

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кулешовская средняя общеобразовательная школа №17 Азовского района

Утверждаю

Директор МБОУ Кулешовской СОШ №17
Азовского района

_____ /Дмитриев А.Ю./

Приказ от 25 августа 2023г. №123

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по информатике

Уровень общего образования (класс): основное общее, 5-6 класс.

Количество часов: 5кл. - 34 часа, 6кл. – 34 часа.

Учитель: Бушева Наталья Валерьевна.

Программа разработана на основе: Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям. / Программы для общеобразовательных учреждений.

Информатика. 2-11 классы: методическое пособие / составитель М.Н.Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.

Пояснительная записка

Данная рабочая программа предназначена для обучающихся 5-6-х классов и *разработана на основании следующих нормативных документов:*

- Федерального Закона «Об образовании в РФ» (от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ);
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ МОН РФ №1897 от 17.12.2010);
- Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям. / Программы для общеобразовательных учреждений. Информатика. 2-11 классы: методическое пособие / составитель М.Н.Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010;
- Программы курса «Информатика» для основной школы, разработанной автором учебника Л.Л.Босовой. / Информатика. Программа для основной школы: 5-6 классы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ Кулешовской СОШ № 17 Азовского района;
- Учебного плана МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района;
- Годового календарного учебного графика МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района.

Для реализации рабочей программы используется *учебно-методический комплекс*, включающий в себя:

- Информатика: учебник для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса в 2-х частях. / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Информатика: учебник для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса в 2-х частях. / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы /Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы /Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Информатика: методическое пособие для 5-6 классов / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Электронное приложение к учебнику <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> .

Вклад предмета в достижение целей основного общего образования

Методологической основой федеральных государственных образовательных стандартов является системно-деятельностный подход, в рамках которого реализуются современные стратегии обучения, предполагающие использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в процессе изучения всех предметов, во внеурочной и внешкольной деятельности на протяжении всего периода обучения в школе. Организация учебно-воспитательного процесса в современной информационно-образовательной среде является необходимым условием формирования информационной культуры современного школьника, достижения им ряда образовательных результатов, прямо связанных с необходимостью использования информационных и коммуникационных технологий.

В настоящее время отчетливой стала видна роль информатики в формировании современной научной картины мира, фундаментальный характер ее основных понятий, законов, всеобщность ее методологии. Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария, т.е. методов и средств познания реальности. Современная информатика представляет собой *метадисциплину*, в которой сформировался язык, общий для многих научных областей. Изучение предмета дает ключ к пониманию многочисленных явлений и процессов окружающего мира (в естественнонаучных областях, социологии, экономике, языке, литературе и др.). Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. В информатике формируются многие виды деятельности, которые имеют метапредметный характер, способность к ним образует ИКТ-компетентность.

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

- ✓ **развитию общеучебных умений и навыков** на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- ✓ **целенаправленному формированию таких общеучебных понятий**, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- ✓ **воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации**; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся.

В основной школе начинается изучение информатики как научной дисциплины, имеющей огромное значение в формировании мировоззрения современного человека. Изучение информатики в 5–6 классах позволяет решить следующие *задачи*:

- показать обучающимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;

- показать роль средств информационных и коммуникационных технологий в информационной деятельности человека;
- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у обучающихся основных общеучебных умений информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений;
- создать условия для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на формирование широкого спектра умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Общая характеристика предмета

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе 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. В содержании курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на *изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления*, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса.

Курс информатики основной школы, опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у обучающихся с начальной школы, дает теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта.

Место предмета в учебном плане

Программой Л.Л. Босовой предусмотрено в 5-ом классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6-ом классе - 34 часа (1 час в неделю).

Учебным планом МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района на изучение предмета «Информатика» предусмотрено 34 часа в 5 классе из расчёта 1 час в неделю и 34 часа в 6 классе из расчёта 1 час в неделю.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений обучающихся 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 гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают 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.

Содержание учебного предмета

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5-6 классах может быть определена следующими тематическими блоками (разделами):

- Информация вокруг нас;
- Информационные технологии;
- Информационное моделирование;
- Алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы. Информация и знания. Чувственное познание. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения). Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
<p>Тема 1. Информация вокруг нас (12 часов)</p>	<p>Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.</p> <p>Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.</p> <p>Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.</p> <p>Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.; • определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; • работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); • осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); • сохранять для индивидуального использования, найденные в сети Интернет, информационные объекты и ссылки на них; • систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; • вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений; • решать задачи на переливания, переправы и пр. в

<p>Тема 2. Компьютер (7 часов)</p>	<p>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>	<p>соответствующих программных средах.</p> <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; • анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; • определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выбирать и запускать нужную программу; • работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; • создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; • соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
<p>Тема 3. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)</p>	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.</p> <p>Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).</p> <p>Создание и форматирование списков.</p> <p>Вставка в документ таблицы, ее форматирование и</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; • определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; • выделять, перемещать и удалять фрагменты текста;

	заполнение данными.	<p>создавать тексты с повторяющимися фрагментами;</p> <ul style="list-style-type: none"> • осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; • оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; • создавать и форматировать списки; • создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.
Тема 4. Компьютерная графика (6 часов)	<p>Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); • планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; • определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; • создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
Тема 5. Создание мультимедийных объектов (6 часов)	<p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • планировать последовательность событий на заданную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения.
Тема 6. Объекты и системы (8 часов)	<p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение,

	<p>объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда.</p> <p>Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.</p>	<p>состояния;</p> <ul style="list-style-type: none"> • выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; • осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации; • приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; • изменять свойства панели задач; • узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; • упорядочивать информацию в личной папке.
<p>Тема 7. Информационные модели (10 часов)</p>	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.</p> <p>Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.</p> <p>Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.</p> <p>Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни; • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать словесные модели (описания); • создавать многоуровневые списки; • создавать табличные модели; • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья; • создавать графические модели.
<p>Тема 8. Алгоритмика (9 часов)</p>	<p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;

	<p>последовательностей.</p> <p>Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителем; • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.
<p>Итоговый контроль (2 часа)</p>		

Планируемые результаты изучения информатики

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении опорного учебного материала, размещены в рубрике «*Выпускник научится ...*». Они показывают, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от выпускника. Эти результаты потенциально достигаемы большинством обучающихся и выносятся на итоговую оценку как задания базового уровня (исполнительская компетентность) или задания повышенного уровня (зона ближайшего развития).

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих опорную систему, размещены в рубрике «*Выпускник получит возможность научиться ...*». Эти результаты достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами обучающихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Выпускник научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;

- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Выпускник получит возможность:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- научиться приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- научиться для объектов окружающей действительности указывать их признаки – свойства, действия, поведение, состояния;
- научиться называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- научиться осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку – основанию классификации;
- научиться приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.

Раздел 2. Информационные технологии

Выпускник научится:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;

- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Выпускник получит возможность:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования, найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Раздел 3. Информационное моделирование

Выпускник научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Выпускник получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомится с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Раздел 4. Алгоритмика

Выпускник научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник получит возможность:

- научиться исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- научиться по данному алгоритму определять для решения какой задачи он предназначен;
- научиться разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

Формы организации учебных занятий

В обучении информатике целесообразно параллельно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником на печатной основе или электронным);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.).

При организации занятий по информатике обучающихся 5-6 классов необходимо использовать различные методы и средства обучения с тем, чтобы, с одной стороны, свести работу за компьютером к регламентированной норме; с другой стороны, достичь наибольшего педагогического эффекта. При организации учебного процесса необходимо учитывать, что максимальная продолжительность непрерывной работы за компьютером *для обучающихся 5-6 классов составляет 20 минут.*

Наличие средств ИКТ позволяет при изложении нового материала организовывать **демонстрации**. Используя мультимедийный проектор и демонстрационный экран или интерактивную доску, учитель имеет возможность продемонстрировать ученикам различные учебные элементы содержания курса (наглядность содержания), ввести новые технологические приемы (наглядность деятельности). Использование мультимедийных презентаций на уроке придает новые краски рассказу, эвристической беседе, диалогу, решению проблемных ситуаций и т. д. Такое сопровождение позволяет детям получать информацию не только аудиально, но и визуально.

Самостоятельная работа по информатике, как правило, предполагает использование средств ИКТ и реализуется при проведении **лабораторных работ и практикумов**. Именно при их организации отчетливо видно, как органично на уроке информатики соединяются наблюдение, слово и деятельность: понаблюдав за действиями учителя и изучив инструкцию, учащийся начинает практическую деятельность за компьютером; методы здесь дополняют друг друга.

Индивидуальная практическая работа – более высокая форма работы по сравнению с фронтальной лабораторной работой, характеризуемая следующими чертами:

- разнотипность заданий по уровню сложности;
- большая самостоятельность;
- большая опора на учебник и справочный материал;
- более сложные вопросы к обучающемуся.

Индивидуальная практическая работа может приобретать черты учебно-исследовательской практики, когда учащиеся получают от учителя индивидуальные задания для протяженной самостоятельной работы (в течение одного-двух или более уроков, включая выполнение части задания вне уроков, в частности дома).

Характер информационной деятельности людей является, как правило, коллективным. Поэтому следует шире применять такие формы работы обучающихся, как учебные дискуссии, коллективно-распределительные формы работы с учебным материалом. В то же время при обучении информатике видно быстрое расслоение обучающихся по степени заинтересованности, по уровню подготовленности. Следовательно, нужен индивидуальный подход к каждому школьнику, нужна система индивидуальных заданий для практических занятий по информатике. Достаточно эффективны на уроках информатики такие формы работы, как фронтальная беседа; работа за компьютером индивидуально и попарно; демонстрация презентации или работы программы всему классу; обсуждение материала всем классом и последующее индивидуальное выполнение заданий.

Одним из наиболее эффективных способов активизации познавательной деятельности обучающихся на уроке является **проблемное обучение**, заключающееся в создании перед учащимися проблемных (поисковых) ситуаций, возбуждении у них потребности в решении возникшей проблемы, вовлечении обучающихся в самостоятельную познавательную деятельность, направленную на овладение новыми знаниями, умениями и навыками, развитие их умственной активности и формирование у них умений и способностей к самостоятельному осмыслению и усвоению новой информации.

Широкое применение в школе находит **метод проектов** как в наибольшей степени обеспечивающий подготовленность обучающихся к быстрой смене идей и технологий, свойственной современному информационному обществу. Учителю необходимо учитывать следующие методические рекомендации для организации проектной деятельности обучающихся 5-6 классов: необходим индивидуальный контакт ребенка с преподавателем-консультантом; должно быть «внедрение» преподавателя в исследовательскую группу детей на принципе равных интересов; проект должен быть небольшим; проект должен побуждать к получению новых знаний; проект должен иметь полезный результат, имеющий общественное признание.

Для настройки мышления обучающихся на максимальную четкость, усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации весьма эффективным оказывается метод **ролевых игр**.

Комбинированные уроки наиболее приемлемы в работе со школьниками 5-6 классов, когда предусматривается смена методов обучения и деятельности обучаемых. При этом, с учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания обучающихся на уроке, рекомендуется проводить объяснения в первой части урока, а на конец урока планировать деятельность, которая наиболее интересна для обучающихся и имеет для них большее личностное значение.

В комбинированном уроке информатики можно выделить следующие основные этапы:

- 1) организационный момент;
- 2) активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос и актуализация ранее изученного материала);
- 3) объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т. д., сопровождаемая, как правило, компьютерной презентацией; на этом этапе учитель объясняет материал, по возможности используя традиционные и электронные наглядные пособия; учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров, при необходимости переходящий в игру или дискуссию;
- 4) работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажере, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры и головоломки);
- 5) подведение итогов урока.

Учебно-тематический план (5-6 классы)

№	Раздел программы	Количество часов	Количество тестовых работ по разделу	Количество контрольных работ	Количество практических работ	Кол-во зачётных практических
5 класс						
1.	Компьютер	7		1	2	
2.	Информация вокруг нас	9	1		5	
3.	Подготовка текста на компьютере	8	1		5	1
4.	Компьютерная графика	6	1		4	1
5.	Создание мультимедийных объектов	3			2	
6.	Итоговый контроль	1		1		
	Итого:	34	3	2	18	2
6 класс						
1.	Объекты и системы	8		1	5	
2.	Информация вокруг нас	3	1		2	
3.	Информационные модели	10	1		7	
4.	Алгоритмика	9	1		6	
5.	Создание мультимедийных объектов	3			2	
6.	Итоговый контроль	1		1		
	Итого:	34	3	2	22	

Календарно-поурочное планирование, 5 класс

Номер урока	Тема урока		Параграф учебника	Кол-во часов	Дата прохождения	
	Теория	Компьютерный практикум			План	Факт
Компьютер – универсальная машина для работы с информацией - 7 часов						
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места.		Введение, §1, §2(3)	1		
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией		§2	1		
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	<i>Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»</i>	§3	1		
4.	Управление компьютером. Программы и документы.	<i>Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»</i>	§4 (1)	1		
5.	Рабочий стол. Управление мышью.		§4 (2, 3)	1		
6.	Главное меню. Запуск программ.		§4 (4, 5)	1		
7.	Контрольная работа «Компьютер – универсальная машина для работы с информацией»			1		
Информация вокруг нас (хранение, передача, кодирование) – 4 часа						
8.	Информация вокруг нас. Хранение информации.	<i>Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»</i>	§1, §5	1		
9.	Передача информации. Электронная почта.	<i>Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»</i>	§6 (1, 2)	1		
10.	В мире кодов. Способы кодирования информации.		§7 (1, 2)	1		

11.	Метод координат.		§7 (3)	1		
Подготовка текста на компьютере – 8 часов						
12.	Текст как форма представления информации. Компьютер – инструмент подготовки текстов.		§8 (1, 3)	1		
13.	Ввод текста.	<i>Практическая работа №5 «Вводим текст»</i>	§8 (4)	1		
14.	Редактирование текста.	<i>Практическая работа №6 «Редактируем текст»</i>	§8 (2, 5)	1		
15.	Текстовый фрагмент и операции с ним.	<i>Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»</i>	§8 (5)	1		
16.	Форматирование текста.	<i>Практическая работа №8 «Форматируем текст»</i>	§8 (6)	1		
17.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	<i>Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы»</i>	§9 (1)	1		
18.	Табличное решение логических задач.		§9 (2)	1		
19.	Зачетная практическая работа «Создание текстовых документов»			1		
Компьютерная графика – 6 часов						
20.	Наглядные формы представления информации		§10 (1, 2)	1		
21.	Диаграммы.	<i>Практическая работа №10 «Строим диаграммы»</i>	§10 (3)	1		
22.	Графический редактор Paint.	<i>Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»</i>	§11 (1)	1		
23.	Преобразование графических изображений	<i>Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»</i>	§11 (2)	1		

24.	Создание графических изображений.	<i>Практическая работа №13</i> «Планируем работу в графическом редакторе»	§11 (2)	1		
25.	Зачетная практическая работа по теме «Компьютерная графика»			1		
Информация вокруг нас (обработка) – 4 часа						
26.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	<i>Практическая работа №14</i> «Создаём списки»	§12 (1, 2)	1		
27.	Поиск информации.	<i>Практическая работа №15</i> «Ищем информацию в сети Интернет»	§12 (3)	1		
28.	Изменение формы представления информации. Преобразование информации по заданным правилам.	<i>Практическая работа №16</i> «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	§12 (4, 5)	1		
29.	Преобразование информации путём рассуждений. Разработка плана действий.		§12 (6, 7)	1		
Создание мультимедийных объектов – 3 часа						
30.	Создание движущихся изображений.	<i>Практическая работа №17</i> «Создаем анимацию на заданную тему» (задание 1)	§12 (8)	1		
31.	Создание движущихся изображений.	Итоговый мини-проект. <i>Практическая работа №17</i> «Создаем анимацию на свободную тему» (задание 2)	§12 (8)	1		
32.	Итоговый мини-проект. Защита проекта.	<i>Практическая работа №18</i> «Создаем слайд-шоу»		1		
Итоговый контроль – 1 час						
33.	Итоговая контрольная работа			1		

34.	Обобщающий урок за курс 5 класса		1		
-----	----------------------------------	--	---	--	--

Согласовано

Протокол заседания методического объединения
учителей математики, информатики, физики
МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района
от 24 августа 2023г. № 1

_____ /О.Г.Головань/

Согласовано

Заместитель директора по УВР
_____ /Карташова И.Н./
_____ 24.08.2023г.

Календарно-поурочное планирование, 6 класс

Номер урока	Тема урока		Параграф учебника	Кол-во часов	Дата прохождения	
	Теория	Компьютерный практикум			План	Факт
Объекты и системы – 8 часов						
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.		Введение, §1	1		
2.	Компьютерные объекты. Объекты операционной системы.	<i>Практическая работа №1</i> «Работаем с основными объектами операционной системы»	§2(1, 2, 3)	1		
3.	Файлы и папки. Размер файла.	<i>Практическая работа №2</i> «Работаем с объектами файловой системы»		1		
4.	Отношения объектов и их множеств. Тестовая работа по теме «Компьютерные объекты»		§3 (1, 2, 3)	1		
5.	Разновидности объекта и их классификация.	<i>Практическая работа №3</i> «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»	§4 (1, 2, 3)	1		
6.	Системы объектов. Состав и структура системы Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	<i>Практическая работа №4</i> «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	§5	1		
7.	Персональный компьютер как система.	<i>Практическая работа №5</i> «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	§6	1		
8.	Контрольная работа по теме «Объекты и системы»			1		

Информация вокруг нас – 3 часа						
9.	Способы познания окружающего мира.	<i>Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»</i>	§7	1		
10.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Определение понятия.	<i>Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»</i>	§8	1		
11.	Тестовая работа по теме «Информация вокруг нас»			1		
Информационные модели – 10 часов						
12.	Информационное моделирование как метод познания.	<i>Практическая работа №8 «Создаём графические модели»</i>	§9	1		
13.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания.	<i>Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»</i>	§10 (1, 2, 3)	1		
14.	Математические модели. Тестовая работа по теме «Информационные модели»	<i>Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»</i>	§10 (4)	1		
15.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	<i>Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»</i>	§11 (1, 2)	1		
16.	Вычислительные таблицы.	<i>Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»</i>	§11 (3)	1		
17.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.		§11 (4)	1		
18.	Графики и диаграммы.	<i>Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)</i>	§12	1		
19.	Многообразие схем и сферы их применения.		§13 (1)	1		

20.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.	<i>Практическая работа №14</i> «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья»	§13 (2, 3)	1		
21.	Контрольная работа по теме «Информационное моделирование»			1		
Алгоритмы и исполнители – 9 часов						
22.	Что такое алгоритм.	<i>Практическая работа №15</i> в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	§14	1		
23.	Исполнители вокруг нас.	<i>Практическая работа №16</i> в среде исполнителя Кузнечик	§15	1		
24.	Формы записи алгоритмов. Тестовая работа по теме «Алгоритмы и исполнители»		§16	1		
25.	Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы.	<i>Практическая работа №17</i> в среде исполнителя Водолей	§17 (1)	1		
26.	Алгоритмы с ветвлениями.		§17 (2)	1		
27.	Алгоритмы с повторениями.	<i>Практическая работа №18</i> в среде исполнителя Черепаха	§17 (3)	2		
28.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.	<i>Практическая работа №19</i> Работа в среде исполнителя Чертёжник (задания 1-2)	§18 (1, 2)	1		
29.	Использование вспомогательных алгоритмов. Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник.	<i>Практическая работа №19</i> Работа в среде исполнителя Чертёжник (задания 3-4)	§18 (3, 4)	1		
30.	Контрольная работа по теме «Алгоритмы и исполнители»			1		
Создание мультимедийных объектов – 3 часа						

31 -32.	Создание презентаций	<i>Практическая работа №20</i> «Создаем линейную презентацию» <i>Практическая работа №21</i> «Создаем презентацию с гиперссылками»		2		
33.	Итоговый мини-проект	<i>Практическая работа №22</i> «Создаем циклическую презентацию»		1		
Итоговый контроль – 1 час						
34.	Итоговая контрольная работа.			1		

Согласовано

Протокол заседания методического объединения учителей математики, информатики, физики МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района от 24 августа 2023г. № 1

_____ /О.Г.Головань/

Согласовано

Заместитель директора по УВР
_____ /Карташова И.Н./
_____ 24.08.2023г.