

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**  
к ООП ООО МБОУ «Шахтёрская СШ №14»  
Приказ от 29.08.2023 г. № 110

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
учебного предмета «Информатика»

(5-6 классы)

базовый уровень

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b> .....	3
<b>ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ</b> .....	5
<b>СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»</b> .....	9
5 класс.....	9
6 класс.....	9
<b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ НА ИЗУЧЕНИЕ РАЗДЕЛОВ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»</b> .....	11
<b>ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»</b> .....	12
5 класс.....	12
6 класс.....	18

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» (5-6 классы), (базовый уровень) составлена на основе:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Закона Донецкой Народной Республики «Об образовании» (№ 55-ІНС от 19.06.2015, действующая редакция по состоянию на 26.04.2022)
3. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286
4. Примерной программы среднего общего образования «Информатика» (для 5-6 классов образовательных организаций), рекомендованной решением научно-методического совета ГБОУ ДПО "ДОНРИРО" (протокол от 11.08.2022 № 3).

### **Цели изучения учебного предмета «Информатика»**

Изучение информатики в 5-6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- 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 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.

### **Общая характеристика учебного предмета «Информатика»**

Курс внеурочной деятельности «Информатика» в основном общем образовании 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.

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.

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

– цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;

– теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

– информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

**Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования** определяют структуру основного содержания курса внеурочной деятельности в виде следующих четырёх тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

#### **Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане**

Обязательная часть курса внеурочной деятельности основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5-6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5-6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки **68 часов за 2 года обучения**: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5-6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7-9 классах

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Изучение информатики в 5-6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

### **Личностные результаты**

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

#### ***Патриотическое воспитание:***

– ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации 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 сети Интернет.

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

#### ***Ценности 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 профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных 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**

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

**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 (эксперимента, 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, 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**

– 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 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 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). Полужирное 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 (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объём данных. 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.

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ НА ИЗУЧЕНИЕ РАЗДЕЛОВ  
ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

**5 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Цифровая грамотность	7
2.	Теоретические основы информатики	3
3.	Алгоритмизация и основы программирования	10
4.	Информационные технологии	12
5.	Резерв часа	2
<b>Всего:</b>		<b>34</b>

**6 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Цифровая грамотность	4
2.	Теоретические основы информатики	6
3.	Алгоритмизация и основы программирования	12
4.	Информационные технологии	10
5.	Резерв часа	2
<b>Всего:</b>		<b>34</b>

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

*Всего 68 часов, из них 4 часа – резервное время*

### 5 класс

(1 час в неделю, всего – 34 часа, 2 часа – резервное время)

<i>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</i>	<i>Учебное содержание</i>	<i>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</i>	<i>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</i>
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b>			
<b>Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)</b>	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 вывод	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами.</li> <li>- Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение.</li> <li>- Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a></p>

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
			<p><a href="http://ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg">ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</a></p>
<p><b>Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)</b></p>	<p>Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).  <b>Практическая работа № 1.</b> Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра.  <b>Практическая работа № 2.</b> Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла.  <b>Практическая работа № 3.</b> Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя</p>	<p>- Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».  - Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</p>	<p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog</a>   <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog</a>   <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>
<p><b>Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2</b></p>	<p>Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в</p>	<p>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.  - Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению.  - Обсуждать способы проверки достоверности информации,</p>	<p><a href="https://45.мвд.пф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и">https://45.мвд.пф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и</a></p>

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
часа)	<p>Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация).</p> <p>Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.</p> <p><b>Практическая работа № 4.</b> Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации</p>	<p>полученной из Интернета.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете.</li> <li>- Различать виды аутентификации.</li> <li>- Различать «слабые» и «сильные» пароли.</li> <li>- Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать</li> </ul>	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</b>			
<p><b>Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)</b></p>	<p>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.</p> <p>Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Различать виды информации по способам её восприятия человеком.</li> <li>- Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом.</li> <li>- Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg</a></p> <p><a href="https://onlinetestpad.com/ho/pwfk6pc73fs">https://onlinetestpad.com/ho/pwfk6pc73fs</a></p>
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b>			

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
<p><b>Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)</b></p>	<p>Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</li> <li>- Приводить примеры циклических действий в окружающем мире</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritm.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritm.pdf</a></p> <p><a href="https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4">https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4</a></p>
<p><b>Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)</b></p>	<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.  <b>Практическая работа № 5.</b> Знакомство со средой программирования.  <b>Практическая работа № 6.</b> Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.  <b>Практическая работа № 7.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg</a></p> <p><a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a></p> <p><a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a></p>
<p><b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b></p>			

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
<p><b>Тема 7. Графический редактор (3 часа)</b></p>	<p>Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.  <b>Практическая работа № 8.</b> Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.  <b>Практическая работа № 9.</b> Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</li> <li>- Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
<p><b>Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)</b></p>	<p>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.  <b>Практическая работа № 10.</b> Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</li> <li>- Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyyh-dokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyyh-dokumentov.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/txts/5-8-1-o-shriftah.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/txts/5-8-1-o-shriftah.pdf</a></p>



<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
	<p>редакторов.  <b>Практическая работа № 11.</b> Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).  <b>Практическая работа № 12.</b> Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).  <b>Практическая работа № 13.</b> Вставка в документ изображений</p>		
<p><b>Тема 9.</b>  <b>Компьютерная презентация (3 часа)</b></p>	<p>Компьютерные презентации.  Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.  <b>Практическая работа № 14.</b> Создание презентации на основе готовых шаблонов</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
<p><b>Резервное время – 2 часа</b></p>			

## 6 класс

(1 час в неделю, всего – 34 часа, 2 часа – резервное время)

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>			
<b>Тема 1. Компьютер (1 час)</b>	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Характеризовать типы персональных компьютеров</li> </ul>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a></p>

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
			<p><a href="http://ors.informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg">ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</a></p>
<p><b>Тема 2. Файловая система (2 часа)</b></p>	<p>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.</p> <p><b>Практическая работа № 1.</b> Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).</p> <p><b>Практическая работа № 2.</b> Поиск файлов средствами операционной системы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Выполнять основные операции с файлами и папками.</li> <li>- Находить папку с нужным файлом по заданному пути</li> </ul>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-2-4.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-2-4.ppt</a></p> <p><a href="https://files.lbz.ru/authors/informatika/3/7-2-4.odp">https://files.lbz.ru/authors/informatika/3/7-2-4.odp</a></p> <p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7324/start/274196/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7324/start/274196/</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=10oz_RSJpNQ">https://www.youtube.com/watch?v=10oz_RSJpNQ</a></p> <p><a href="https://onlinetestpad.com/hnmpmq2nffgkfc">https://onlinetestpad.com/hnmpmq2nffgkfc</a></p> <p><a href="https://onlinetestpad.com/hmbyivxszw5cc">https://onlinetestpad.com/hmbyivxszw5cc</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/341d1e14-d571-46d2-8fe7-9416619b10c7/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/341d1e14-d571-46d2-8fe7-9416619b10c7/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ad8e829c-25c0-40b5-9e24-b98145e1e05a/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ad8e829c-25c0-40b5-9e24-b98145e1e05a/?</a></p>

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
			<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/504b2772-e86e-4c5b-8ac4-7837eb91f7cc/">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/504b2772-e86e-4c5b-8ac4-7837eb91f7cc/?</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?</a>
<b>Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)</b>	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ</li> </ul>	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7323/conspect/250819/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7323/conspect/250819/</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>			
<b>Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)</b>	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). <b>Практическая работа № 3.</b> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире.</li> <li>- Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи.</li> <li>- Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму.</li> <li>- Разрабатывать алгоритм преобразования информации</li> </ul>	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-2.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-2.ppt</a>  <a href="https://files.lbz.ru/authors/informatika/3/7-1-2.odp">https://files.lbz.ru/authors/informatika/3/7-1-2.odp</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hmfzjqflbqsc4">https://onlinetestpad.com/hmfzjqflbqsc4</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hp2ge2pbjt2pc">https://onlinetestpad.com/hp2ge2pbjt2pc</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4ece9b5e-99ef-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4ece9b5e-99ef-</a>

<p><i>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</i></p>	<p><i>Учебное содержание</i></p>	<p><i>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</i></p>	<p><i>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</i></p>
			<p><a href="http://4ea9-b216-cf078f8222d7/?">4ea9-b216-cf078f8222d7/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0cdb4e76-e6ce-431e-9da0-fa403ec0fc6e/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0cdb4e76-e6ce-431e-9da0-fa403ec0fc6e/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/be204e46-19fe-41e2-9b64-58d2c0fd2ab8/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/be204e46-19fe-41e2-9b64-58d2c0fd2ab8/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/fdad302d-d571-495b-92c7-5cdc1449e981/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/fdad302d-d571-495b-92c7-5cdc1449e981/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c224521b-3d0c-406b-936f-f6841509bc3a/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c224521b-3d0c-406b-936f-f6841509bc3a/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f530aee3-c82c-407c-b91d-d4c6637a3fb5/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f530aee3-c82c-407c-b91d-d4c6637a3fb5/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1ebf66d3-4675-46dc-ada4-47355808e0f4/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1ebf66d3-4675-46dc-ada4-47355808e0f4/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog</a></p>

<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
			<p><a href="http://og/res/03bd07dd-489d-4335-94ea-a64de2180a81/?">og/res/03bd07dd-489d-4335-94ea-a64de2180a81/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/cc259f95-3f15-4a53-bb6c-375d0fc47b0f/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/cc259f95-3f15-4a53-bb6c-375d0fc47b0f/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/264f3af1-0131-4655-a7af-f8da4e358a1d/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/264f3af1-0131-4655-a7af-f8da4e358a1d/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/039929c8-d256-4640-8909-f4c8c71e1130/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/039929c8-d256-4640-8909-f4c8c71e1130/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f04fd5d4-4fee-41e6-bcfc-c798c3b73ddb/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f04fd5d4-4fee-41e6-bcfc-c798c3b73ddb/?</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/40e5b556-ea63-4b27-9bc1-6aaba724c9a2/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/40e5b556-ea63-4b27-9bc1-6aaba724c9a2/?</a></p>
<p><b>Тема 5. Двоичный код (2 часа)</b></p>	<p>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</p>	<p>- Раскрывать смысл изучаемых понятий. - Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/</a></p> <p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/concept/250679/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/concept/250679/</a></p> <p><a href="http://лена24.рф/Информатика и ИКТ 6 класс Босова/4.1.html">http://лена24.рф/Информатика и ИКТ 6 класс Босова/4.1.html</a></p>

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
			<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-5.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-5.ppt</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hoehdq5bbyqnc">https://onlinetestpad.com/hoehdq5bbyqnc</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hofctbifrk44">https://onlinetestpad.com/hofctbifrk44</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/afcf60d4-23f2-4216-bb17-10bd4fca4fb9/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/afcf60d4-23f2-4216-bb17-10bd4fca4fb9/?</a>
<b>Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)</b>	Информационный объём данных. 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)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации.</li> <li>- Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов</li> </ul>	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/flash/6kl/g11/7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/flash/6kl/g11/7.php</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-6.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-6.ppt</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hoivrdhpcfnl4">https://onlinetestpad.com/hoivrdhpcfnl4</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hoifaho7zjcs6">https://onlinetestpad.com/hoifaho7zjcs6</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</b>			
<b>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8</b>	Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового</li> </ul>	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>часов)</b>	<p><b>Практическая работа № 4.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.</p> <p><b>Практическая работа № 5.</b> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.</p> <p><b>Практическая работа № 6.</b> Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования</p>	<p>программирования.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки.</li> <li>- Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»</li> </ul>	<p><a href="http://ika/3/files/eor6/presentations/6-14-1-cho-to-takoe-algoritm.ppt">ika/3/files/eor6/presentations/6-14-1-cho-to-takoe-algoritm.ppt</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a></p> <p><a href="https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4">https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4</a></p>
<b>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</b>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.</p> <p><b>Практическая работа № 7.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).</p> <p><b>Практическая работа № 8.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Осуществлять разбиение задачи на подзадачи.</li> <li>- Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур).</li> <li>- Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</li> </ul>	<p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/166c79c4-6034-461c-8d94-e91e1a31f032/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/166c79c4-6034-461c-8d94-e91e1a31f032/?interface=catalog</a></p> <p><a href="https://murnik.ru/vs-pomogatelnyj-algoritm-6-klass.html">https://murnik.ru/vs-pomogatelnyj-algoritm-6-klass.html</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a></p>
<b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b>			
<b>Тема 9. Векторна</b>	Векторная графика. Создание векторных рисунков	- Раскрывать смысл изучаемых понятий.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1cS">https://www.youtube.com/watch?v=1cS</a>




<p>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</p>	<p>Учебное содержание</p>	<p>Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</p>	<p>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</p>
<p><b>я графика (3 часа)</b></p>	<p>встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.  <b>Практическая работа № 9.</b> Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.  <b>Практическая работа № 10.</b> Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).  <b>Практическая работа № 11.</b> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)</p>	<p>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.  - Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.  - Планировать последовательность действий при создании векторного изображения.  - Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)</p>	<p><a href="http://GIp52Io0">GIp52Io0</a>  <a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/conspect/251099/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/conspect/251099/</a></p>
<p><b>Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)</b></p>	<p>Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.  <b>Практическая работа № 12.</b> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.  <b>Практическая работа № 13.</b> Создание небольших текстовых документов с таблицами.  <b>Практическая работа № 14.</b></p>	<p>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.  - Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.  - Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/conspect/250574/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/conspect/250574/</a>  <a href="http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/pw/r4.zip">http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/pw/r4.zip</a></p>

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации		
<b>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</b>	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <b>Практическая работа № 15.</b> Создание презентации с гиперссылками. <b>Практическая работа № 16.</b> Создание презентации с интерактивными элементами	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</li> <li>- Планировать структуру презентации с гиперссылками.</li> <li>- Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</li> </ul>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/pw/r16.zip">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/pw/r16.zip</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/pw/r17.zip">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/pw/r17.zip</a></p>
<i>Резервное время – 2 часа</i>			

Прошито, пронумеровано,  
скреплено печатью

27 (двадцать  
семь) листов

Директор МБОУ  
«Шахтерская СШ №14»

  
Т.В.Гетьманцева

