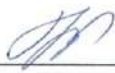


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
НОВОЛЯЛИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №10»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР/ВР
МБОУ НМО «СОШ №10»

 / Коротких А.А.

подпись

ФИО

« 01 » 09 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ НМО «СОШ №10»

_____ / Твердохлебов А. А.

подпись

ФИО

приказ № 68/2-од _____

от «01» сентября 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Введение в информатику»

для обучающихся 5–6 классов

Составитель: Кугушева А. А.

п. Лобва, 2025 г.

Программа по курсу «Введение в информатику» для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий для основного общего образования.

Программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

На изучение предмета отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

Личностные, предметные и метапредметные результаты освоения информатики

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;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом;
- 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, технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

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 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, такими как 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 перекодировывать 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; создание письменных сообщений; создание графических объектов; 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 основного 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, таких как информация, алгоритм, модель, и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с 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.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Обучающийся 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.

Обучающийся 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;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть 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.

Раздел 2. Информационные технологии

Обучающийся 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 столбчатые 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.

Обучающийся 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

Обучающийся 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.

Обучающийся 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;
- познакомиться 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

Обучающийся 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.;

Обучающийся получит возможность научиться:

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

Содержание учебного предмета

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 окружающего мира. 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) в компьютер. 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 (Робот, Черепаха, Стрелочка, 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.

Поурочное планирование 5 класс, 1 час в неделю

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
1.	Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.		Введение, §1, §2(3)	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией		§2	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура	Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	§3	
4.	Управление компьютером. Программы для компьютера	Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	§4	
5.	Хранение информации. Файлы	Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	§5	
6.	Передача информации. Сеть Интернет. Безопасное поведение в сети Интернет, Интернет-травля	Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	§6	https://digital-likbez.datalesson.ru/ Видео «Использование достоверных источников», «Работай с информацией эффективно» https://digital-likbez.datalesson.ru/ Видео «Общайся в соцсетях и мессенджерах безопасно»
7.	В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат.		§7	

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
8.	Контрольная работа №1 по теме «Устройство компьютера. Информационные процессы»		Нет	
9.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов		§8 (1, 3)	
10.	Основные объекты текстового документа. Ввод и редактирование текста. Операции с текстовым фрагментом	Практическая работа №5 «Вводим текст» Практическая работа №6 «Редактируем текст»	§8 (2, 4, 5)	
11.	Форматирование текста.	Практическая работа №8 «Форматируем текст» (1, 2)	§8 (6)	
12.	Разнообразие наглядных форм представления информации	Практическая работа №8 «Форматируем текст» (3)	§10 (1, 2)	
13.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор	Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	§11 (1, 2, 3)	
14.	Преобразование графических изображений, планирование работы в графическом редакторе	Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами» Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	§11 (2)	
15.	Работа в графическом редакторе		Нет	

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
16.	Контрольная работа №2 по теме «Текстовая и графическая информация»		Нет	
17.	Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект		§12 (1-4)	https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video
18.	Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам и путём рассуждений. Черные ящики	Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	§12 (5, 6)	
19.	Разработка плана действий. Исполнитель Водолей		§12 (7)	
20.	Разработка плана действий. Исполнитель Робот		Нет	
21.	Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели»			Видеоурок «Запускаем котика в космос» https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk
22.	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов		§12 (8)	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf
23.	Управление. Мини-проект «Догонялка-1»		Нет	Видеоурок «Догонит ли кошка мышку?»
24.	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2»		Нет	Видеоурок «Берегись голодной акулы!» https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
25.	Переменные. Координаты. Мини- проект «Собери урожай»		Нет	Видеоурок «Сможет ли призрак сыграть в мяч?» https://www.youtube.com/watch?v=OFESY0PhaxE Видеоурок «Любят ли ежики мячики?» https://www.youtube.com/watch?v=ObYG_o-HQGM
26.	Циклические алгоритмы. Мини- проект «Геометрический орнамент»		Нет	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m2t2.pdf
27.	Компьютерные презентации. Планирование работы		Нет	https://bosova.ru
28.	Правила размещения объектов на слайдах		Нет	https://bosova.ru
29.	Анимация на слайдах		Нет	
30.	Выполнение итогового мини-проекта.	Практическая работа №18 «Создаем слайд- шоу»		
31.	Резерв			
32.	Резерв			
33.	Резерв			
34.	Резерв			

Поурочное планирование 6 класс, 1 час в неделю

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	§1	
2.	Отношения объектов и их множеств.	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	§3	
3.	Компьютерные объекты. Файлы и папки. Классификация компьютерных объектов	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	§2, 4	
4.	Системы объектов. Персональный компьютер как система. Защита от вредоносных программ	Практическая работа «Поиск файлов средствами операционной системы»	§5, §6	Авторская мастерская bosova.ru https://digital-likbez.datalesson.ru/video/5-2/ Видео «Компьютерные и телефонные вирусы» Авторская мастерская bosova.ru
5.	Способы познания окружающего мира	Работа 3. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов	§7, §8	
6.	Контрольная работа №1 по теме «Объекты окружающего мира»		Нет	

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
7.	Информационное моделирование	Работа 4. Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов	§9	
8.	Двоичный код. Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите			Авторская мастерская bosova.ru § 1.5 (учебник 7 класса)
9.	Единицы измерения информации. Характерные размеры файлов различных типов		§2(2)	Авторская мастерская bosova.ru § 1.6 (учебник 7 класса)
10.	Знаковые информационные модели. Словесные описания. Списки	Практическая работа №6 «Создаём компьютерные документы» Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	§10	
11.	Табличные информационные модели	Практическая работа №11 «Создаём табличные модели»	§11	
12.	Контрольная работа №2 по теме «Информационное моделирование»		Нет	

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
13.	Векторная графика	Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»		Авторская мастерская bosova.ru § 3.2 (учебник 7 класса)
14.	Графики, диаграммы и схемы	Практическая работа №13 «Создаём информационные модели — диаграммы и графики» Практическая работа №8 «Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья»	§ 12, 13	
15.	Компьютерные презентации. Интерактивные презентации	Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию»		Авторская мастерская bosova.ru
16.	Гиперссылки	Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»		Авторская мастерская bosova.ru
17.	Исполнители и алгоритмы. Среда текстового программирования КуМир		§14, §15, §16	Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 19. Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот
18.	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы. Исполнитель Робот			

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
19.	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы. Исполнитель Чертёжник		§17(1), §18 (2)	Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник
20.	Исполнитель Черепаха		Нет	Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха
21.	Переменные. Ветвления	Практическая работа «Разработка диалоговых программ» Практическая работа «Разработка диалоговых программ с ветвлением»	§17(2)	Авторская мастерская bosova.ru
22.	Управление исполнителем. Циклические алгоритмы. Исполнитель Робот		§17(3)	Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 19. Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот
23.	Циклические алгоритмы для Черепахи	Разработка программ для управления Черепахой с использованием циклов		Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
24.	Циклические алгоритмы для Чертёжника	Разработка программ для управления Чертёжника с использованием циклов	§18 (4)	Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник
25.	Простые вычислительные алгоритмы	Практическая работа «Разработка программ, реализующих простые вычислительные алгоритмы»		Авторская мастерская bosova.ru
26.	Разбиение задачи на подзадачи. Вспомогательные алгоритмы		§18 (3)	
27.	Программирование вспомогательных алгоритмов (процедур)	Практическая работа «Разработка программ для управления исполнителем с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	§18 (3)	Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха
28.	Процедуры с параметрами для Черепахи	Практическая работа «Разработка программ для управления Черепахой с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»		Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха

№ п/п	Тема урока	Работа компьютерного практикума	Параграф учебника	Дополнительные материалы
29.	Процедуры с параметрами для Чертёжника	Практическая работа «Разработка программ для управления Чертёжником с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»	§18 (3)	Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник
30.	Контрольная работа №3 по теме «Прикладные программы»			
31.	Резерв			
32.	Резерв			
33.	Резерв			
34.	Резерв			

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

- 1). Информатика: учебник для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 4-е изд.
– М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 184 с. : ил.
- 2). Информатика: учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 4-е изд.
– М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 216 с. : ил.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- 1). Информатика. 5 - 6 классы: методическое пособие / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 2-е изд., перераб. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 384 с. : ил.

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ**

- 1). Материалы из библиотеки ЦОК
- 2). Ресурсы платформы Якласс
- 3). Материалы Российской электронной школы