

## 1. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика» в 5 классе

Раздел	Планируемые результаты обучения
Информация вокруг нас	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», информационный объект»;</li><li>• приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;</li><li>• приводить примеры древних и современных информационных носителей;</li><li>• классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам;</li><li>• представления на материальных носителях;</li><li>• кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды.</li></ul> <p><i>Ученик получит возможность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;</li><li>• сформировать представление о способах кодирования информации;</li><li>• преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;</li><li>• научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц.</li></ul>
Информационные технологии	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;</li><li>• различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;</li><li>• запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;</li><li>• создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li><li>• работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li><li>• вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;</li></ul>

- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

*Ученик получит возможность:*

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера;
- приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию

	<p>текста;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;</li> <li>• научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;</li> <li>• научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;</li> <li>• научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);</li> <li>• научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;</li> <li>• расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.</li> </ul>
Информационное моделирование	<p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;</li> <li>• различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;</li> <li>• «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;</li> <li>• перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;</li> <li>• строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.</li> </ul> <p><i>Ученик получит возможность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;</li> <li>• приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;</li> <li>• познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;</li> <li>• выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.</li> </ul>
Элементы	<i>Ученик научится:</i>

алгоритмизации	<ul style="list-style-type: none"><li>• понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;</li><li>• понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей.</li></ul>
----------------	---

## 2.

## Содержание учебного предмета

№ п/п	Раздел	Тема
1	Информация вокруг нас	<p>Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.</p> <p>Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта.</p> <p>Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.</p> <p>Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации.</p> <p>Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. «Черные ящики». Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p>
2	Информационные технологии	<p>Компьютер - универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью.</p> <p>Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p> <p>Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов.</p>

		<p>Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет).  Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.</p> <p>Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений.</p> <p>Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.</p> <p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.</p>
3	Информационное моделирование	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.</p> <p>Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.</p>
4	Элементы алгоритмизации	<p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители.</p> <p>Что такое алгоритм.</p>

### Список лабораторных (практических) работ

<b>№</b>	<b>Название практической работы</b>
1	Вспоминаем клавиатуру
2	Вспоминаем приемы управления компьютером
3	Создаем и сохраняем файлы
4	Работаем с электронной почтой
5	Вводим текст
6	Редактируем текст
7	Работаем с фрагментами текста
8	Форматируем текст
9	Создаем простые таблицы
10	Строим диаграммы
11	Изучаем инструменты графического редактора
12	Работаем с графическими фрагментами
13	Планируем работу в графическом редакторе
14	Создаем списки
15	Ищем информацию в сети Интернет
16	Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор
17	Создаем анимацию
18	Создаем слайд-шоу

### 3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

№ п/п	Раздел	Тема	Общее количество часов
1	Информация вокруг нас	Информация вокруг нас.	10
		Компьютер	3
2	Информационные технологии	Подготовка текстов на компьютере	6
		Компьютерная графика	4
		Создание мультимедийных объектов	4
3	Информационное моделирование	Информационные модели	3
4	Элементы алгоритмизации	Алгоритмика	4
		Итого	34



