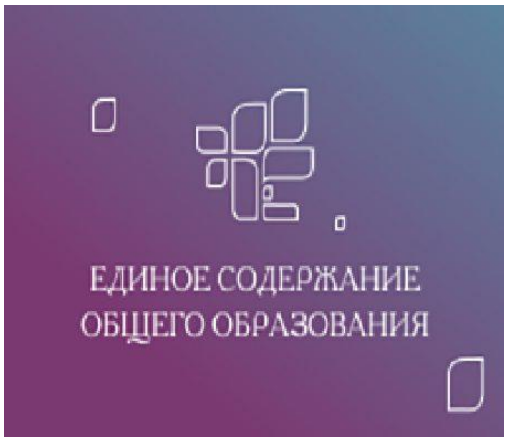



Приложение № 1 к ООП ООО
утверждено приказом по МБОУ СОШ №95
от 20.02.2026 г. № 31/6

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №95

Подписано цифровой подписью: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №95
Дата: 2026.09.11 18:26:31 +05'00'

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

# УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»

## Предметная область «Математика и информатика»

## 5-6 классы

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

## 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, вебсайт. 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 современном обществе.

**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 (кодовых 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 Черепаха). 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

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты изучения учебного предмета «Информатика» достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности МБОУ СОШ № 95, в том числе, в **контексте реализации рабочей программы воспитания основной школы.**

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

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ И ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПО ЭТОЙ ТЕМЕ ЭЛЕКТРОННЫХ (ЦИФРОВЫХ) ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ**

**5 КЛАСС (34 часа)**

| № п/п | Тема урока | Кол-во часов | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|---|---|---|---|
| 1. | Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация вокруг нас. Зрение человека и компьютерное зрение | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 2. | Действия с информацией | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 3. | Компьютер - универсальная машина для работы с информацией. | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 4. | Ввод информации в память компьютера. Компьютерный практикум. Работа № 1. Вспоминаем клавиатуру | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 5. | Программы для компьютеров. Запуск программ. Компьютерный практикум. Работа № 2. Вспоминаем приёмы управления компьютером | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 6. | Хранение информации. | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 7. | Файлы и папки. Компьютерный практикум. Работа № 3. Создаём и сохраняем файлы | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 8. | Интернет и Всемирная паутина. Компьютерный практикум. Работа № 4. Ищем информацию в сети Интернет | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 9. | Передача информации. Безопасность в Сети. Компьютерный практикум. Работа 5. Работаем с электронной почтой | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 10. | Кодирование информации | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 11. | Текст как форма представления информации | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 12. | Компьютерные инструменты подготовки текстов | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| 13. | Ввод текстов.<br>Компьютерный практикум. Работа № 6. Вводим текст | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **14.** | Редактирование текстов.<br>Компьютерный практикум. Работа № 7. Редактируем текст | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **15.** | Работа с фрагментами текста.<br>Компьютерный практикум. Работа № 8. Работаем с фрагментами текста | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **16.** | Форматирование текстов. Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **17.** | Наглядные формы представления информации. Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **18.** | Компьютерная графика. Графический редактор. Компьютерный практикум. Работа № 10. Изучаем инструменты графического редактора | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **19.** | Растровые рисунки. Использование графических примитивов.<br>Компьютерный практикум. Работа № 11. Работаем с графическими фрагментами | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **20.** | Работа с фрагментами изображения.<br>Компьютерный практикум. Работа № 12. Планируем работу в графическом редакторе | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **21.** | Обработка информации. Искусственный интеллект. Компьютерный практикум. Работа № 13. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **22.** | Алгоритмы вокруг нас | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **23.** | В мире исполнителей.<br>Компьютерный практикум. Работа № 14. Управляем исполнителем Кузнечик | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **24.** | Среда программирования Скретч.<br>Компьютерный практикум. Работа № 15. Знакомимся со средой программирования Скретч | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **25.** | Линейные алгоритмы. Компьютерный практикум. Работа № 16. Разрабатываем линейные алгоритмы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **26.** | Циклические алгоритмы. Анимация путём смены костюма.<br>Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **27.** | Правильные многоугольники.<br>Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **28.** | Алгоритмы с ветвлениями. Викторина.<br>Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **29.** | Простые игры.<br>Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **30.** | Создание ремикса.<br>Компьютерный практикум. Работа № 19. Создаём ремиксы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **31.** | Компьютерные презентации | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **32.** | Правила размещения информации на слайдах. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **33.** | Правила выступления с презентацией. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-5-klass |
| **34.** | Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса | **1** | |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | **34** | |

## 6 КЛАСС (34 часа)

| № п/п | Тема урока | Кол-во часов | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|---|---|---|---|
| 1. | Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 2. | Разнообразие компьютеров | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 3. | Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 4. | Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 5. | Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 6. | Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 7. | Измерение информации | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 8. | Соотношения между единицами измерения информации | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 9. | Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора - инструмента создания графических объектов | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 10. | Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора - инструмента создания текстовых объектов | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 11. | Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 12. | Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| 13. | Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты | 1 | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **14.** | Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём графические модели | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **15.** | Знаковые информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 9. Создаём словесные модели. Работа № 10. Создаём списки | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **16.** | Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **17.** | Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **18.** | Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **19.** | Исполнители и алгоритмы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **20.** | Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **21.** | Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **22.** | Программный режим | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **23.** | Черепашка и координаты | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **24.** | Абсолютные и относительные перемещения Черепашки | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **25.** | Круги и окружности | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **26.** | Цикл for | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **27.** | Вспомогательные алгоритмы. Процедуры | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **28.** | Процедуры с параметрами | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **29.** | Простые вычислительные алгоритмы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **30.** | Конструкция if. Диалоговые программы | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **31.** | Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **32.** | Презентации с гиперссылками.<br>Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **33.** | Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект | **1** | https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass |
| **34.** | Преставление итогового проекта | **1** | |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | **34** | |