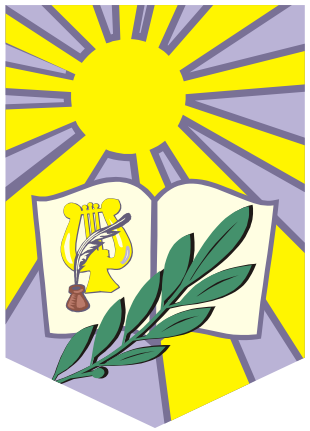
Приложение к Основной образовательной программе
основного общего образования МАОУ СОШ №1 «Полифорум»

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
от 27.08.2026 № 289-ОД

Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности «Мир информатики»
для 5-6 классов



Подписано цифровой подписью: Желтых Инга Николаевна
Дата: 2026.08.27 12:18:38 +05'00'

Серов, 2026

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир информатики» для 5-6 классов (далее по тексту - программа) является компонентом Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ СОШ №1 «Полифорум», которая разработана на основе Федеральной образовательной программы основного общего образования, одобренной Федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию от 18 мая 2023 г. и утвержденной приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 № 370.

Программа разработана на основе требований к результатам освоения Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ СОШ №1 «Полифорум» с учетом программ, включенных в ее структуру.

Программа соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ СОШ №1 «Полифорум».

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса даёт представление о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности по информатике, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования и систему оценки достижения планируемых результатов.

Курс внеурочной деятельности «Мир информатики» отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

1) Цифровая грамотность.
2) Теоретические основы информатики.
3) Алгоритмы и программирование.
4) Информационные технологии.

Целями изучения курса внеурочной деятельности «Мир информатики» являются:

– развитие алгоритмического и критического мышления, что предполагает способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи;

– формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;

– формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

– формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося.

Основные **задачи** курса внеурочной деятельности «Мир информатики» — сформировать у обучающихся:

– понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

– владение основами информационной безопасности;

– знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решение с помощью информационных технологий;

– умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

– знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

– умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;

– умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса внеурочной деятельности предназначена для организации внеурочной деятельности за счёт направления «Дополнительное изучение учебных предметов». Данный курс обеспечивает преемственность предмета Информатика в 3-4 классах и непрерывность изучения в среднем звене. Программа курса по информатике составлена из расчёта 68 учебных часов — по 1ч в неделю в 5 и 6 классах (по 34ч в каждом классе). Срок реализации программы — два года.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание:

– ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;

– понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

– ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;

– готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков;

– активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.

Гражданское воспитание:

– представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;

– соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;

– ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;

– стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

– наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;

– интерес к обучению и познанию;

– любознательность;

– стремление к самообразованию;

– овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

– наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

– установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

– интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

– наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

– освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

– умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

– умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

– самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

– формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

– оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

– прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

– выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

– применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

– выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

– выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

– оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

– запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

– сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

– публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);

– выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

– понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

– принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче и формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

– выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

– оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

– сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

– выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

– составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

– составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

– владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

– учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

– вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

– оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

– ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

– осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- применять правила безопасности при работе за компьютером;
- знать основные устройства компьютера;
- знать назначение устройств компьютера;
- классифицировать компьютеры на мобильные и стационарные;

- классифицировать устройства компьютера на внутренние и внешние;
- знать принципы работы файловой системы компьютера;
- работать с файлами и папками в файловой системе компьютера;
- работать с текстовым редактором;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера;
- дифференцировать программы на основные и дополнительные;
- знать назначение операционной системы;
- знать виды операционных систем;
- знать понятие «алгоритм»;
- определять алгоритм по его свойствам;
- знать способы записи алгоритма;
- составлять алгоритм, используя словесное описание;
- знать основные элементы блок-схем;
- знать виды основных алгоритмических структур;
- составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы с помощью блок-схем;
- знать интерфейс среды визуального программирования Scratch;
- знать понятия «спрайт» и «скрипт»;
- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch;
- знать, как реализуются повороты, движение, параллельные скрипты и анимация в среде визуального программирования Scratch;
- иметь представление о редакторе презентаций;
- создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;
- добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;
- оформлять слайды;
- создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;
- работать с макетами слайдов;
- добавлять изображения в презентацию;
- составлять запрос для поиска изображений;
- вставлять схемы, таблицы и списки в презентацию;
- иметь представление о коммуникации в Сети;
- иметь представление о хранении информации в Интернете;
- знать понятия «сервер», «хостинг», «компьютерная сеть», «локальная сеть», «глобальная сеть»;
- иметь представление о формировании адреса в Интернете;
- работать с электронной почтой;
- создавать аккаунт в социальной сети;

- знать правила безопасности в Интернете;
- отличать надёжный пароль от ненадёжного;
- иметь представление о личной информации и о правилах работы с ней;
- знать, что такое вирусы и антивирусное программное обеспечение;
- знать правила сетевого этикета.

6 класс

- знать, что такое модель и моделирование;
- знать этапы моделирования;
- строить словесную модель;
- знать виды моделей;
- иметь представление об информационном моделировании;
- строить информационную модель;
- иметь представление о формальном описании моделей;
- иметь представление о компьютерном моделировании;
- знать, что такое компьютерная игра;
- перемещать спрайты с помощью команд;
- создавать игры с помощью среды визуального программирования Scratch;
- иметь представление об информационных процессах;
- знать способы получения и кодирования информации;
- иметь представление о двоичном коде;
- осуществлять процессы двоичного кодирования и декодирования информации на компьютере;
- кодировать различную информацию двоичным кодом;
- иметь представление о равномерном двоичном коде;
- знать правила создания кодовых таблиц;
- определять информационный объём данных;
- знать единицы измерения информации;
- знать основные расширения файлов;
- иметь представление о видах компьютерной графики;
- работать с векторной и растровой графикой;
- создавать списки и таблицы в текстовых документах;
- иметь представление о табличных моделях и их особенностях;
- знать интерфейс табличного процессора;
- знать понятие «ячейка»;

- определять адреса ячеек в табличном процессоре;
- знать, что такое диапазон данных;
- определять адрес диапазона данных;
- работать с различными типами данных в ячейках;
- составлять формулы в табличном процессоре;
- пользоваться функцией автозаполнения ячеек.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

5 КЛАСС

1. Раздел «Информационные технологии»

Правила безопасности при работе за компьютером. Основные устройства компьютера. Системный блок. Процессор. Постоянная и оперативная память. Мобильные и стационарные устройства. Внутренние и внешние устройства компьютера. Файловая система компьютера. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Функции операционной системы. Виды операционных систем. Работа с текстовыми редакторами.

2. Раздел «Алгоритмы и программирование»

Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы. Линейные алгоритмы. Интерфейс Scratch. Циклические алгоритмы. Ветвление. Среда Scratch: скрипты. Повороты. Повороты и движение. Система координат. Установка начальных позиций. Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений.

3. Раздел «Информационные технологии»

Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений. Редактирование слайда. Способы структурирования информации. Схемы, таблицы, списки. Заголовки на слайдах.

4. Раздел «Цифровая грамотность»

Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете. Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм создания аккаунта в социальной сети. Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы.

6 КЛАСС

1. Раздел «Теоретические основы информатики»

Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование.

2. Раздел «Алгоритмы и программирование»

Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево. Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры. Тестирование игры.

3. Раздел «Теоретические основы информатики»

Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации. Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц. Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа.

4. Раздел «Информационные технологии»

Виды компьютерной графики. Работа с растровой графикой. Работа с векторной графикой.

Текстовый процессор. Структурирование текстов с помощью списков. Добавление таблиц.

Табличные модели и их особенности. Электронные таблицы. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение ячеек.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

5 КЛАСС

№ урока	Раздел (содержание)	Тема	ЦОР	Кол-во часов
1	**Раздел 1. Информационные технологии** Правила безопасности при работе за компьютером. Основные устройства компьютера. Системный блок. Процессор. Постоянная и оперативная память. Мобильные и стационарные устройства. Внутренние и внешние устройства компьютера.	Компьютер — универсальное устройство обработки данных.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=0&module_id=829 https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=1&module_id=829	1
2	Файловая система компьютера. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Функции операционной системы. Виды операционных систем.	Программное обеспечение компьютера.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=0&module_id=834	1
3		Входная контрольная работа.		1
4		Файлы и файловая структура.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=2&module_id=834 https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/6info_6grade_2024-	1

			25/?grade=6&group_index=0&module_id=832	
5		Обобщение по теме «Устройство компьютера».	https://education.yandex.ru/schoolbook/teams/989212/materials/informatics/course-containers/5info_5grade_2024-25/modules/834/2	1
6	Работа с текстовым процессором MS Word.	Текстовые документы.	https://school.oblakoz.ru/materials/505060	1
7		Ввод текста.	https://education.yandex.ru/schoolbook/teams/989212/materials/informatics/course-containers/5info_5grade_2024-25/modules/916/0	1
8-9		Редактирование и форматирование текстов.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=2&module_id=916	2
10-11		Графические возможности текстового процессора.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=3&module_id=916	2
12		Обобщение по теме «Работа с текстовым процессором MS Word».		1
13		Итоговая контрольная работа за 1 полугодие.		1

14	**Раздел 2. Алгоритмы и программирование** Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы. Линейные алгоритмы. Интерфейс Scratch. Циклические алгоритмы. Ветвление. Среда Scratch: скрипты. Повороты. Повороты и движение. Система координат. Установка начальных позиций. Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений.	Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=0&module_id=837 https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=2&module_id=837	1
15		Среда визуального программирования Scratch. Линейные алгоритмы в Scratch.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=0&module_id=866	1
16		Циклические алгоритмы в Scratch.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=4&module_id=866	1
17		Алгоритмы с ветвлением в Scratch.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=2&module_id=866	1
18		Анимация в среде Scratch.		1
19		Программирование в Scratch.		1
20		Обобщение по теме «Среда визуального программирования Scratch».		1

21	**Раздел 3. Информационные технологии** Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений. Редактирование слайда. Способы структурирования информации. Схемы, таблицы, списки. Заголовки на слайдах.	Понятие о мультимедиа. Компьютерные презентации.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=0&module_id=840	1
22		Этапы создания презентации.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=1&module_id=840	1
23-24		Разработка и создание презентации на заданную тему.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=2&module_id=840	2
25-26		Создание презентации с использованием текста, графики звука.	https://school.oblakoz.ru/materials/505060	2
27		Обобщение по теме «Компьютерные презентации».		1
28	**Раздел 4. Цифровая грамотность** Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете. Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм создания аккаунта в социальной сети.	Компьютерные сети.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/5info_5grade_2024-25/?grade=5&group_index=0&module_id=835	1
29		Электронная почта. Социальные сети.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/theme/48006/lessons/?grade=8	1
30	Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети:	Безопасность в сети Интернет.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/theme/48013/lessons/?grade=8	1

	сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы.			
31		Сетевой этикет. Кибербуллинг.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/theme/48014/lessons/?grade=8	1
32		Вирусы. Способы борьбы с вирусами.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/6info_6grade_2024-25/?grade=6&group_index=0&module_id=842	1
33		Итоговая контрольная работа за 2 полугодие.		1
34		Итоговое обобщение по теме «Коммуникация и безопасность в сети «Интернет».		1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				34

6 КЛАСС

№ урока	Раздел (содержание)	Тема	ЦОР	Кол-во часов
1	**Раздел 1. Теоретические основы информатики** Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование.	Моделирование как метод познания мира.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/6info_6grade_2024-25/?grade=6&group_index=1&module_id=843	1
2		Информационное моделирование.	https://lesson.edu.ru/lesson/6e58ff47-c275-410a-9e3c-61241da42c8f	1
3		Входная контрольная работа.		1

4-5		Построение информационной модели.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/theme/48429/lessons/?grade=8	2
6		Обобщение по теме «Информационные модели».		1
7	**Раздел 2. Алгоритмы и программирование** Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево. Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры. Тестирование игры.	Компьютерная игра. Компьютерная игра в среде программирования Scratch.		1
8		Игра-платформер. Создание уровней в игре.		1
9		Программирование действий.		1
10		Создание костюмов спрайта, сюжета игры.		1
11		Тестирование игры.		1
12-13		Разработка самостоятельного проекта.		2
14		Итоговая контрольная работа за 1 полугодие.		1
15	**Раздел 3. Теоретические основы информатики** Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации	Информация и информационные процессы.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/6info_6grade_2024-25/?grade=6&group_index=0&module_id=843	1
16	Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц	Двоичный код. Кодирование информации.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/6info_6grade_2024-25/?grade=6&group_index=0&module_id=844	1
17		Файлы как форма хранения информации.	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7324/start/274196/	1

	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа.			
18		Единицы измерения информации.	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/ https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/theme/48272/lessons/?grade=8	1
19		Информационный объем данных.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/6info_6grade_2024-25/?grade=6&group_index=0&module_id=845	1
20		Решение задач на нахождение информационного объема данных.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/theme/48273/lessons/?grade=8	1
21		Итоговое обобщение по теме «Информационные процессы».		1
22	**Раздел 4. Информационные технологии** Графический редактор. Виды компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Текстовый процессор. Дополнительные особенности текстового процессора.	Виды компьютерной графики.	https://education.yandex.ru/schoolbook/teams/989212/materials/informatics/course-containers/info_6grade_2025-26/modules/1063/0	1
23		Работа с растровой графикой.	https://education.yandex.ru/schoolbook/teams/989212/materials/informatics/course-containers/info_6grade_2025-26/modules/1063/0	1
24		Работа с векторной графикой.		1
25		Работа с текстовыми документами.	https://education.yandex.ru/schoolbook/teams/989212/materials/informatics/course-	1
26		Структурирование текстов с помощью списков.		1

			containers/info_6grade_2025-26/modules/996/0	
27		Добавление таблиц в текстовые документы.	https://education.yandex.ru/schoolbook/teams/989212/materials/informatics/course-containers/info_6grade_2025-26/modules/996/3	1
28		Обобщение по теме «Основы работы в графическом редакторе, текстовом процессоре»		1
29	**Электронные таблицы** Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение ячеек.	Табличные модели. Структура электронной таблицы.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/1info8_2022-23_2hours_FGOS/?grade=8&group_index=0&module_id=429	1
30	** День Победы советского народа в Великой Отечественной войне*	Табличные расчеты и электронные таблицы.	https://education.yandex.ru/lab/classes/989212/library/informatics/collection/1info8_2022-23_2hours_FGOS/?grade=8&group_index=1&module_id=429	1
31		Работа с готовой электронной таблицей.		1
32		Разработка электронной таблицы, проведение расчетов.		1
33		Итоговая контрольная работа за 2 полугодие.		1
34		Итоговое обобщение по теме «Чему мы научились?»		1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				34

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ И КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

5 КЛАСС

№ п.п.	Вид (форма) работы	Тема	Кол-во часов, отводимых на данную работу	Сроки проведения (неделя, месяц)
1	Контрольная работа № 1	Входная контрольная работа.	1	3 неделя, сентябрь 2026 г.
2	Практическая работа № 1	Ввод текста	1	7 неделя, октябрь 2026 г.
3-4	Практическая работа № 2,3	Редактирование и форматирование текстов.	2	8 неделя, октябрь 2026 г. 9 неделя, ноябрь 2026 г.
5-6	Практическая работа № 4,5	Графические возможности текстового процессора.	2	10 неделя, ноябрь 2026 г. 11 неделя, ноябрь 2026 г.
7	Контрольная работа № 2	Итоговое тестирование за 1 полугодие.	1	13 неделя, декабрь 2026 г.
8	Практическая работа № 6	Программирование в Scratch с использованием линейных алгоритмов.	1	15 неделя, декабрь 2026 г.
9	Практическая работа № 7	Программирование в Scratch с использованием циклических алгоритмов.	1	16 неделя, декабрь 2026 г.
10	Практическая работа № 8	Программирование в Scratch с использованием алгоритмов с ветвлением.	1	17 неделя, январь 2027 г.
11	Практическая работа № 9	Анимация в Scratch	1	18 неделя, январь 2027 г.
12	Практическая работа № 10	Программирование в Scratch.	1	19 неделя, январь 2027 г.
13-14	Практическая работа № 11-12	Разработка и создание презентации на заданную тему.	2	23 неделя, февраль 2027 г. 24 неделя, март 2027 г.
15-16	Практическая работа № 13-14	Создание презентации с использованием текста, графики звука.	2	25 неделя, март 2027 г. 26 неделя, март 2027 г.
17	Контрольная работа № 3	Итоговое тестирование за 2 полугодие.	1	33 неделя, май 2027 г.

6 КЛАСС

№ п.п.	Вид (форма) работы	Тема	Кол-во часов, отводимых на данную работу	Сроки проведения (неделя, месяц)
1	Контрольная работа №1	Входная контрольная работа.	1	3 неделя, сентябрь 2026 г.
2	Практическая работа № 1	Создание графической модели.	1	4 неделя, сентябрь 2026 г.
3	Практическая работа №2	Создание словесной модели.	1	5 неделя, октябрь 2026 г.
4	Практическая работа №3	Знакомство с возможностями среды визуального программирования Scratch для создания компьютерных игр.	1	7 неделя, октябрь 2026 г.
5	Практическая работа №4	Создание уровней игры в Scratch	1	8 неделя, октябрь 2026 г.
6	Практическая работа №5	Программирование действий	1	9 неделя, ноябрь 2026 г.
7	Практическая работа №6	Создание костюмов спрайта, сюжета игры.	1	10 неделя, ноябрь 2026 г.
8	Практическая работа №7	Тестирование игры	1	11 неделя, ноябрь 2026 г.
9-10	Практическая работа №8-9	Разработка авторской компьютерной игры в Scratch.	2	12 неделя, ноябрь 2026 г. 13 неделя, декабрь 2026 г.
11	Контрольная работа №2	Итоговое тестирование за 1 полугодие.	1	14 неделя, декабрь 2026 г.
12	Практическая работа №10	Работа с растровой графикой.	1	23 неделя, февраль 2027 г.
13	Практическая работа №11	Работа с векторной графикой.	1	24 неделя, март 2027 г.
14	Практическая работа №12	Работа с текстовыми документами.	1	25 неделя, март 2027 г.
15	Практическая работа №13	Структурирование текстов с помощью списков.	1	26 неделя, март 2027 г.
16	Практическая работа №14	Добавление таблиц в текстовые документы.	1	24 неделя, апрель 2027 г.
17	Практическая работа №15	Работа с готовой электронной таблицей в MS Excel.	1	31 неделя, апрель 2027 г.
18	Практическая работа №16	Разработка электронной таблицы, проведение расчетов в MS Excel.	1	32 неделя, май 2027 г.
19	Контрольная работа №3	Итоговое тестирование за 2 полугодие.	1	33 неделя, май 2027 г.