

Приложение к ООП ООО

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент общего образования Томской области

Управление образования Администрации Зырянского района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Семёновская основная общеобразовательная школа»

Зырянского района

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 6416146)

учебного предмета «Основы информатики»

для обучающихся 6 классов

с. Семёновка 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с: требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); основной образовательной программы основного общего образования МБОУ " Семёновская ООШ", а также авторской программы курса «Информатика» Л.Л.Босовой, рекомендованной Министерством образования РФ, которая является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНOM.Лаборатория знаний»), методическим письмом « О преподавании информатики в 2015-2016 учебном году», а также требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования.

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, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода становления

школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами. Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе, информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

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 является частью непрерывного курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и обучение информатике в старших классах (на базовом или профильном уровне). В настоящей программе учтено, что сегодня, в соответствии с Федеральным государственным стандартом начального образования, учащиеся к концу начальной школы должны обладать ИКТ-компетентностью, достаточной для дальнейшего обучения. Далее, в основной школе, начиная с 5-го класса, они закрепляют полученные технические навыки и развивают их в рамках применения при изучении всех предметов. Курс информатики основной школы, опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, дает теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта.

В ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ

- ♦ Изучение информатики в 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 учащихся.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Изучение информатики в 6 классах является пропедевтическим курсом. В нем закладываются основные сведения об информатике, первоначальные навыки работы на компьютере. Предлагаемая программа реализуется в расширенном курсе информатики в V–IX классах (пять лет по одному часу в неделю, 34 часа в год, всего 170 часов).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА [[НАЗВАНИЕ]]

6 КЛАСС

Структура содержания курса информатики для 6 класса определена следующими укрупненными блоками (разделами):

Блок 1. 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.

Блок 2. 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.

Блок 3. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

- ♦ наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- ♦ понимание роли информационных процессов в современном мире;
- ♦ владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ♦ ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- ♦ развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- ♦ способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- ♦ готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- ♦ способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- ♦ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет
- ♦ знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- ♦ владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- ♦ владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- ♦ владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;
- ♦ соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- ♦ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ♦ владение основными универсальными умениями информационного характера:
- ♦ постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ♦ владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;

- умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов;
- умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно
- перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую;
- умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

6 КЛАСС

Включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами.

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать
- алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

- ♦ формирование умений формализации и структурирования информации, умения
- ♦ выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей —
- ♦ таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ♦ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
1	Информационные технологии	13	1	7
2	Информационное моделирование	9	1	7
3	Алгоритмика	12	1	3
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				34
				3
				17

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
	Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Цели изучен ия курса информ атики. Техник а безопас ности и organiz ация рабочег о места. Объект ы окружа ющего мира	1	0	0
				https://xn--24-6kct3an.xn--plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/1.html

Компьютерные
объекты
. Файлы
и папки.
Размер
файла
Практич
еская
работа(
ПР) №1
«Работа
ем
основны
ми
объекта
ми
операци
онной
системы
». ПР
№2
«Работа
ем с
объекта
ми
файлово
й
системы
»

2

1 0 1

<https://xn--24-6kct3an.xn-->

[plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/4.html](https://xn--24-6kct3an.xn--plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/4.html)

Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. ПР №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»

3

1 0 1

<https://xn--24-6kct3an.xn-->

[plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/7.html](https://xn--24-6kct3an.xn--plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/7.html)

(задани
я 1-3)

Отнош
ение

«ВХОДИ

Т В

состав»

. ПР

№3

«Повто

ряем

возмож

ности

графич

4

еского

1

0

1

редакт

ора –

инстру

мента

создан

ия

графич

еских

объект

ов» (

задани

я 5–6)

[https://xn--24-6kct3an.xn--](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/9.html)

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/9.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/9.html)

5

Разнови

дности

1

0

0

[https://xn--24-6kct3an.xn--](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/10.html)

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/10.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/10.html)

объекта
и их
классиф
икация
Классиф
икация
компью
терных
объекто
в. ПР №
4
«Повтор
яем
возмож
ности

6 текстов
ого
процесс
ора –
инструм
ента
создани
я
текстов
ых
объекто
в

1 0 1

<https://xn--24-6kct3an.xn-->

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/12.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/12.html)

7 Систем
ы

1 0 1

<https://xn--24-6kct3an.xn-->

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/13.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/13.html)

объекто
в.
Состав
и
структу
ра
системы
. ПР №5
«Знаком
имся с
графиче
скими
возмож
ностями
текстово
го
процесс
ора» (
задания
1–3)
Система
и
окружа
ющая
среда.
Система
как
черный
ящик.
ПР №5

8

1 0 0

<https://xn--24-6kct3an.xn-->

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/16.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/16.html)

«Знаком
имся с
графиче
скими
возмож
ностями
текстово
го
процесс
ора» (задания
4–5)

Персона
льный
компью
тер как
система.
ПР №5

«Знаком
имся с
графиче
скими
возмож
ностями
текстово
го
процесс
ора» (задания
6)

9

1 0 0

https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/17.html

10	Контрольная работа № 1 по теме « Информационные технологии »	1	1	0	
	Как мы познаем окружа ющий мир. ПР				
1	№6	1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/19.html
1	«Создаё м компью терные докуме нты»				
	Понятие как форма мышлен ия. Как образую тся				
1	понятия	1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/22.html
2	.ПР №7 «Констр уируем и исследу ем графиче				

	ские объекты » (задание 1) Определ ение понятия . ПР №7 «Констр уируем и исследу ем				https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/24.html
1 3	графиче ские объекты » (задание 2 или 3 – по выбору ученика) Информа ционное	1	0	0	
1 4	моделиро вание как метод	1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/25.html

познания
. ПР №8
«Создаём
графичес
кие
модели»
(задание
1 или 2)
Знаковые
информа
ционные
модели.
Словесн
ые
(научные

1
5
художест
венные)
описания
. ПР №9
«Создаём
словесны
е
модели»
(задание
3)

https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/27.html

1
6
Математ
ические
модели.

https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/30.html

	Многоур овневые списки. ПР №10 «Создае м многоур овневые списки» (задание 1) Табличн ые информа ционные модели. Правила оформле ния таблиц. ПР № 11 «Создаём табличны е модели» (задания 1-3, 5)				
1 7		1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/31.html
1 8	Вычисли тельные	1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/34.html

таблицы.
Решение
логическ
их задач
с
помощь
ю
таблиц.
ПР № 12
«Создаё
м
вычисли
тельные
таблицы
в
текстово
м
процессо
ре»
(задание
1)
Графики и
диаграммы.
Наглядное
представлени
е. Создание
информацион
ных моделей
– диаграмм
процессов

1
9

1 0 1

https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/36.html

изменения
 величин и их
 соотношений
 . ПР № 13
 «Создаём
 информацион
 ные объекты
 – диаграммы
 и графики»
 (задания 1,2 и
 4)

Многооб
 разие
 схем и
 сферы их
 примене
 ния. ПР
 №14

2 «Создаём
 0 информа
 ционные
 модели –
 схемы,
 графы,
 деревья»
 (задания
 1, 2 и 3)

[https://xn--24-6kct3an.xn--](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/39.html)

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/39.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/39.html)

2 Информа
 1 ционные 1 0 0

[https://xn--24-6kct3an.xn--](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/40.html)

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/40.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/40.html)

модели
 на
 графах.
 Использо
 вание
 графов
 при
 решении
 задач. ПР
 №14
 «Создаём
 информа
 ционные
 модели –
 схемы,
 графы,
 деревья»
 (задание
 5; при
 наличии
 времени
 – задания
 4 и 6)

Контроль
 ная

работа №
 2 по теме
 «

Информа
 ционное

1 1 0

<https://xn--24-6kct3an.xn-->

[p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/42.html](https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/42.html)

	моделиро вание»				
	Что такое алгорит м.				
2	Интерак				https://xn--24-6kct3an.xn--
3	тивное задание (ИЗ)	1	0	0	p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/42.html
	«Задачи о перепра вах»				
	Исполни тели вокруг нас.				
	Исполни тель				
2	Кузнечи				https://xn--24-6kct3an.xn--
4	к.	1	0	0	p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/45.html
	Интерак тивное задание (ИЗ)«Ха нойские башни»				
2	Форм				https://xn--24-6kct3an.xn--

5	ы записи алгори тмов. Испол нитель Водол ей. Линейн ые алгорит мы. Создан ие презент ации	1	0	0	p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/48.html
2 6	«Часы» . ПР №15 «Созда ём линейн ую презент ацию»	1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/49.html
2 7	Алгорит мы с ветвлени ями.	1	0	1	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/50.html

Создани
е
презента
ции
«Времен
а
года».П
Р №16
«Создаё
м
презента
цию с
гиперсс
ылками»
Алгори
тмы с
повторе
ниями.
Создан
ие
презент
ации
«Скака
лочка».
ПР №17
«Создаё
м
циклич
ескую
презент

2
8

1 0 1

[https://xn--24-6kct3an.xn--
plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%
D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/51.html](https://xn--24-6kct3an.xn--plai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/51.html)

	ацию»				
	Испол				
	нитель				
	Чертеж				
	ник.				
	Приме				
2	р	1	0	0	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/52.html
9	алгори				
	тма				
	управл				
	ения				
	Чертеж				
	ником				
	Используй				
	вание				
	вспомога				
3	тельных	1	0	0	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/53.2.html
0	алгоритм				
	ов. ПЗ:				
	№217,				
	№218				
	Алгори				
	тмы с				
	повтор				
3	ениями	1	0	0	https://xn--24-6kct3an.xn--p1ai/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_6_%D0%BA%D0%BB_%D0%91%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0/54.html
1	для				
	исполн				
	ителя				
	Чертеж				

ник.

ПЗ:

№219,

№220,

№221.

Обобщение и систематизации
изученного по теме

32	«Алгоритмика». Контрольная работа № 3 по теме «Алгоритмика»	1	1	0
----	---	---	---	---

33	ПР №18 «Выполняем итоговый проект»	1	0	0
----	---------------------------------------	---	---	---

34	Резерв	1	0	0
----	--------	---	---	---

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	17
--	--	----	---	----

