

Приложение к Адаптированной основной образовательной программе  
основного общего образования МАОУ СОШ №1 «Полифорум»

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ СОШ №1  
«Полифорум»

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Приказ № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Рабочая программа  
по курсу внеурочной деятельности «Мир информатики»  
для 5-6 классов  
(вариант 5.1)

Серов, 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир информатики» на уровне основного общего образования для обучающихся 5-6 классов с тяжелыми нарушениями речи (далее по тексту – программа) является компонентом Адаптированной основной общеобразовательной программы основного общего образования для обучающихся с тяжелыми нарушениями речи МАОУ СОШ №1 «Полифорум», которая разработана на основе Федеральной адаптированной образовательной программы основного общего образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, утвержденной Министерством просвещения Российской Федерации от 24 ноября 2022 г. №1025

Программа разработана на основе требований к результатам освоения Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ СОШ №1 «Полифорум» с учетом программ, включенных в ее структуру.

Программа соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения Адаптированной основной образовательной программой основного общего образования МАОУ СОШ № 1 «Полифорум».

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 межпредметных и внутрипредметных 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 внеурочной деятельности «Мир информатики» 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.

Изучение курса внеурочной деятельности «Мир информатики» представляет трудности для детей с ТНР в силу особенностей их развития.

У детей с ТНР отсутствует первичное нарушение интеллекта, сохранен слух, но имеются серьезные речевые дефекты, которые оказывают негативное воздействие на становление психики — невнятная речь, неправильное произношение звуков, недостаточная степень овладения звуковым составом слова, которое проявляется в нарушении развития навыков чтения и письма. Особенности детской речевой деятельности оказывают непосредственное воздействие сенсорную, интеллектуальную и аффективно-волевыми сферами, а именно — на процесс их формирования. Можно отметить недостаточную степень устойчивости внимания и ограниченность возможностей для его распределения. Невысокая мнемическая активность способна сочетаться с замедленным развитием остальных психических процессов. У детей с ТНР наблюдается отставание в развитии словесно-логического мышления, страдают навыки анализа и синтеза, сравнения и обобщения. В связи с этим обучающиеся испытывают стойкие трудности в овладении необходимыми рецептивными и продуктивными навыками речи.

Основное содержание внеурочной деятельности «Мир информатики» для обучающихся с ТНР соответствует ФГОС ООО и ФОП ООО. Адаптация учебного материала происходит за счет специально организованной помощи учителя, направленной на облегчение усвоения учебного материала. Адаптация реализуется через использование специальных методов и приемов обучения, адаптацию сложного учебного материала, использование специальной системы оценки результатов освоения, создание специальных условий при проведении оценочных процедур.

Большую роль в обучении детей с ТНР играет максимальное использование адаптированных инструкций к заданиям, упрощение формулировок по грамматическому и семантическому оформлению, упрощение многозвеньевой инструкции посредством деления ее на короткие смысловые единицы, задающие поэтапность (пошаговость) выполнения задания, в дополнение к письменной инструкции к заданию, при необходимости, она дополнительно прочитывается педагогом вслух в медленном темпе с четкими смысловыми акцентами.

Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырех 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 внеурочной деятельности «Мир информатики» 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 внеурочной деятельности «Мир информатики» — 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.

#### **МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Программа курса внеурочной деятельности предназначена для организации внеурочной деятельности за счёт направления «Дополнительное изучение учебных предметов». Данный курс обеспечивает преемственность предмета Информатика в 3-4 классах и непрерывность изучения в среднем звене. Программа курса по информатике составлена из расчёта 68 учебных часов — по 1ч в неделю в 5 и 6 классах (по 34ч в каждом классе). Срок реализации программы — два года.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

### 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;
- 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 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»;
- определять алгоритм по его свойствам;
- 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; 6 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.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»**

### **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. Автозаполнение ячеек.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ИНФОРМАТИКИ»

### 5 КЛАСС

№ урока	Раздел (содержание)	Тема	ЦОР	Кол-во часов
1	<b>Раздел 1. Устройство компьютера</b> 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. <i>* День знаний</i>	Компьютер — универсальное устройство обработки данных.	<a href="#">Компьютер — универсальная машина для работы с информацией (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
2	Файловая система компьютера. Программное обеспечение компьютера. Операционная система. Функции операционной системы. Виды операционных систем. <i>* Месячник безопасности</i>	Программное обеспечение компьютера.	<a href="#">Управление компьютером. Вспоминаем приемы управления компьютером (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
3		Файлы и файловая структура.	<a href="#">Файлы и папки. Размер файла(xn---7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
4		Итоговое тестирование по теме «Устройство компьютера».		1
5	Работа с текстовым процессором MS Word. <i>* Международный день пожилых людей</i>	Текстовые документы.	<a href="#">Текст как форма представления информации. Компьютер — основной инструмент подготовки текстов (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
6		Редактирование и форматирование текстов.	<a href="#">Редактирование текста. Редактируем текст (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
7		Графические возможности текстового процессора.	<a href="#">Визуализация текста в текстовом процессоре (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
8	<b>Раздел 2. Знакомство со средой</b>	Алгоритмы и языки	<a href="#">Что такое алгоритм   Урок 23.</a>	1

	<b>визуального программирования Scratch</b>	программирования.	<a href="#">Часть 1 (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	
9	Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы. Линейные алгоритмы. Интерфейс Scratch. Циклические алгоритмы.	Блок-схемы. Линейные алгоритмы.	<a href="#">Линейные алгоритмы (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
10	Ветвление. Среда Scratch: скрипты. Повороты. Повороты и движение. Система координат. Установка начальных позиций.	Среда визуального программирования Scratch.	<a href="#">Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)</a>	1
11	Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений.	Линейные алгоритмы в Scratch.	<a href="#">Линейные алгоритмы в Scratch. Примеры. Задачи — Уроки в Scratch (ars-games.ru)</a>	1
12	* <i>День народного единства</i> * <i>День Героев Отечества</i>	Циклические алгоритмы в Scratch.	<a href="#">Циклический алгоритм в Scratch. Задачи и примеры — Уроки в Scratch (ars-games.ru)</a>	1
13		Алгоритмы с ветвлением в Scratch.	<a href="#">Ветвление в Scratch. Алгоритмы и примеры — Уроки в Scratch (ars-games.ru)</a>	1
14-17		Программирование в Scratch.		4
18		Анимация в среде Scratch.	<a href="#">Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)</a>	1
19		Обобщение по теме «Среда визуального программирования Scratch».		1
20	<b>Раздел 3. Создание презентаций</b>	Понятие о мультимедиа. Компьютерные презентации.	<a href="#">Понятие о мультимедиа. Компьютерные презентации. (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
21	Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации. Составление запроса для поиска изображений. Редактирование слайда. Способы структурирования информации.	Этапы создания презентации.	<a href="#">Создание презентации с использованием текста, графики и звука.(xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
22-23	Схемы, таблицы, списки. Заголовки на слайдах.	Разработка и создание презентации на заданную тему.		2
24-26	* <i>День рождения Сурикова В.И.</i> * <i>День российской науки</i>	Создание презентации с использованием текста, графики звука.		3
27		Обобщение по теме «Компьютерные презентации».		1
28	<b>Раздел 4. Коммуникация и безопасность в</b>	Компьютерные сети.	<a href="#">9-4-1.ppt (live.com)</a>	1

29	<b>Сети</b> Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете. Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм создания аккаунта в социальной сети. <i>* День космонавтики</i>	Электронная почта. Социальные сети.	<a href="#">Электронная почта и другие услуги компьютерных сетей   Назначение электронной почты (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
30	Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля. Безопасность: интернет-мошенничество. Личная информация. Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы. Виды вирусов. Антивирусные программы. <i>* День Победы советского народа в Великой Отечественной войне</i>	Безопасность в сети Интернет.	<a href="#">Безопасность в интернете — Ученикам (xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai)</a>	1
31		Сетевой этикет. Кибербуллинг.	<a href="#">УРОК ПО Медиаграмотности   Медиаграмотность, Кибербуллинг, Сетевой этикет.</a>	1
32		Вирусы. Способы борьбы с вирусами.	<a href="https://m.edsoo.ru/8a152f74">https://m.edsoo.ru/8a152f74</a>	1
33		Итоговое тестирование по теме «Коммуникация и безопасность в сети «Интернет».		1
34		Обобщение по теме «Чему мы научились?»		1
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>				<b>34</b>

## 6 КЛАСС

№ урока	Раздел (содержание)	Тема	ЦОР	Кол-во часов
1	<b>Раздел 1. Информационные модели</b> Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение	Моделирование как метод познания мира.	<a href="#">Моделирование как метод познания   (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
2		Информационное моделирование.	<a href="#">Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания   (xn---7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1

3	информационной модели. Компьютерное моделирование. <i>* День знаний</i>	Построение информационной модели.	<a href="#">Математические модели. Многоуровневые списки   (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
4-5		Компьютерное моделирование.	<a href="#">Проведение компьютерных экспериментов с математической и имитационной моделью (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	2
6		Итоговое тестирование по теме «Информационные модели».		1
7	<b>Раздел 2. Создание игр в Scratch</b>	Компьютерная игра.		1
8	Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд.	Компьютерная игра в среде программирования Scratch.	<a href="#">Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)</a>	1
9	Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево.	Игра-платформер.	<a href="#">Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)</a>	1
10	Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры.	Создание уровней в игре.	<a href="#">scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all</a>	1
11-12	Тестирование игры. <i>* Международный день пожилых людей</i>	Программирование действий.	<a href="#">scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all</a>	2
13	<i>* День народного единства</i>	Создание костюмов спрайта.	<a href="#">scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all</a>	1
14-15		Создание сюжета игры.	<a href="#">scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all</a>	2
16		Тестирование игры.		1
17-20		Разработка самостоятельного проекта.		4
21		Обобщение по теме «Создание игр в Scratch».		1
22	<b>Раздел 3. Информационные процессы</b> Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации <i>* День рождения Сурикова В.И.</i>	Информация и информационные процессы.	<a href="#">Информационные процессы. (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
23	Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной	Двоичный код. Кодирование информации.	<a href="#">Кодирование информации. двоичный код - Информатика -</a>	1



	информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц <i>* День российской науки</i>		<a href="http://resh.edu.ru">resh.edu.ru</a>	
24	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа. <i>* День космонавтики</i>	Файлы как форма хранения информации.	<a href="#">Файлы и файловые структуры. Страница 1 (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
25		Единицы измерения информации.	<a href="#">Измерение информации (алфавитный подход). Единицы измерения информации. (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>	1
26		Информационный объём данных.		1
27		Решение задач на нахождение информационного объёма данных.		1
28		Итоговое тестирование по теме «Информационные процессы».		1
29		<b>Раздел 4. Электронные таблицы</b> Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение ячеек. <i>* День Победы советского народа в Великой Отечественной войне</i>	Табличные модели. Структура электронной таблицы.	<a href="#">Табличные расчёты и электронные таблицы. Структура электронной таблицы. Данные в электронной таблице: числа, тексты, формулы. Правила заполнения таблиц. Работа с готовой электронной таблицей: добавление и удаление строк и столбцов, изменение формул и их копирование   Что такое электронная таблица (xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai)</a>
30	Табличные расчеты и электронные таблицы.			1
31	Работа с готовой электронной таблицей.			1
32	Разработка электронной таблицы, проведение расчетов.			1
33	Обобщение по теме «Электронные таблицы».			1
34		Итоговое тестирование по теме «Чему мы научились?»		1



## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ И КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

### 5 КЛАСС

№ п.п.	Вид (форма) работы	Тема	Кол-во часов, отводимых на данную работу	Сроки проведения (неделя, месяц)
1	Контрольная работа	Входная контрольная работа.	0,5	
2	Практическая работа № 1	Работа со справочной системой ОС.	0,5	
3-5	Практическая работа № 2-4	Повторение возможностей текстового процессора MS Word.	3	
6	Практическая работа № 5	Программирование в Scratch с использованием линейных алгоритмов.	1	
7	Практическая работа № 6	Программирование в Scratch с использованием циклических алгоритмов.	1	
8	Практическая работа № 7	Программирование в Scratch с использованием алгоритмов с ветвлением.	1	
9	Контрольная работа	Итоговое тестирование за 1 полугодие.	0,5	
10-13	Практическая работа № 8-11	Разработка программ для решения конкретных задач в Scratch.	4	
14	Практическая работа № 12	Использование анимации в Scratch.	1	
15	Итоговая практическая работа	Работа в среде визуального программирования Scratch.	1	
16	Практическая работа № 13	Повторение возможностей редактора презентаций MS Power Point.	0,5	
17-18	Практическая работа № 14	Разработка и создание презентации на заданную тему.	2	
19-21	Практическая работа № 15-17	Создание презентации с использованием текста, графики звука.	3	
22	Итоговая практическая работа	Работа в редакторе презентаций MS Power Point.	1	
23	Практическая работа № 18	Работа в локальной сети компьютерного класса в режиме обмена файлами.	0,5	
24	Практическая работа № 19	Электронная почта.	0,5	
25	Контрольная работа	Коммуникация и безопасность в сети «Интернет»	1	

26	Контрольная работа	Итоговое тестирование за 2 полугодие.	0,5	
----	--------------------	---------------------------------------	-----	--

## 6 КЛАСС

№ п.п.	Вид (форма) работы	Тема	Кол-во часов, отводимых на данную работу	Сроки проведения (неделя, месяц)
1	Контрольная работа	Входное тестирование.	0,5	
2	Практическая работа № 1	Создание графической модели.	1	
3	Практическая работа №2	Создание словесной модели.	1	
4	Практическая работа №3	Работа с демонстрационными примерами компьютерных информационных моделей.	1	
5	Итоговое тестирование	Информационные модели.	1	
6	Практическая работа №4	Знакомство с возможностями среды визуального программирования Scratch для создания компьютерных игр.	1	
7	Практическая работа №5	Игра-платформер в Scratch.	1	
8	Практическая работа №	Создание уровней игры в Scratch..	1	
9-10	Практическая работа №7-8	Анимирование при разработке игры в Scratch.	2	
11	Практическая работа №9	Создание костюмов спрайта в Scratch.	1	
12-13	Практическая работа №10-11	Разработка сюжета игры в Scratch.	2	
14	Контрольная работа	Итоговое тестирование за 1 полугодие.	0,5	
15	Практическая работа №12	Тестирование игры.	1	
16-19	Практическая работа №13-16	Разработка авторской компьютерной игры в Scratch.	4	
20	Итоговое тестирование	Информационные процессы.	1	
21	Практическая работа №17	Знакомство с табличным процессором MS Excel.	1	
22	Практическая работа №18	Работа с готовой электронной таблицей в MS Excel.	1	
23	Практическая работа №19	Разработка электронной таблицы, проведение расчетов в MS Excel.	1	
24	Итоговая практическая работа	Электронные таблицы.	1	
25	Контрольная работа	Итоговое тестирование за 2 полугодие.	0,5	
26	Итоговое тестирование	Чему мы научились.	1	

