

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
Управление образования Администрации города Нижний Тагил
МБОУ СОШ № 49

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

Ротякова С.Н.
Протокол № 1
От «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Бусыгина И.К.
Приказ №253
от «31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Основы программирования»

для обучающихся 5–6 классов

город Нижний Тагил 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	2
СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ.....	7
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ».....	10
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	19
ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса «Основы программирования» (далее — курс) для 5—6 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования») с учётом Примерной программы воспитания (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23.06.2022) и Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022).

Примерная рабочая программа курса даёт представление о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности по информатике, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам и последовательность их изучения с учётом меж предметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования и систему оценки достижения планируемых результатов.

Курс «Основы программирования» 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.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс «Основы программирования» отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

Целями изучения курса «Основы программирования» являются:

- развитие алгоритмического и критического мышления, что предполагает способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование 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.

Основные задачи курса «Основы программирования» - сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- владение основами информационной безопасности;

- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решение с помощью информационных технологий;
- умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Программа курса предназначена для организации учебной деятельности за счёт направления «Школьный компонент». Программа курса по информатике составлена из расчёта 68 учебных часов — по 1 ч в неделю в 5 и 6 классах (по 34 ч в каждом классе).

Срок реализации программы — два года.

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят часы на повторение и на занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

5 КЛАСС

1. Устройство компьютера (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)

Правила безопасности при работе за компьютером. Основные устройства компьютера. Системный блок. Процессор. Постоянная и оперативная память. Мобильные и стационарные устройства. Внутренние и внешние устройства компьютера. Файловая система компьютера. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Функции операционной системы. Виды операционных систем. Работа с текстовым редактором «Блокнот».

2. Знакомство со средой визуального программирования Scratch(раздел «Алгоритмы и программирование»)

Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы. Линейные алгоритмы. Интерфейс Scratch. Циклические алгоритмы. Ветвление. Среда Scratch: скрипты. Повороты. Повороты и движение. Система координат. Установка начальных позиций. Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений.

3. Создание презентаций (раздел «Информационные технологии»)

Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений. Редактирование слайда. Способы структурирования информации. Схемы, таблицы, списки. Заголовки на слайдах.

4. Коммуникация и безопасность в Сети (раздел «Цифровая грамотность»)

Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете. Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм

создания аккаунта в социальной сети. Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы.

6 КЛАСС

1. Информационные модели (раздел «Теоретические основы информатики»)

Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование.

2. Создание игр в Scratch (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево. Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры.

Тестирование игры.

3. Информационные процессы (раздел «Теоретические основы информатики»)

Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации. Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц. Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа.

4. Электронные таблицы (раздел «Информационные технологии»)

Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Авто заполнение ячеек.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Изучение курса направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни 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 Интернете.

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 и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

-наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;

-интерес к обучению и познанию;

-любопытность;

-стремление к самообразованию;

-овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

-наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

-установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

-интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

-наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

-освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

-умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

-умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

-самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

-формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

-оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

-прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

-выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (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 и формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

-ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

-осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- применять правила безопасности при работе за компьютером;
- знать основные устройства компьютера;
- знать назначение устройств компьютера;
- классифицировать компьютеры на мобильные и стационарные;
- классифицировать устройства компьютера на внутренние и внешние;
- знать принципы работы файловой системы компьютера;
- работать с файлами и папками в файловой системе компьютера;
- работать с текстовым редактором «Блокнот»; иметь представление о программном обеспечении компьютера;
- дифференцировать программы на основные и дополнительные;
- знать назначение операционной системы;
- знать виды операционных систем;
- знать понятие «алгоритм»;
- знать способы записи алгоритма;
- составлять алгоритм, используя словесное описание;
- знать основные элементы блок-схем;
- знать виды основных алгоритмических структур;
- составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы с помощью блок-схем;
- знать интерфейс среды визуального программирования Scratch;
- знать понятия «спрайт» и «скрипт»;

- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch;
- знать, как реализуются повороты, движение, параллельные скрипты и анимация в среде визуального программирования Scratch;
- иметь представление о редакторе презентаций;
- создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;
- добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;
- оформлять слайды;
- создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;
- работать с макетами слайдов;
- добавлять изображения в презентацию;
- составлять запрос для поиска изображений;
- вставлять схемы, таблицы и списки в презентацию;
- иметь представление о коммуникации в Сети;
- иметь представление о хранении информации в Интернете;
- знать понятия «сервер», «хостинг», «компьютерная сеть», «локальная сеть», «глобальная сеть»;
- иметь представление о формировании адреса в Интернете;
- работать с электронной почтой;
- создавать аккаунт в социальной сети;
- знать правила безопасности в Интернете;
- отличать надёжный пароль от ненадёжного;
- иметь представление о личной информации и о правилах работы с ней;
- знать, что такое вирусы и антивирусное программное обеспечение;
- знать правила сетевого этикета.

6 класс

- ✓ знать, что такое модель и моделирование;
- ✓ знать этапы моделирования;
- ✓ строить словесную модель;
- ✓ знать виды моделей;

- ✓ иметь представление об информационном моделировании;
- ✓ строить информационную модель;
- ✓ иметь представление о формальном описании моделей;
- ✓ иметь представление о компьютерном моделировании;
- ✓ знать, что такое компьютерная игра;
- ✓ перемещать спрайты с помощью команд;
- ✓ создавать игры с помощью среды визуального программирования Scratch;
- ✓ иметь представление об информационных процессах;
- ✓ знать способы получения и кодирования информации;
- ✓ иметь представление о двоичном коде;
- ✓ осуществлять процессы двоичного кодирования и декодирования информации на компьютере;
- ✓ кодировать различную информацию двоичным кодом;
- ✓ иметь представление о равномерном двоичном коде;
- ✓ знать правила создания кодовых таблиц;
- ✓ определять информационный объём данных;
- ✓ знать единицы измерения информации;
- ✓ знать основные расширения файлов;
- ✓ иметь представление о табличных моделях и их особенностях;
- ✓ знать интерфейс табличного процессора;
- ✓ знать понятие «ячейка»;
- ✓ определять адреса ячеек в табличном процессоре;
- ✓ знать, что такое диапазон данных;
- ✓ определять адрес диапазона данных;
- ✓ работать с различными типами данных в ячейках;
- ✓ составлять формулы в табличном процессоре;
- ✓ пользоваться функцией автозаполнения ячеек.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Устройство компьютера					
1.1	Компьютер – универсальное устройство обработки данных	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
1.2	Файлы и папки	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
1.3	Текстовые документы	5	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		7	1		
Раздел 2. Знакомство со средой визуального программирования Scratch					
2.1	Язык программирования	11	1		
Итого по разделу		11	1		
Раздел 3. Создание презентаций					
3.1	Мультимедийные презентации	7	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		7	1		
Раздел 4. Коммуникация и безопасность в Сети					
4.1	Работа в Интернете	4			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

4.2	Безопасность в Интернете	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		7			
Резервное время		2	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4		

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Информационные модели					
1.1	Моделирование как метод познания мира	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		3			
Раздел 2. Создание игр в Scratch					
2.1	Язык программирования	12	1	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		12	1		
Раздел 3. Информационные процессы					
3.1	Информация и информационные процессы	4			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.2	Двоичный код	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.3	Единицы измерения информации	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		8			
Раздел 4. Электронные таблицы					
4.1	Электронные таблицы	8	1	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

Итого по разделу	8	1		
Резервное время	3	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	3	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/ п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольн ые работы	Практич еские работы		
1	Правила безопасности при работе за компьютером. Основные устройства компьютера	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2	Файловая система компьютера	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3	Системный блок	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4	Текстовые документы	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5	Работа с текстовым редактором «Блокнот»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6	Работа с текстовым редактором «Блокнот»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7	Работа с текстовым	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	редактором «Блокнот»					
8	Алгоритмы и языки программирования	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9	Блок-схемы	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10	Линейные алгоритмы	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11	Интерфейс Scratch	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12	Циклические алгоритмы	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13	Ветвление	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14	Среда Scratch: скрипты	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15	Повороты, повороты и движение	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16	Система координат	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17	Установка начальных позиций: свойства, внешность	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

18	Параллельные скрипты, анимация	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19	Оформление презентаций	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20	Структура презентации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
21	Изображения в презентации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
22	Редактирование слайда	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
23	Способы структурирования информации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24	Схемы, таблицы, списки	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25	Обобщение и систематизация знаний по теме «Мультимедийные презентации». Проверочная работа	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26	Коммуникация в сети	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

27	Хранение информации в Интернете	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28	Сервер. Хостинг	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29	Формирование адреса в Интернете	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30	Электронная почта	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
31	Алгоритм создания аккаунта в социальной сети	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32	Обобщение и систематизация знаний по теме «Коммуникация и безопасность в Сети»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33	Резервный урок. Обобщение и систематизация знаний	1				
34	Резервный урок. Обобщение и систематизация знаний	1	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	0		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контроль ные работы	Практич еские работы		
1	Правила безопасности при работе за компьютером. Моделирование как метод познания мира.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2	Этапы моделирования. Виды моделей	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3	Информационное и компьютерное моделирование.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4	Компьютерная игра	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5	Команды для перемещения спрайта с помощью команд	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
6	Создание уровней в игре	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7	Игра-платформер	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

						eor6.php
8	Программирование гравитации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
9	Программирование прыжка	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10	Программирование перемещения вправо и влево	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
11	Создание костюмов спрайта	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
12	Создание сюжета игры	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
13	Создание сюжета игры	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14	Тестирование игры	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
15	Обобщение и систематизация знаний по теме «Создание игр в Scratch	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

						eor6.php
16	Информационные процессы	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17	Информация и способы получения информации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
18	Хранение, передача и обработка информации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
19	Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
20	Правила создания кодовых таблиц	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
21	Информационный объём данных	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
22	Основные расширения файлов	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
23	Информационный размер файлов различного типа	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

						eор6.php
24	Табличные модели и их особенности	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
25	Интерфейс табличного процессора	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
26	Ячейки, адреса ячеек	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
27	Диапазон данных	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
28	Типы данных в ячейках	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
29	Составление формул	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
30	Авто заполнение ячеек	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php
31	Обобщение и систематизация знаний по теме «Электронные таблицы»	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eор6.php

						eor6.php
32	Резервный урок. Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
33	Резервный урок. Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса	1				
34	Резервный урок. Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	5		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т. д.).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- Методические материалы.
- Демонстрационные материалы по теме занятия.
- Методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

Образовательная платформа.

ИНТЕРНЕТ

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Компьютер (стационарный компьютер, ноутбук).
- Компьютерные мыши.
- Клавиатуры.

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ, ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ И ДЕМОНСТРАЦИЙ

Интерактивная панель