

Учебный курс «Введение в информатику» СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

5 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, 5 аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами..

6 класс

Цифровая грамотность

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

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный 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 КУРСА

Изучение программы учебного курса «Введение в информатику» 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 7 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; – соблюдение временных норм работы с компьютером.

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 и 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 выбранным ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу; – пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов; – создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов; – разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы; – создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2			https://bosova.ru
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3		1	https://bosova.ru
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2			https://bosova.ru

Итого по разделу		7			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация в жизни человека	3			
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2			https://bosova.ru
3.2	Работа в среде программирования	8		2	https://bosova.ru
Итого по разделу		10			
Раздел 4. Информационные технологии					
3.1	Графический редактор	4			
3.2	Текстовый редактор	6			
3.3	Компьютерная презентация	3			
Итого по разделу		13			
Резервное время		1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		3	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер	1			https://bosova.ru
1.2	Файловая система	2			https://bosova.ru
Итого по разделу		3			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Защита от вредоносных программ	1			https://bosova.ru
2.2	Информация и информационные процессы	2			https://bosova.ru
2.3	Двоичный код	1			https://bosova.ru
2.4	Единицы измерения информации	3	1		https://bosova.ru
Итого по разделу		7			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8		1	https://bosova.ru
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4		1	https://bosova.ru
Итого по разделу		12			
Раздел 4. Информационные технологии					
3.1	Векторная графика	3			https://bosova.ru

3.2	Текстовый редактор	4			https://bosova.ru
3.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	4			https://bosova.ru
Итого по разделу		11			
Резервное время		1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	2	

6 КЛАСС

2 вариант

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер	1			https://bosova.ru
1.2	Файловая система	1			https://bosova.ru
Итого по разделу		2			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Защита от вредоносных программ	1			https://bosova.ru
2.2	Информация и информационные процессы	1			https://bosova.ru
2.3	Двоичный код	1			https://bosova.ru
2.4	Единицы измерения информации	1	1		https://bosova.ru
Итого по разделу		4			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	4		1	https://bosova.ru
3.2	Вспомогательные алгоритмы	2		1	https://bosova.ru
Итого по разделу		6			
Раздел 4. Информационные технологии					
3.1	Векторная графика	1			https://bosova.ru
3.2	Текстовый редактор	2			https://bosova.ru
3.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	2			https://bosova.ru
Итого по разделу		5			
Резервное время					
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	1	2	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами	1				https://bosova.ru

	цифрового окружения				
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе.	1			https://bosova.ru
3	Программы для компьютеров	1			https://bosova.ru
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы)	1			https://bosova.ru
5	Практическая работа по теме «Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение)	1		1	https://bosova.ru
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1			https://bosova.ru
7	Поиск информации в сети Интернет	1			https://bosova.ru
8	Информация в жизни человека	1			https://bosova.ru
9	Действия с информацией. Кодирование информации	1			https://bosova.ru
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1			https://bosova.ru
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1			https://bosova.ru
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1			https://bosova.ru
13	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1			https://bosova.ru
14	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1		1	https://bosova.ru
15	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1			https://bosova.ru
16	Практическая работа по теме	1			https://bosova.ru
17	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1		1	https://bosova.ru
18	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1			https://bosova.ru
19	Практическая работа по теме	1			https://bosova.ru
20	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1			https://bosova.ru
21	Графический редактор. Использование графических примитивов.	1			https://bosova.ru
22	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора	1			https://bosova.ru
23	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение	1			https://bosova.ru

24	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение	1				https://bosova.ru
25	Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор.	1				https://bosova.ru
26	Редактирование текста.	1				https://bosova.ru
27	Фрагменты текста	1				https://bosova.ru
28	Форматирование текста.	1				https://bosova.ru
29	Вставка изображений в текстовые документы	1				https://bosova.ru
30	Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов».	1				https://bosova.ru
31	Компьютерные презентации. Слайд	1				https://bosova.ru
32	Работа с несколькими слайдами. Анимация.	1				https://bosova.ru
33	Создаём слайд-шоу	1				https://bosova.ru
34	Обобщение и систематизация знаний	1				https://bosova.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0		

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
6 КЛАСС 1 вариант**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерам. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1				https://bosova.ru
2	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога)	1				https://bosova.ru
3	Работа с файлами. Поиск файлов средствами операционной системы	1				https://bosova.ru
4	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем	1				https://bosova.ru
5	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1		1		https://bosova.ru
6	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1				https://bosova.ru
7	Двоичный код. Представление данных в	1				https://bosova.ru

	компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному					
8	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1				https://bosova.ru
9	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1				https://bosova.ru
10	Контрольная работа по теме: " Информация и информационные процессы. Единицы измерения информации"	1	1			
11	Основные алгоритмические конструкции	1				https://bosova.ru
12	Среда текстового программирования	1				https://bosova.ru
13	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1				https://bosova.ru
14	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1				https://bosova.ru
15	Циклические алгоритмы. Переменные.	1				https://bosova.ru
16	Практическая работа по теме «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1		1		https://bosova.ru
17	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1				https://bosova.ru
18	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1				https://bosova.ru
19	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами программирования	1				https://bosova.ru
20	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами программирования	1				https://bosova.ru
21	Практическая работа по теме: «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	1		1		https://bosova.ru
22	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Основные алгоритмические конструкции».	1				

	«Вспомогательные алгоритмы»					
23	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений).	1				https://bosova.ru
24	Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1				
25	Добавление векторных рисунков в документы	1				
26	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1				https://bosova.ru
27	Добавление таблиц в текстовые документы	1				
28	Добавление таблиц в текстовые документы	1				
29	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1				https://bosova.ru
30	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки	1				
31	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки	1				https://bosova.ru
32	Создание презентации с интерактивными элементами.	с 1				https://bosova.ru
33	Создание презентации с интерактивными элементами.	с 1				
34	Обобщение и систематизация знаний	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	2		

6 КЛАСС 2 вариант

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютером. Компьютер. 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. Поиск файлов средствами операционной системы	1				https://bosova.ru
2	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных	1				https://bosova.ru

	программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем					
3	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1				https://bosova.ru
4	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному	1				https://bosova.ru
5	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1				https://bosova.ru
6	Контрольная работа по теме: "Информация и информационные процессы. Единицы измерения информации"	1	1			
7	Основные алгоритмические конструкции Среда текстового программирования	1				https://bosova.ru
8	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник). Циклические алгоритмы. Переменные.	1				https://bosova.ru
9	Практическая работа по теме «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1		1		https://bosova.ru
10	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1				https://bosova.ru
11	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами программирования	1				https://bosova.ru
12	Практическая работа по теме: «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)» Обобщение и систематизация знаний по темам: «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы»	1		1		https://bosova.ru

13	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). Добавление векторных рисунков в документы	1				https://bosova.ru
14	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки Добавление таблиц в текстовые документы	1				https://bosova.ru
15	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки	1				https://bosova.ru
16	Создание презентации с интерактивными элементами.	1				https://bosova.ru
17	Обобщение и систематизация знаний	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	1	2		