

**Проверено**

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_/Л.Н.Неверова

(подпись)

«29» августа 2023 г.

**Утверждаю**

Директор ГБОУ СОШ с. Андросовка

\_\_\_\_\_/М.Н.Никитина

(подпись)

«30» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Предмет (курс)      **Информатика в играх и задачах**      Класс 5-6

Количество часов по учебному плану: 34 ч. в год, 1 ч. в неделю.

Составлена в соответствии с авторской программой Босовой Л.Л. (Информатика 5-6 классы. Примерная рабочая программа. / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.)

**Учебники:**

1. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.

2. Информатика: Учебник для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.

Рассмотрена на заседании МО учителей математического цикла

(название методического объединения)

Протокол №1 от «29» августа 2023 г.

Председатель МО И.В.Молочкова

(ФИО)

\_\_\_\_\_  
(подпись)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

---

Рабочая программа по информатике для учащихся 5-6 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) и основана на примерной рабочей программе ООО Информатика (базовый уровень) (ОДОБРЕНА РЕШЕНИЕМ ФЕДЕРАЛЬНОГО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ОБЩЕМУ ОБРАЗОВАНИЮ, протокол 2/22 от 29.04.2022 г). Предусмотрено использование УМК (учебники, методические рекомендации для учителя) авторского коллектива под руководством Босовой Л. Л. Все учебники есть в Федеральном перечне от 28 декабря 2018 года.

### **УМК:**

1. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
2. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
3. Информатика: Учебник для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
4. Информатика: Рабочая тетрадь для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
5. Информатика. УМК для основной школы [Электронный ресурс]: 5 – 6 классы. Методическое пособие / Автор-составитель: М.Н.Бородин. — Эл.изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
7. Уроки информатики в 5-6 классах: методическое пособие/ Л.Л.Босова, А.Ю.Босова.-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
8. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов  
<http://school-collection.edu.ru/>
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.  
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

**Количество часов:** согласно учебному плану на изучение информатики в 5-6 классах отводится по 1 часу в неделю, то есть 34 учебных часа в год в каждом классе.

### **Место курса внеурочной деятельности в учебном плане**

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся 5-6 классов и рассчитана на 2 года обучения. Данная программа реализована в рамках внеурочной деятельности в соответствии с образовательным планом школы.

Данная программа рассчитана на 68 часов: в 5-6 классах по 1 часу в неделю, то есть по 34 часа в год.

Продолжительность занятия 40 минут. Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДНЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ»

---

### **5 класс**

*Общее число часов – 34 часа.*

#### **1. Информационные технологии - 14 часов.**

Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Ввод информации в

память компьютера. Управление компьютером. Программы и документы. Файлы и папки. Размер файла.

Текст как форма представления информации. Компьютер — основной инструмент подготовки текстов. Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста. Форматирование текста. Структура таблицы. Табличное решение логических задач. Диаграммы.

Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Устройства ввода графической информации. Работа в графическом редакторе.

*Практические работы:*

Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру».

Практическая работа №2 «Вспоминаем приемы управления компьютером».

Практическая работа №5 «Вводим текст».

Практическая работа №6 «Редактируем текст».

Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста».

Практическая работа №8 «Форматируем текст».

Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора».

Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами».

Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе».

Практическая работа №17 «Создаём анимацию».

Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу».

## **2. Информация вокруг нас- 16 часов.**

Хранение информации. Передача информации. Электронная почта. В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат. Разнообразие наглядных форм представления информации. От текста к рисунку, от рисунка к схеме. Разнообразие задач обработки информации. Кодирование как изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

*Практические работы:*

Практическая работа №3 «Создаем и сохраняем файлы».

Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой».

Практическая работа №14 «Создаём списки».

Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет».

Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор».

## **3. Информационное моделирование - 3 часа.**

Структура таблицы. Табличное решение логических задач. Диаграммы.

*Практические работы:*

Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы».

Практическая работа №10 «Строим диаграммы».

Практическая работа №12 «Создаем простые таблицы».

Практическая работа №13 «Строим диаграммы».

## **4. Резерв – 1 час.**

### **6 класс**

**Общее число часов – 34 часа.**

## **1. Как мы познаем окружающий мир - 3 часа.**

Как мы познаем окружающий мир. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Определение понятия.

*Практические работы:*

Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы».

Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты».

## **2. Информационное моделирование - 19 часов.**

Техника безопасности. Объекты окружающего мира. Компьютерные объекты. Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Отношение входит в состав. Отношение является разновидностью. Классификация объектов. Системы объектов. Разнообразие

систем. Состав и структура системы. Персональный компьютер как система. Конструируем и исследуем графические объекты. Информационное моделирование как метод познания. Словесные информационные модели. Словесные описания (научные, художественные). Математические модели. Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Многообразие схем.

*Практические работы:*

Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы».

Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы».

Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов».

Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов».

Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора».

Практическая работа №8 «Создаём графические модели».

Практическая работа №9 «Создаём словесные модели».

Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки».

Практическая работа №11 «Создаём табличные модели».

Практическая работа №12 «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре».

Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики».

Практическая работа №11 «Создаём табличные модели».

Практическая работа №12 «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре».

Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики».

Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья».

### **3. Алгоритмика- 11 часов.**

Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Знакомство с исполнителем Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Чертежник учится, или Использование вспомогательных алгоритмов.

*Практические работы:*

Практическая работа №15 «Создаём линейную презентацию».

Практическая работа №16 «Создаём презентацию с гиперссылками».

Практическая работа №16 «Создаём циклическую презентацию».

### **4. Резерв – 1 час.**

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*Личностные результаты* – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в

учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b>			
1.1	Тема 1 Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами.</p> <p>Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение.</p> <p>Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.</p>	<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://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo">https://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo</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/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</a></p>
1.2	Тема 2 Программы для компьютеров Файлы и папки (3 часа)	<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».</p> <p>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></p> <p><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></p> <p><a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>

1.3	Тема 3 Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению.</p> <p>Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.</p> <p>Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете.</p> <p>Различать виды аутентификации.</p> <p>Различать «слабые» и «сильные» пароли.</p> <p>Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать.</p>	<a href="https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и">https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</b>			
2.1	Тема 4 Информация в жизни человека (3 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Различать виды информации по способам её восприятия человеком.</p> <p>Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом.</p> <p>Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</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> <a href="https://onlinet.estpad.com/home/pwfk6pc73fs">https://onlinet.estpad.com/home/pwfk6pc73fs</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b>			
3.1	Тема 5 Алгоритмы и исполнители (2 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.</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> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritma.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritma.pdf</a> <a href="https://onlinet.estpad.com/home/mdi2wqxygsy4">https://onlinet.estpad.com/home/mdi2wqxygsy4</a>



3.2	Тема 6 Работа в среде программирования (8 часов)	<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>	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg</a> <a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a> <a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a>
<b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b>			
4.1	Тема 7 Графический редактор (3 часа)	<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>Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.</p>	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php</a>
4.2	Тема 8 Текстовый редактор (6 часов)	<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>	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-oshriftah.pdf">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-oshriftah.pdf</a>
4.3	Тема 9 Компьютерная презентация (3 часа)	<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>	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
<i>Резервное время — 2 часа</i>			

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>			
1.1	Тема 1 Компьютер (1 час)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров.	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-6-1-personalnyj-kompjuter-kak-sistema.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-6-1-personalnyj-kompjuter-kak-sistema.ppt</a>
1.2	Тема 2 Файловая система(2 часа)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути.	<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>
1.3	Тема 3 Защита от вредоносных программ(1 час)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ.	<a href="https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и">https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>			
2.1	Тема 4 Информация и информационные процессы (2 часа)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации.	<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> <a href="https://onlinetestpad.com/holdings/pwfk6pc73fs">https://onlinetestpad.com/holdings/pwfk6pc73fs</a>
	Тема 5 Двоичный код (2 часа)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите.	

	Тема 6 Единицы измерения информации (2 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации.</p> <p>Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов.</p>	
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</b>			
3.1	Тема 7 Основные алгоритмические конструкции (8 часов)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования.</p> <p>Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки.</p> <p>Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл».</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://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/html/mdi2wqxygsy4">https://onlinetestpad.com/html/mdi2wqxygsy4</a></p>
3.2	Тема 8 Вспомогательные алгоритмы (4 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Осуществлять разбиение задачи на подзадачи.</p> <p>Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур).</p> <p>Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач.</p>	<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.iisi.ru/kumir/">https://www.iisi.ru/kumir/</a></p> <p><a href="https://www.iisi.ru/kumir/">https://www.iisi.ru/kumir/</a></p>
<b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b>			
4.1	Тема 9 Векторная графика (3 часа)	<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>Планировать последовательность действий при создании векторного изображения.</p> <p>Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения).</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
4.2	Тема 10 Текстовый процессор (4 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>

		<p>применяемого программного средства.  Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</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>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-on-shriftah.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-on-shriftah.pdf</a></p>
4.3	Тема 11 Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)	<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><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
<i>Резервное время — 2 часа</i>			

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. <https://www.yaklass.ru/p/anglijskij-yazyk>
2. <https://resh.edu.ru/subject/11/2/>
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов  
<http://school-collection.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.  
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>