

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа Тольятти
«Школа с углубленным изучением отдельных предметов № 93 имени ордена Ленина и ордена
Трудового Красного Знамени «Куйбышевгидростроя»**

РАССМОТРЕНА

на заседании учителей
информатики

_____ Стуликова А.А..

Протокол №1 27.08.2025г.

СОГЛАСОВАНА

заместитель директора по УВР

Питченкова А.Н.

28.08.2025г.

УТВЕРЖДЕНА

и.о.директора МБУ «Школа №93»

_____ Пронина И.С.

Приказ № 307/1 от 29.08.2025г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета
«Информатика»
(углублённый уровень)
для обучающихся 5-6-х классов**

Количество часов в неделю – 2

Количество часов в год – 68

Составила:

Малышева Светлана Владимировна,

учитель информатики высшей

квалификационной категории

Тольятти, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике для 5–6 классов составлена на основе Требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО), Примерной рабочей программы основного общего образования. Информатика. Базовый уровень (для 5-6 классов образовательных организаций) [Электронный ресурс] // Министерство Просвещения Российской Федерации Реестр Примерных образовательных программ : [сайт]. – 2022. – URL: <https://fgosreestr.ru/ooop/314> (дата обращения 20.08.2022), также Примерной программы воспитания.

В рабочей программе соблюдается преемственность с ФГОС начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности учащихся 5–6 классов, межпредметные связи.

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

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

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- 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 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.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «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 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 предмет «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.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 136 часов за 2 года обучения: 2 часа в неделю в 5 классе (68 часов) и 2 часа в неделю в 6 классе (68 часов).

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. 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 «ИНФОРМАТИКА»

5 класс

Цифровая грамотность

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 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.

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). Полужирное 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 (кодových 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 Черепашка). 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

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 современного 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.

Трудовое воспитание:

интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных 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

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;

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 (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 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

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 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;

создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

Поурочное планирование 5 класс (68 часов)

Раздел	Тема урока	Кол-во часов
1.Цифровая грамотность	1.1 Техника безопасности и организация рабочего места.	1
2.Теоретические основы информатики	2.1 Информация вокруг нас.	1
	2.2 Виды информации по форме представления	1
	2.3 Действия с информацией	1
3.Цифровая грамотность	3.1 Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1
	3.2 Ввод информации в память компьютера.	1
	3.3 Клавиатура.	1
	3.4 Управление компьютером.	1
	3.5 Программы для компьютера.	1
	3.6 Хранение информации.	1
	3.7 Файлы.	1
	3.8 Передача информации. Сеть Интернет.	1
	3.9 Безопасное поведение в сети Интернет. Интернет-травля.	1
	3.10 Электронная почта.	1
	3.11 Контрольная работа	1
4.Теоретические основы информатики	4.1 В мире кодов.	1
	4.2 Способы кодирования информации	1
	4.3 Метод координат.	1
	4.4 Метод координат.	1
5.Информационные технологии	5.1 Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1
	5.2 Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	1
	5.3 Редактирование текста.	1
	5.4 Текстовый фрагмент и операции с ним.	1
	5.5 Форматирование текста.	1
	5.6 Разнообразие наглядных форм представления информации.	1
	5.7 Структура таблицы.	1
	5.8 Таблицы. Табличный способ решения задач	1
	5.9 От текста к рисунку, от рисунка к схеме	1
	5.10 Диаграммы.	1
	5.11 Контрольная работа	1
	5.12 Компьютерная графика. Растровый графический редактор.	1
	5.13 Преобразование графических изображений.	1
	5.14 Планируем работу в графическом редакторе.	1
	5.15 Мини-проект "Открытка"	1
6.Теоретические основы информатики	6.1 Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект	1
	6.2 Разнообразие задач обработки информации	1
	6.3 Систематизация информации.	1
7.Алгоритмизация и программирование	7.1 Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам.	1
	7.2 Преобразование информации путём рассуждений. Черные ящики	1

	7.3 Разработка плана действий. Исполнитель Водoley	1
	7.4 Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1
	7.5 Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1
	7.6 Среда программирования Скретч.	1
	7.7 Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	1
	7.8 Основные инструменты встроенного растрового графического редактора.	1
	7.9 Мини-проект «Морские обитатели»	1
	7.10 Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов	1
	7.11 Управление. Мини-проект «Догонялка-1»	1
	7.12 Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2»	1
	7.13 Контрольная работа	1
	7.14 Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»	1
	7.15 Координаты. Мини-проект «Собери урожай»	1
	7.16 Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент»	1
	7.17 Мини-проект «Переправа»	1
	7.18 Мини-проект "Веселая открытка"	1
	7.19 Интерактивный плакат "Устройство компьютера"	1
	7.20 Компьютерные презентации. Планирование работы	1
	7.21 Правила размещения объектов на слайдах	1
	7.22 Создание движущихся изображений.	1
	7.23 Создание анимации по собственному замыслу.	1
	7.24 Выполнение итогового мини-проекта.	1
	7.25 Мини-проект «Сказка»	1
	7.26 Мини-проект «Дополненная реальность»	1
	7.27 Итоговое тестирование.	1
Резерв	Резерв	1
	Резерв	1
	Резерв	1
	Резерв	1

Поурочное планирование 6 класс (68 часов)

Раздел	Тема урока	Кол-во часов
1 Цифровая грамотность	1.1 Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1
	1.2 Объекты операционной системы.	1
	1.3 Отношения объектов и их множеств. Файлы и папки.	1
	1.4 Классификация компьютерных объектов.	1
	1.5 Административный контроль	1
	1.6 Системы объектов. Персональный компьютер как система.	1
	1.7 Практическая работа «Поиск файлов средствами операционной системы»	1
	1.8 Защита от вредоносных программ	1
2. Теоретические основы информатики	2.1 Способы познания окружающего мира.	1
	2.2 Практическая работа. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания	1

	графических объектов	
	2.3 Информационное моделирование.	1
	2.4 Практическая работа. Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов	1
	2.5 Двоичный код	1
	2.6 Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите	1
	2.7 Единицы измерения информации	1
	2.8 Характерные размеры файлов различных типов	1
	2.9 Контрольная работа	1
1. Информационные технологии	3.1 Знаковые информационные модели	1
	3.2 Практическая работа «Создаём компьютерные документы»	1
	3.3 Словесные описания.	1
	3.4 Списки.	1
	3.5 Табличные информационные модели	1
	3.6 Практическая работа «Создаём табличные модели»	1
	3.7 Векторная графика	1
	3.8 Практическая работа «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	1
	3.9 Графики и диаграммы.	1
	3.10 Схемы.	1
	3.11 Компьютерные презентации.	1
	3.12 Интерактивные презентации.	1
	3.13 Гиперссылки	1
	3.14 Контрольная работа	1
2. Алгоритмизация и программирование	4.1 Исполнители и алгоритмы. Среда текстового программирования КуМир	1
	4.2 Управление исполнителем. Линейные алгоритмы.	1
	4.3 Переменные.	1
	4.4 Ветвления	1
	4.5 Управление исполнителем. Циклические алгоритмы.	1
	4.6 Циклические алгоритмы для Черепahi	1
	4.7 Циклические алгоритмы для Черепahi	1
	4.8 Циклические алгоритмы для Чертёжника	1
	4.9 Циклические алгоритмы для Чертёжника	1
	4.10 Простые вычислительные алгоритмы	1
	4.11 Простые вычислительные алгоритмы	1
	4.12 Разбиение задачи на подзадачи. Вспомогательные алгоритмы	1
	4.13 Вспомогательные алгоритмы	1
	4.14 Программирование вспомогательных алгоритмов (процедур)	1
	4.15 Процедуры с параметрами для Черепahi	1
	4.16 Процедуры с параметрами для Черепahi	1
	4.17 Процедуры с параметрами для Чертёжника	1
	4.18 Процедуры с параметрами для Чертёжника	1
	4.19 Контрольная работа	1
	4.20 Основные понятия, инструментарий, особенности среды программирования Scratch.	1
	4.21 Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Два исполнителя.	1

	4.22 Цикл при условии. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	1
	4.23 Цикл при условии. Исполнитель определяет цвета.	1
	4.24 Цикл при условии. Исполнители в разных слоях. Мини-проект «Самолет сквозь облака».	1
	4.25 Перемещение исполнителя из одного слоя в другой. Действия исполнителей в разных слоях. Мини-проект «Дорога».	1
	4.26 Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Взаимодействие исполнителей. Блок-схема с условием.	1
	4.27 Сцена как исполнитель. Последовательное выполнение команд исполнителями.	1
	4.28 Алгоритмы с ветвлением. Программирование клавиш.	1
	4.29 Алгоритмы с ветвлением. Если касается цвета.	1
	4.30 Интерактивность исполнителей. Создание мини-проекта «Лабиринт».	1
	4.31 Моделирование ситуации. Мини-проект "Лабиринт". Усложнение.	1
	4.32 Моделирование ситуации. Мини-проект «Пешеходный переход».	1
	4.33 Контрольная работа	1
Резерв	Резерв	1
	Резерв	1
	Резерв	1
	Резерв	1