

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3 Г. БОДАЙБО»**

СОГЛАСОВАНО
НА МС ОУ
ПРОТОКОЛ №1 ОТ 31.08.2022
РУКОВОДИТЕЛЬ МС: РЕСЕНКО И.В.

УТВЕРЖДАЮ
ДИРЕКТОР МКОУ «СОШ №3 Г. БОДАЙБО»
_____ КУДРЯШОВА Е.А.
ПРИКАЗ № 167-ОД ОТ 31.08.2022

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«ИНФОРМАТИКА»
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-6 КЛАССОВ
(ПРОПЕДЕВТИЧЕСКИЙ КУРС)**



**СОСТАВИЛ:
ОВЧИННИКОВ С.В. (СЗД)
УЧИТЕЛЬ ИНФОРМАТИКИ**

2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах на базовом уровне

Рабочая программа по информатике (пропедевтический курс) для 5-6 классов разработана **на основе требований к результатам освоения** основной общеобразовательной программы основного общего образования МКОУ «СОШ №3 г. Бодайбо»

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информатики на уровне основного общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и

информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

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;

3) гражданского воспитания:

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, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

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

сформированность информационной культуры, в том числе 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;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

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

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной 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 существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

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

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

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

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

самостоятельно 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, 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.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

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

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

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

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

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

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения;

иметь представление о правилах безопасного поведения– в Интернете;

называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение; понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

искать информацию в Интернете (в том числе по выбранным ключевым словам, по изображению);

критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для– личности и общества распространения вредоносной информации;

запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового– программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов; создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы;

знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев;

иллюстрировать документы с помощью изображений; создавать и редактировать растровые изображения;

использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию–

6 класс

ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);

работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и– папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных

сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

разбивать задачи на подзадачи;

составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами; объяснять различие между растровой и векторной графикой;

создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

5 класс

Цифровая грамотность Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения),

системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг. Теоретические основы информатики Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Алгоритмизация и основы программирования Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Информационные технологии Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 класс

Цифровая грамотность. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.

Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем. Теоретические основы информатики Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации(данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объёмданных. Бит – минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм). Алгоритмизация и основы программирования Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами. Информационные технологии Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс (34 часа_

1 час в неделю, всего — 34 часа,
практических работ - 19,
контрольных - 4,
2 часа — резервное время

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Виды, формы контроля</p>	<p>ЭОР</p>
<p align="center">Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)</p>				
<p>Тема 1 Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)</p>	<p>Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе Мобильные устройства Основные</p>	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами Называть основные компоненты персональных компьютеров и</p>	<p>Устный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2 https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</p>

	компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств Процессор Оперативная и долговременная память Устройства ввода и вывода	мобильных устройств, объяснять их назначение Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации		
Тема 2 Программы для компьютеров Файлы и папки (3 часа)	Программы для компьютеров Пользователи и программисты Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы) Запуск и завершение работы программы Имя файла (папки, каталога) Входной контроль знаний за курс 4 класса Практические работы 1. Создание, сохранение и загрузка текстового и	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач	Тестирование; Практическая работа Самооценка с использованием «Оценочного листа» Онлайн тест	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://onlinetestpad.com/ru/testview/116960-informatika-5-klass-vkhodnoj-test http://www.neksos.ru/index.php/uch

	<p>графического файла</p> <p>2.Выполнениеосновныхопераций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение)</p> <p>подруководствомучителя</p>			<p>enikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl</p>
<p>Тема 3Сеть Интернет</p> <p>Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)</p>	<p>Сеть ИнтернетВеб-страница, веб-сайтБраузерПоискинформации на веб-страницеПоисковые системыПоиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета</p> <p>Правила безопасного поведения</p> <p>вИнтернетеПроцессаутентификацииВиды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение,</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению</p> <p>Обсуждать способы проверки достоверностиинформации,полученнойизИнтернета</p> <p>Обсуждатьситуации,связанныебезопасным поведением в Интернете</p> <p>Различать виды аутентификации</p> <p>Различать «слабые» и «сильные» пароли</p> <p>Анализировать возможные причины кибербуллингаипредлагатьспособы, как его</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Практическая работа;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://youtu.be/gbhyh8jke7k</p> <p>https://znanio.ru/media/pr-poisk-informatsii-poklyuchevym-slovam-s-ispolzovaniem-razlichnyh-poiskovyh-sistem</p>

	<p>многофакторная аутентификация) Пароли для аккаунтов в социальных сетях Кибербуллинг Практические работы 1,2. Поиск информации по ключевым словам и по изображению Сохранение найденной информации</p>	избежать		2767509
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)				
<p>Тема 4 Информационная жизнь человека (3 часа)</p>	<p>Информация в жизни человека Способы восприятия информации человеком Роль зрения в получении информации человеком Компьютерное зрение Действия с информацией Кодирование информации Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Различать виды информации по способам её восприятия человеком Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника,</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</p>

	<p>системой Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p> <p>Практические работы 1. Интерактивная игра «Морской бой» 2. электронный практикум «Координатная плоскость» 3. интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм»</p>	<p>беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр)</p>		<p>http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morskoj-boj.zip</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog</p>
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)			
<p>Тема 5 Алгоритмы исполняются (2 часа)</p>	<p>Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире Приводить примеры</p>	<p>Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2014/03/12/kakimi-byvayut-algoritmy https://nsportal.ru</p>

	<p>Практическиеработы</p> <p>1.Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»</p> <p>2.Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»</p>	<p>клических действий в окружающем мире</p>		<p>/shkola/informatika-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</p>
<p>Тема6Работавс реде программирования (8часов)</p>	<p>Составлениепрограммдля управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования</p> <p>Практические работы</p> <p>1Знакомствосредойпрограммирования «ЛогоМиры»</p> <p>2Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</p> <p>3Реализация циклических алгоритмов в среде программирования«Лого</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определятьусловиявозможности применения программного средства для решения типовых задач</p>		<p>http://www.myshared.ru/slide/379614/</p> <p>https://pmdatalesson.1c.ru/</p> <p>https://codewards.ru/hourofcode</p> <p>https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</p>

	<p>Миры»</p> <p>Контрольное тестирование</p> <p>«Алгоритмизация и основы программирования»</p>			https://onlinetestpad.com/ru/test/21294-algoritmizaciya-i-programmirovanie
	<p>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</p>			
<p>Тема 7 Графический редактор (3 часа)</p>	<p>Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Опереации с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение</p> <p>Практические работы</p> <p>1 Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора</p> <p>2 Работа с фрагментами изображений</p>	<p>Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Планировать последовательность действий при создании</p>	<p>Практическая работа;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</p>

	<p>дств текстовых редакторов</p> <p>2Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)</p> <p>3Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)</p> <p>4Вставка документов и изображений</p>			
<p>Тема 9 Компьютерная презентация (3 часа)</p>	<p>Компьютерные презентации СлайдДобавление слайда текста и изображений Работа с несколькими слайдами</p> <p>Практические работы</p> <p>1,2. Создание презентации на основе готовых шаблонов</p> <p>Итоговое контрольное тестирование</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Практическая работа;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://easyen.ru/road/informatika/5_klass/urok_30_s_ozdanie_dvizhus_hhikhsja_izobrazhenij/114-1-0-15492</p> <p>https://onlinetestpad.com/ru/test/317457-itogovyj-test-po-informatike-dlya-5-klassa</p>
	<p><i>Резервное время — 2 часа</i></p>			

6 класс (34 часа)

1 час в неделю, всего—34 часа,
 практических работ - 15,
 контрольных - 4,
 2 часа—резервное время

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Виды, формы контроля	
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)				
Тема 1 Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры Входной контроль знаний за курс 5 класса	Раскрывать смысл изучаемых понятий Характеризовать типы персональных компьютеров	Тестирование; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://youtu.be/qQJXPnIziGE https://infourok.ru/material.html?mid=17879 https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/vxodnoj-test-po-informatike.html
Тема 2 Файловая система (2 часа)	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги) Путь к файлу (папке, каталогу) Полное имя файла (папки, каталога) Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов) Поиск файлов средствами операционной системы Практические работы 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, пере	Раскрывать смысл изучаемых понятий Выполнять основные операции с файлами и папками Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/? https://easyn.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla/115-1-0-

	<p>мещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов)</p> <p>2. Поиск файлов средствами и операционной системы</p>			<p>19243</p> <p>https://www.sites.google.com/a/informacionnye-tehnologii-ucebnoe-posobie/operacionnye-sistemy-personalnogo-komputera/prakticeskaya-rabota-no3 http://school14.neftekamsk.ru/teacher/dok/dok2/r2.html</p>
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)				
<p>Тема 3 Защита от вредоносных программ (1 час)</p>	<p>Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы Программы для защиты от вирусов Встроенные антивирусные средства операционных систем</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ</p>	<p>Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2014/09/03/kompyuternye-virusy-i-antivirusnye-programmy https://youtu.be/Jjxu_6E55FU</p>
<p>Тема 4 Информационные процессы (2 часа)</p>	<p>Информационные процессы Получение, хранение, обработка и передача информации (данных) Практические работы 1 Преобразование информации, представленной в формате таблиц и диаграмм, в текст</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму Разрабатывать алгоритм</p>	<p>Практическая Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php https://znaniо.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-teme-preobrazovanie-v-tablitsuschestvuyuschego-teksta-2570725</p>

		преобразования информации		http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8f1f639b-c4e7-4507-be83-4a8357812ba1/?interface=catalog
Тема 5 Двоичный код (2 часа)	Двоичный код Представление данных в компьютерных системах в двоичном алфавите Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите Преобразование любого алфавита к двоичному	Раскрывать смысл изучаемых понятий Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php https://youtu.be/JfQFjd4-oo
Тема 6 Единицы измерения информации (2 часа)	Информационный объем данных Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фото-графия, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм) Контрольное тестирование «Теоретические основы информатики»	Раскрывать смысл изучаемых понятий Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов	Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://reshedu.ru/subject/Lesson/7318/start/250750/ https://youtu.be/r5OZULRVHM https://testedu.ru/test/informatika/7-klasse/ediniy-yi-izmereniya-informaczi-i-obem-informaczi.html
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)				
Тема 7 Основные алгоритмические конструкции (8 часов)	Среда текстового программирования Управление исполнителем (например, исполнителем Череха) Циклические алгоритмы Переменные	Раскрывать смысл изучаемых понятий Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового програм-	Устный опрос; Практическая работа; Тестирование; Самооценка с использованием	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://easye

	<p>Практическиеработы</p> <p>1Разработка программ для управленияисполнителемв среде текстового программирования с использованиемциклов</p> <p>2Разработкапрограммвсреде текстового программирования, реализующихпростыевычислительные алгоритмы</p> <p>3Разработка диалоговых программвсредетекстовогопрограммирования</p>	<p>мирования</p> <p>Анализировать готовые алгоритмы управленияисполнителем,исправлять в них ошибки</p> <p>Применятьалгоритмическиеконструкции «следование» и «цикл»</p>	<p>м</p> <p>«Оценочного листа»;</p>	<p>n.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_informatika_6_klass</p> <p>https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</p>
<p>Тема8Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов(процедур)Процедуры с параметрами</p> <p>Контрольное тестирование</p> <p>«Алгоритмизация иосновыпрограммирования»</p> <p>Практическиеработы</p> <p>1Разработкапрограммдляуправления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)</p> <p>2Разработкапрограммдляуправления исполнителем в среде текстового программирования, втомчислес использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Осуществлятьразбиениезадачинаподзадачи</p> <p>Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур)</p> <p>Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p>	<p>Тестирование;</p> <p>Практическая работа;</p> <p>Устный опрос;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>http://informaks.narod.ru/algo_baz.htm</p> <p>https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2015/02/23/kontrolnaya-rabota-po-teme-algoritmizatsiya-i-osnovy</p> <p>https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_razrabotok_informatika_6_klass</p> <p>https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</p>

				kticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)				
Тема 9 Векторная графика (3 часа)	<p>Векторная графика Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений) Добавление векторных рисунков в документы</p> <p>Практическая работы</p> <p>1 Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений</p> <p>2 Создание и редактирование изображений базовыми средствами векторного редактора (по описанию)</p> <p>3 Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Планировать последовательность действий при создании векторного изображения</p> <p>Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)</p>	<p>Практическая работа;</p> <p>Устный опрос;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/</p> <p>https://znani.o.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452</p>
Тема 10 Текстовый процессор (4 часа)	<p>Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков</p> <p>Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки</p> <p>Добавление таблиц в текстовые документы</p> <p>Практическиеработы</p> <p>1 Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками</p> <p>2 Создание небольших текстовых документов с таблицами</p> <p>3 Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия возможности и применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Практическая работа;</p> <p>Устный опрос;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250610/</p> <p>https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-</p>

				na-temu-sozдание-i-oformlenie-markirovannyh-numerovannyh-i-mnogourovnevyyh-spiskov-2-kurs-sp-5536124.html
Тема 11Создание интерактивных компьютерных презентаций(3часа)	Создание компьютерных презентаций Интерактивные элементы Гиперссылки Практическиеработы 1Созданиепрезентацииисгипер-ссылками 2Созданиепрезентациисинтерактивными элементами Итоговое контрольное тестирование за курс 6 класса	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности примененияпрограммногосредства для решения типовых задач Планировать структуру презентации с гиперссылками Планировать структуру презентации с интерактивными элементами	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Тестирование.	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/itogovyyj-test-po-informatike-6-klass.html
<i>Резервное время—2часа</i>				

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика 5 класс/Информатика. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.
Информатика 6 класс/Информатика. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2022 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>

<https://bosova.ru/books/1072/7396/>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/>

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность.		7	0	4		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0	Устный опрос	07.09 (1) 01.09 (2)
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0	Индивидуальные карточки, онлайн-тест	14.09 (1) 08.09 (2)
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа №1.</i> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1	Письменный контроль, практическая работа	21.09 (1) 15.09 (2)
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа №2.</i> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	28.09 (1) 22.09 (2)
5.	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №3.</i> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	05.10 (1) 29.09 (2)
6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете <i>Практическая работа №4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	12.10 (1) 06.10 (2)
7.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	19.10 (1) 13.10 (2)
Раздел 2. Теоретические основы информатики.		4	1	1		

8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Практическая работа №5.</i> Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	26.10 (1) 20.10 (2)
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0	Онлайн тест, фронтальный опрос	09.11 (1) 27.10 (2)
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	0	0	Устный опрос	16.11 (1) 10.11 (2)
11	Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека». Проверочная работа (резервное время).	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	23.11 (1) 17.11 (2)
Раздел 3. Алгоритмы и программирование		10	1	7		
12.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0	Устный опрос	30.11 (1) 24.11 (2)
13.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0	Устный опрос, онлайн-тест	07.12 (1) 01.12 (2)
14.	<i>Практическая работа № 6.</i> «Знакомство со средой программирования «Scratch» . Мини-проект «Морские обитатели»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	14.12 (1) 08.12 (2)
15.	<i>Практическая работа № 7.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Покадровая анимация. Смена костюмов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	21.12 (1) 15.12 (2)
16.	<i>Практическая работа №8.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Управление. Мини-проект «Догонялка»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	28.12 (1) 22.12 (2)
17.	<i>Практическая работа №9.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	11.01(1) 12.01 (2)
18.	<i>Практическая работа №10.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Координаты. Мини-проект «Собери урожай»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	18.01(1) 19.01 (2)
19.	<i>Практическая работа №11.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Геометрический орнамент»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	25.01(1) 26.01 (2)

20.	Практическая работа №12. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Дополненная реальность»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	01.02(1) 02.01 (2)
21.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Алгоритмы и исполнители». «Работа в среде программирования». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	08.02(1) 09.02 (2)
Раздел 4. Информационные технологии		12	1	7		
22.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0	Устный опрос	15.02(1) 16.02 (2)
23.	Практическая работа №13. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	22.02(1) 02.03 (2)
24.	Практическая работа №14. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	01.03(1) 09.03 (2)
25.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	Устный опрос	15.03(1) 16.03 (2)
26.	Практическая работа №15. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	22.03(1) 23.03 (2)
27.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0	Устный опрос	05.04(1) 06.04(2)
28.	Практическая работа №16. «Редактирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	12.04(1) 13.04(2)
29.	Практическая работа №17. «Форматирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	19.04(1) 20.04(2)
30.	Практическая работа №18. «Вставка в документ изображений»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	26.04(1) 27.04(2)
31.	Компьютерные презентации.	1	0	0	Устный опрос	03.05(1) 04.05(2)
32.	Практическая работа №19. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	10.05(1) 11.05(2)
33	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	17.05(1) 18.05(2)

34	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса (резервное время). Контрольная работа.	2	0	0	Контрольная работа	24.05(1) 25.05(2)
Всего		34	4	19		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность		4	1	2		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	Устный опрос, интерактивное задание	
2.	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №1.</i> Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. <i>Практическая работа №2.</i> Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
4.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер», «Файловая система». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)		6	1	1		
5.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	

6.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
7.	<i>Практическая работа №3.</i> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.				Устный опрос, практическая работа	
8.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	
9.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	
10.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0	Решение заданий по карточкам. Устный опрос	
11.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Защита от вредоносных программ», «Информация и информационные процессы», «Двоичный код», «Единицы измерения информации».	1	1	0	Контрольная работа	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования		12	1	5		
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
13.	Среда текстового программирования.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
14.	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
15.	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
16.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
17.	<i>Практическая работа №4.</i> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	

18.	<i>Практическая работа №5.</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
19.	<i>Практическая работа №6.</i> Разработка диалоговых программ в средетекстового программирования.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания	
21.	<i>Практическая работа №7.</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
22.	<i>Практическая работа №8.</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
23.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	
Раздел 4. Информационные технологии		10	1	8		
24.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). <i>Практическая работа №9.</i> Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
25.	<i>Практическая работа №10.</i> Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
26.	Добавление векторных рисунков в документы. <i>Практическая работа №11.</i> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
27.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания	

28.	<i>Практическая работа №12.</i> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. <i>Практическая работа №13.</i> Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
30.	<i>Практическая работа №14.</i> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <i>Практическая работа №15.</i> Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
32.	<i>Практическая работа №16.</i> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
33.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций» (резервное время).	1	1	0	Контрольная работа	
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса. Контрольная работа (резервное время).	1	0	0	Устный опрос	
Всего часов:		34	4	16		