

Приложение к АООП ООО (ФГОС 2021, ФОП)

**АДАптированная Рабочая программа
по учебному предмету (учебному курсу/
курсу внеурочной
деятельности/учебному модулю)
« Введение в информатику »
Наименование учебного предмета/учебного курса/учебного
модуля**

Базовый УРОВЕНЬ _____

Для 5-6 классов

2023 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»

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 «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Введение в информатику» 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 «Введение в информатику» 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.

В процессе изучения информатики у обучающихся с ЗП формируется информационная и алгоритмическая культура; умения формализации и структурирования информации; учащиеся овладевают способами представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; у учащихся формируется представление о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; представление об основных изучаемых понятиях (информация, алгоритм, модель) и их свойствах; развивается алгоритмическое мышление; формируются представления о применении знаний по предмету в современном мире, о роли информационных технологий и роботизированных

устройств в жизни людей, промышленности и научных исследованиях; вырабатываются навык и умение безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника с ЗПР, 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.

Программа отражает содержание обучения предмету «Введение в информатику» с учетом особых образовательных потребностей обучающихся с ЗПР. Особенностью восприятия и усвоения учебного материала по информатике, обусловленной сниженным уровнем развития понятийных форм мышления, является то, что абстрактные понятия и логический материал слабо осознается обучающимися с ЗПР. Обучающиеся склонны к формальному оперированию данными, они не пытаются вникнуть в суть изучаемого понятия и процесса, им малодоступно понимание соподчинения отвлеченных понятий и взаимообусловленность их признаков.

У обучающихся с ЗПР возникают трудности при преобразовании информации из одной формы представления в другую без потери ее смысла и полноты. Они испытывают трудности при оценивании числовых параметров информационных процессов (объема памяти, необходимого для хранения информации).

При изучении разделов «Разработка алгоритмов и

программ», «Алгоритмы и программирование. Исполнители и алгоритмы.», обучающиеся с ЗПР сталкиваются с трудностью делать логические выводы, строить последовательные рассуждения, оформлять блок-схемы и алгоритм записи кода программ, переносить данный алгоритм в программу. Также при изучении программирования они не могут разобраться с типами данных, не соотносят их с изученными ранее методами кодирования информации в компьютере.

Обучающиеся затрудняются анализировать бессистемные данные даже в простых задачах, они не всегда могут увидеть главное и второстепенное, отделить лишнее, самостоятельно не соотносят ситуацию с изученным ранее.

Обучающимся с ЗПР требуется больше времени на закрепление материала, актуализация знаний по опоре при воспроизведении.

Для преодоления трудностей в изучении учебного предмета «Информатика» необходима адаптация объема и характера учебного материала к познавательным возможностям обучающихся с ЗПР: учебный материал преподносится небольшими порциями, происходит его постепенное усложнение, используются способы адаптации трудных заданий, некоторые темы изучаются на ознакомительном уровне исходя из отбора содержания учебного материала по предмету.

Для усиления коррекционно-развивающей направленности предмета на уроках широко используются демонстрация педагогом практической работы с последующим совместным анализом последовательных учебных действий и выработкой алгоритма, усиленная предметно-практическая деятельность учащихся, дополнительный наглядно-иллюстративный материал, подкрепление выполнения заданий графическим материалом. Особое место отводится работе, направленной на коррекцию процесса овладения учащимися умениями самоорганизации учебной деятельности.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырех тематических разделов:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;

- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной 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 за счет часов из части, формируемой участниками образовательных отношений.

В результате изучения предмета «Введение в информатику» у обучающихся с ЗПР будут сформированы первоначальные представления по предмету, что будет способствовать профилактике трудностей в изучении данного предмета в 7–9 классах.

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.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»

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). 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 (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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ИНФОРМАТИКИ

5 класс (34 часа)

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 учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)		
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	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	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 мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации

<p>Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)</p>	<p>Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложе-</p>	<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».</p>
	<p>ния), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). Практические работы 1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра. 2. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла. 3. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя</p>	<p>Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</p>
<p>Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)</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 Интернете. Процесс аутентифика-</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. Различать виды аутентификации.</p>

	<p>ции. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации</p>	<p>Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать</p>
<p>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</p>		
<p>Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)</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. Искусственный интеллект и его роль в</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, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</p>

	жизни человека	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)		
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Практические работы 1. Знакомство со средой программирования. 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования. 3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)		
Тема 7. Графический редактор (3 часа)	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский

	<p>графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. 2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора 	<p>интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения</p>
<p>Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)</p>	<p>Текстовый редактор. Правила набора текста.</p> <p>Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания.</p> <p>Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные).</p> <p>Полужирное и курсивное начертание.</p> <p>Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы.</p> <p>Обтекание изображений текстом.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма 	<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>Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</p>

	<p>с использованием базовых средств текстовых редакторов.</p> <p>2. Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).</p> <p>3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).</p> <p>4. Вставка в документ изображений</p>	
Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)	<p>Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Создание презентации на основе готовых шаблонов</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>
<i>Резервное время — 2 часа</i>		

6 класс (34 часа)

1 час в неделю, всего — 34 часа, 2 часа — резервное время.

Примерные темы, раскрывающие данный	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы
--	---------------------------	--

раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение		(на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)		
Тема 1. Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров
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, перемеще-	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути

	<p>ние, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).</p> <p>2. Поиск файлов средствами операционной системы</p>	
<p>Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)</p>	<p>Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.</p> <p>Программы для защиты от вирусов.</p> <p>Встроенные антивирусные средства операционных систем</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ</p>
<p>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</p>		
<p>Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)</p>	<p>Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире.</p> <p>Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи.</p> <p>Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму.</p> <p>Разрабатывать алгоритм преобразования информации</p>
<p>Тема 5. Двоичный код (2 часа)</p>	<p>Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите</p>

	<p>длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному</p>	
<p>Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)</p>	<p>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)</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов</p>
<p>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</p>		
<p>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p>	<p>Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепеха). Циклические алгоритмы. Переменные. Практические работы 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»</p>
	<p>2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые</p>	

	<p>вычислительные алгоритмы.</p> <p>3. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования</p>	
<p>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).</p> <p>2. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p>
<p>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</p>		
<p>Тема 9. Векторная графика (3 часа)</p>	<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>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>

	<p>1. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.</p> <p>2. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).</p> <p>3. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)</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>Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)</p>	<p>Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Создание небольших текстовых документов с нумерованными,</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>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>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</p>	<p>Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практические работы 1. Создание презентации с гиперссылками. 2. Создание презентации с интерактивными элементами</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</p>
<p><i>Резервное время — 2 часа</i></p>		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	ЭОР
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Введение. Цели изучения курса информатики и ИКТ. Техника безопасности и организация рабочего места. Информация вокруг нас. Экскурсия с центр «Точка роста». Включение и выключение компьютера.	1	0	0	4-8.09	https://www.youtube.com/watch?time_continue=466&v=E6U7kPSUH_I&feature=emb_logo

Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)

Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)

2.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0	11-15.09	https://www.youtube.com/watch?time_continue=466&v=E6U7kPSUH_I&feature=emb_logo
3.	Процессор. Оперативная и долговременная	1	0	0	18-22.09	https://onlinetestpa.d.com/hnsyekhrqqkag

память. Подключение
внешних устройств
компьютера к
системному блоку.
Ввод информации в
память компьютера.
Клавиатура.

[https://onlinetestpa
d.com/hn2n5o3fs3
xa4
http://school-
collection.edu.ru/c
atalog/res/32c6e5e
b-476e-420b-bae6-
5e638d212849/?fro
m=62179c51-
6025-497a-ab4c-
4ca86e6bfe78&int
erface=teacher&cla
ss\[\]=42&class\[\]=4
3&class\[\]=44&clas
s\[\]=45&class\[\]=47
&class\[\]=48&class
\[\]=49&class\[\]=50
&class\[\]=51&subje
ct=19](https://onlinetestpa
d.com/hn2n5o3fs3
xa4
http://school-
collection.edu.ru/c
atalog/res/32c6e5e
b-476e-420b-bae6-
5e638d212849/?fro
m=62179c51-
6025-497a-ab4c-
4ca86e6bfe78&int
erface=teacher&cla
ss[]=42&class[]=4
3&class[]=44&clas
s[]=45&class[]=47
&class[]=48&class
[]=49&class[]=50
&class[]=51&subje
ct=19)

						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/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)						
4.	Управление компьютером. Программы для компьютеров. Пользователи и	1	0	0.5	25-29.09	https://www.youtube.com/watch?v=kmbHjRAcS5U&feature=emb_logo http://school-

	<p>программисты. Запуск и завершение работы программы.</p> <p>Практическая работа № 1 «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»</p>					collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog
5.	<p>Прикладные программы.</p> <p>Практическая работа № 2 «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»</p>	1	0	0.5	2-6.10	
6.	<p>Системное программное</p>	1	0	0.5	9-13.10	http://school-collection.edu.ru/c

	<p>обеспечение. Операционные системы. Хранение информации. Файлы. Практическая работа № 3 «Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя»</p>					atalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog
<p>Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)</p>						
7.	<p>Передача информации. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. Интернет</p>	1	0	0	16-20.10	https://www.youtube.com/watch?v=TSQN-dMehFA https://www.youtube.com/watch?v=TSQN-dMehFA

	травля.					be.com/watch?v=cZ8iRfjQpdo&t=3s
8.	Поиск информации. Поисковые системы. Достоверность информации, полученной из Интернета. Практическая работа № 4 «Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации»	1	0	0.5	23-27.10	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)						
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)						

9.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.	1	0	0	6-10.11	https://www.youtube.com/watch?time_continue=57&v=nY42f7tiyY&feature=emb_logo
10.	Действия с информацией. Кодирование информации. Данные. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1	0	0	13-17.11	https://yandex.ru/video/preview/13345040179168122073
11.	Контрольная работа № 1 «Информация и	1	1	0	20-24.11	

	компьютер»					
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)						
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)						
12	Алгоритмы и исполнители. Преобразование информации по заданным правилам.	1	0	0	27.11-1.12	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-15-1-ispolniteli-vokrug-nas.ppt
13	Линейные и циклические алгоритмы	1	0	0	4-8.12	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg

Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)

14	Среда программирования. Практическая работа 5 «Знакомство со средой программирования Скретч»	1	0	0.5	11-15.12	
15	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов	1	0	0	18-22.12	
16	Управление. Мини-проект «Догонялка-1»	1	0	0	25-29.12	
17	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2»	1	0	0	11-18.01	

18	Переменные. Практическая работа № 6 «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1	0	0.5	19-25.01	
19	Координаты. Мини-проект «Собери урожай»	1	0	0	26-31.01	
20	Циклические алгоритмы. Практическая работа № 7 «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1	0	0.5	2-8.02	

21	Контрольная работа № 2 «Алгоритмы и исполнители. Работа в среде программирования»	1	1	0	9-15.02	
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)						
Тема 7. Графический редактор (3 часа)						
22	Компьютерная графика. Растровый графический редактор. Пиксель. Использование графических примитивов.	1	0	0	16-22.02	https://www.youtube.com/watch?time_continue=390&v=10M13og5zLg&feature=emb_logo
23	Преобразование графических	1	0	0.25	23-29.02	https://www.youtube.com/watch?time

	<p>изображений: выделение, копирование, поворот, отражение. Практическая работа №8 «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора»</p>					<p>continue=390&v= 10M13og5zLg&fe ature=emb_logo</p>
24	<p>Планируем работу в графическом редакторе. Практическая работа № 9 «Работа с фрагментами</p>	1	0	0.25	1-8.03	

	изображения с использованием инструментов графического редактора»					
25	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1	0	0	11-15.03	
26	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №	1	0	0.5	18-22.03	https://www.youtube.com/watch?v=bj9DsWPOBYs&feature=emb_logo

	10 «Создание небольшого текстового документа посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.					
27	Редактирование текста. Практическая работа № 11 «Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)».	1	0	0.5	1-5.04	

28	Текстовый фрагмент и операции с ним.	1	0	0	8-12.04	https://yandex.ru/video/preview/3306743108350078914
29	Форматирование текста. Практическая работа № 12 «Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)».	1	0	0.5	15-19.04	https://onlinetestpad.com/hpnilibe5yon6
30	Разнообразие наглядных форм представления информации. Практическая работа № 13 «Вставка в документ	1	0	0.5	322-26.04	

	изображений»					
Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)						
31.	Компьютерные презентации. Планирование работы	1	0	0	29.04- 3.05	
32.	Правила размещения объектов на слайдах. Практическая работа № 14 "Создание презентации на основе готовых шаблонов"	1	0	0.5	6-10.05	
33.	Повторение. Обобщение	1	0	0	13-17.05	

34.	Промежуточная аттестация: итоговая контрольная работа.	1	1	0	20-24.05	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	6.5		

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	ЭОР
		всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)						
Тема 1. Компьютер (1 ч)						
1	Техника	1	0	0	4-8.09	https://bosova.r

	<p>безопасности и организация рабочего места. Компьютер</p>					<p>u/metodist/aut_hors/informatika/3/files/eor6/posters/6-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</p> <p>https://youtu.be/HEvbfetdR7o</p>
<p>Тема 2. Файловая система (2 ч)</p>						
2	<p>Файлы и папки (каталоги)</p> <p>Практическая работа № 1. «Работа с файлами и каталогами средствами</p>	1	0	0,5	11-15.09	

	операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).					
3	Файловая система компьютера Практическая работа № 2 «Поиск файлов средствами операционной системы»	1	0	0,5	18-22.09	
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)						

4	Защита от вредоносных программ	1	0	0	25-29.09	https://digital-likbez.datalesson.ru/video/5-2/
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)						
Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)						
5	Информация	1	0	0	2-6.10	
6	Информационные процессы. Практическая работа № 3 «Преобразование информации, представленной в	1	0	0,5	9-13.10	https://www.youtube.com/watch?v=fNn3yZYcR8o&t=11s https://www.youtube.com/watch?v=6FsfxH_huX

	форме таблиц и диаграмм, в текст»					<u>Е</u>
Тема 5. Двоичный код (2 часа)						
7	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0	16-20.10	
8	Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите.	1	0	0	23-27.10	

	Преобразование любого алфавита к двоичному					
Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)						
9	Единицы измерения информации	1	0	0	6-10.11	
10	Характерные размеры файлов различных типов	1	0	0	13-17.11	
11	Контрольная работа № 1 «Информация и компьютер»	1	1	0	20-24.11	

Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)

Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)

12	Исполнители и алгоритмы. Среда текстового программирования КуМир	1	0	0	27.11-1.12	https://bosova.ru/metodist/aut hors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-14-1-cto-takoe-algorithm.ppt https://bosova.ru/metodist/aut hors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-
----	--	---	---	---	------------	--

						15-1-ispolniteli-vokrug-nas.ppt https://www.niisi.ru/kumir/
13	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы.	1	0	0	4-8.12	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg
14	Переменные. Практическая работа № 4 «Разработка диалоговых про-	1	0	0,5	11-15.12	

	грамм в среде текстового программирования »					
15	Ветвления	1	0	0	18-22.12	https://yandex.ru/video/preview/12564199805374447787
16	Управление исполнителем. Циклические алгоритмы.	1	0	0	25-29.12	https://yandex.ru/video/preview/12564199805374447787
17	Циклические алгоритмы для Черепахи. Практическая	1	0	0,5	11-18.01	

	работа № 5 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»					
18	Циклические алгоритмы для Чертёжника. Практическая работа № 6 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования»	1	0	0,5	19-25.01	

	с использованием циклов»					
19	Простые вычислительные алгоритмы. Практическая работа № 7 «Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы»	1	0	0,5	26-31.01	
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)						
20	Разбиение задачи на подзадачи.	1	0	0	2-8.02	

	Вспомогательные алгоритмы					
21	Программирование вспомогательных алгоритмов (процедур). Практическая работа № 8 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	1	0	0,5	9-15.02	

22	Процедуры с параметрами для Черепахи. Практическая работа № 9 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»	1	0	0,5	16-22.02	
23	Контрольная работа № 2	1	1	0	23-29.02	

	«Алгоритмизация и основы программирования»					
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)						
Тема 9. Векторная графика (3 часа)						
24	Векторная графика. Практическая работа № 10 «Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных	1	0	0,5	1-8.03	

	изображений»					
25	Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ. Практическая работа № 11 «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)»	1	0	0,5	11-15.03	

26	Добавление векторных рисунков документы. Практическая работа № «Разработка простого изображения помощью инструментов векторного графического редактора собственного замыслу»	в 12 с (по	1	0	0,5	18-22.03	
Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)							
27	Текстовый		1	0	0	1-5.04	

	процессор.					
28	Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Практическая работа № 13 «Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками»	1	0	0,5	8-12.04	

29	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа № 14 «Создание небольших текстовых документов с таблицами»	1	0	0,5	15.19.04	
30	Практическая работа № 15 «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»	1	0	0,5	22-26.04	

Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)

31	Создание компьютерных презентаций.	1	0	0	29.04-3.05	
32	Интерактивные элементы. Практическая работа № 16 «Создание презентации интерактивными элементами»	1	0	0,5	6-10.05	
33	Гиперссылки. Практическая работа № 16 «Создание презентации гиперссылками»	1	0	0,5	13-17.05	

14.	Промежуточная аттестация: выполнение итогового проекта	1	1	0	20-24.05	
-----	--	---	---	---	----------	--

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 726242342903868691666490759959119263676517201251

Владелец Воложанина Елена Николаевна

Действителен с 15.09.2023 по 14.09.2024