

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа с. Степное» Энгельсского муниципального района
Саратовской области»

РАССМОТРЕНО

На заседании педагогического совета

Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

_____ М.В.Фомина

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

_____ В.Н. Корниенко

Приказ №137-од
от 01.09.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Основы программирования»

для обучающихся 5 – 6 классов

Составитель
Учитель информатики
Евтеева Т.Н.
соответствие занимаемой
должности

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для второго года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАТИКА» Изучение учебного курса информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая: – формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; – формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества; – обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.; – формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося; – воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО КУРСА «ИНФОРМАТИКА» Учебный курс «Информатика» в основном общем образовании отражает: – сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах; – основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу; междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности; – Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят 3 применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения

Учебный курс «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе: – цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов; – теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение

предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах; – информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Основные задачи учебного предмета «Информатика» — сформировать у обучающихся: – понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества; – знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач; – базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании; – знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям; – умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня; – умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности; – умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности. Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов: 1. цифровая грамотность; 2. теоретические основы информатики; 3. алгоритмы и программирование; 4. информационные технологии. 4

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ На изучение информатики отводится 1 час в неделю в 5 классе, 1 час в неделю в 6 классе из части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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, 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. 5 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. 6

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

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

Патриотическое воспитание:

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

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
 - стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
 - стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков. Ценности научного познания:
 - наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
 - овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
 - наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности
- формирование культуры здоровья:
 - установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
 - 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 нанотехнического 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; 8
 - 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 саморегулятивные действия 9 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

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.

Тематическое планирование 5 класс

№ п/	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контр работы	Практич работы	
1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3	Сеть Интернет. Правила	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	безопасного поведения в Интернете				
4	Информация в жизни человека	3	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5	Алгоритмы и исполнители	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6	Работа в среде программирования	8			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7	Графический редактор	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8	Текстовый редактор	6			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9	Компьютерная презентация (3 часа)	3	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

6 класс

№ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контр работы	Практич работы	
1	Компьютер	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2	Файловая система	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3	Защита от вредоносных программ	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4	Информация и информационные процессы	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5	Двоичный код	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6	Единицы измерения информации	2	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7	Основные алгоритмические конструкции	8			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8	Вспомогательные алгоритмы	4			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9	Векторная графика	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10	Текстовый процессор	4	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

Календарно- тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема	Кол-вочасов			Дата		ЦОР
		всего	Контр работ	Практ работ	План	Факт	
1.	Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация РМ.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Виды информации. Действия с информацией.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Компьютер универсальная машина для работы с информацией.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.	Ввод информации в	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5.	Основные устройства компьютера.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Управление компьютером мышью.Рабочий стол	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7.	Управление компьютером. Меню.Хранение информации.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8.	Передача информации. Электронная почта. Примеры передачи информации.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Метод координат.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11.	Текст как форма представления информации.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12.	Основные объекты текстового редактора. Правила ввода текста.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13.	Приёмы редактирования текста.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Текстовый фрагмент и операции сним.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

15.	Форматирование текста.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17.	Табличное решение логических задач.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18.	Разнообразие наглядных представления информации.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19.	Создание и форматирование списков.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20.	Компьютерная графика. Простейший графический редактор Paint.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
21.	Инструменты создания простейших графических объектов.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
22.	Работа с графическими фрагментами изображений.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
23.	Преобразование фрагментов в графическом изображении. Устройства ввода графической информации.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25.	Поиск информации. Получение новой информации.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26.	Получение новой информации.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
27.	Преобразование информации по заданным правилам.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28.	Преобразование информации путём рассуждений.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

31.	Мультимедиа. Описание последовательно развивающихся событий. Сюжет.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32.	Защита итогового мини-проекта. Контрольная работа	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33.	Создание эффект движения спомощью смены последовательности рисунков.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
34.	Анимация. Возможности настройкианимации в редакторе презентаций.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

Календарно – тематическое планированиеб класс

№ п/п	Тема	Кол-вочасов			Дата		ЦОР
		всего	Контр работ	Практ работ	План	Факт	
1.	Объекты окружающего мира. Техника безопасности и организация рабочего места.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Объекты и их имена.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Файлы и папки. Основные правилаименования файлов.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5.	Отношение объектов «входит всостав».	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Разновидности объекта классификация.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7.	Классификация компьютерных объектов.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8.	Системы объектов. Состав и структурасистемы.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9.	Система и окружающая	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Персональный компьютер	1					https://lbz.ru/metodist

						/authors/informatika/3/eor5.php
11.	Чувственное познание окружающего мира.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13.	Определение понятия. Абстрактное мышление.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Модели объектов и их назначение.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15.	Информационные модели. Словесные описания.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Простейшие математические модели.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17.	Табличные информационные модели. Структура таблиц.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Контрольная работа	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20.	Визуализация многомерных данных.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
21.	Многообразие схем и сферы их применения.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
23.	Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24.	Исполнители вокруг нас. Учебные исполнители.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25.	Что такое алгоритм. Управление исполнителями с помощью команд.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	Водолей.						/eor5.php
27.	Примеры линейных алгоритмов.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28.	Примеры алгоритмов с ветвлениями.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29.	Примеры алгоритмов с повторениями.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30.	Составление линейных алгоритмов для Исполнителя Чертежник.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
31.	Выполнение итогового тестирования. Контрольная работа	1	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32.	Составление циклических алгоритмов для Исполнителя Чертежник.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33.	Составление вложенных циклических алгоритмов для Исполнителя Чертежник.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
34.	Составление разветвляющихся алгоритмов для Исполнителя Чертежник.	1					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php