

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Новокиевская основная общеобразовательная школа»**

**«Рассмотрено»**

Школьным МО  
Руководитель ШМО

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Протокол № \_\_\_\_  
от \_\_\_\_ 201 г

**«Утверждено»**

Директор МКОУ  
«Новокиевская ООШ»

\_\_\_\_\_/\_Л.Г.Морозова/  
ФИО

Приказ № \_\_\_\_ от «\_\_» 201 г.

**Рабочая программа  
по учебному предмету  
Информатика и ИКТ**

уровень образования: основное общее 5-6 кл.

Учитель:

Фамилия: Баженов  
Имя: Александр  
Отчество: Леонидович

:

Рабочая программа по информатике разработана в соответствии с ФГОС ООО на основе Примерной программы Информатика и ИКТ составленной на основе ФГОС ООО и авторской программы 5-6 классы / Босова Л. Л., Босова А. Ю. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2012.

Реализуется с использованием учебников, соответствующих Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования, включенных в федеральный перечень:

1. Информатика и ИКТ: учебник для 5 класса. – Босова Л. Л., Босова А. Ю. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

2. Информатика и ИКТ: учебник для 6 класса. – Босова Л. Л., Босова А. Ю. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017

	5 класс	6 класс	Всего
Количество учебных недель	34	34	68
Количество часов в неделю	1 ч/нед	1 ч/нед	
Количество часов в год	34	34	68

#### **Цели изучения информатики и икт на уровне основного общего образования:**

- освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
- овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий, организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
- выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
- осознание интегрирующей роли информатики в системе учебных дисциплин, умение использовать ее понятия и методы для объяснения фактов, явлений и процессов в различных предметных областях;
- приобретение опыта использования информационных ресурсов и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности;
- приобретение умения создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность.

Достижение целей обеспечивается решением следующих учебных задач:

- Сформировать готовность современного школьника к активной учебной деятельности в информационной образовательной среде школы;
- Сформировать готовность к использованию методов информатики в других школьных предметах;

- Дать начальные представления о назначении компьютера, о его устройстве и функциях основных узлов, о составе программного обеспечения компьютера; ввести понятие файловой структуры дисков, раскрыть назначение операционной системы.

### **I. Планируемые результаты освоения учебного предмета**

Изучение Информатики и ИКТ на уровне основного общего образования обеспечивает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

**Личностными** результатами обучения Информатика и ИКТ в основной школе являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.
- 

**Метапредметными** результатами обучения Информатика и ИКТ в основной школе являются:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких обще предметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными обще учебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.; владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование - предвосхищение результата;
- контроль - интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция - внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка - осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации;

- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
- умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую;
- умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- 

**Предметными** результатами обучения Информатика и ИКТ в основной школе являются:

<i>Тематический блок/модуль</i>	<i>Планируемые предметные результаты</i>	
	<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
<b>Компьютер и информация</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи в информатике;</li> <li>- описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных;</li> <li>- записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;</li> <li>- кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;</li> <li>- использовать основные способы графического представления числовой информации;</li> <li>- понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;</li> <li>- строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;</li> <li>- понимать термин «алгоритм»; знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать формальные (математических) моделей;</li> <li>- понимать разницу между математической (формальной) моделью объекта и его натурной («вещественной») моделью, между математической (формальной) моделью объекта/явления и его словесным (литературным) описанием;</li> <li>- познакомиться с тем, как информация (данные) представляется в современных компьютерах;</li> <li>- познакомиться с двоичной системой счисления;</li> <li>- познакомиться с двоичным кодированием</li> </ul>

	<p>выполнении команды);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);</li> <li>- использовать логические значения, операции и выражения с ними;</li> <li>- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;</li> <li>- базовым навыкам работы с компьютером;</li> <li>- знаниям, умениям и навыкам, достаточным для работы на базовом уровне с различными программными системами и сервисами указанных типов; умению описывать работу этих систем и сервисов с использованием соответствующей терминологии;</li> </ul>	<p>текстов и наиболее употребительными современными кодами;</p>
<p><b>Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Находить объём видеопамати, строить изображения (растровые, векторные) с помощью одного из графических редакторов; сохранять рисунки на диске и загружать с диска; выводить на печать, кодировать и обрабатывать звуковую информацию.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способам представления изображений в памяти ЭВМ; понятия о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамати; назначение графических редакторов; назначение основных компонентов среды графического редактора растрового типа: рабочего поля, меню инструментов, графических примитивов</li> </ul>
<p><b>Моделирование и формализация</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- приводить примеры моделирования и формализации;</li> <li>- строить модели с помощью компьютера;</li> <li>- проводить компьютерные вычислительные эксперименты;</li> <li>- приводить примеры моделей, относящихся к определенному классу;</li> <li>- проводить формализацию задач;</li> <li>- моделировать в среде текстового процессора;</li> <li>- моделировать в среде графического редактора;</li> <li>- моделировать в среде табличного процессора.</li> <li>• приводить примеры моделирования и формализации;</li> <li>- строить модели с помощью компьютера;</li> <li>- проводить компьютерные вычислительные эксперименты;</li> </ul>	<p>Понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что такое модель;</li> <li>- типы моделей;</li> <li>- этапы решения задач на ЭВМ;</li> <li>- этапы моделирования;</li> <li>- принципы построения модели задачи;</li> <li>- цели проведения компьютерного эксперимента;</li> <li>- основные виды</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- приводить примеры моделей, относящихся к определенному классу;</li> <li>- проводить формализацию задач;</li> <li>- моделировать в среде текстового процессора;</li> <li>- моделировать в среде графического редактора;</li> <li>- моделировать в среде табличного процессора.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>классификации моделей;</li> <li>- основные признаки классификации моделей;</li> <li>- характеристику рассматриваемых классов моделей;</li> <li>- классификацию информационной модели;</li> <li>- методику и основные этапы моделирования</li> </ul>
<b>Коммуникационные технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т.д.), сохранять полученную информацию;</li> <li>- владеть компьютерным письмом на русском языке; набирать текст на родном языке; набирать текст на иностранном языке, использовать экранный перевод отдельных слов;</li> <li>- рисовать изображения на графическом планшете;</li> <li>- сканировать рисунки и тексты</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке.</li> </ul>

## **1. Личностные результаты для каждого класса уровня ООО**

### **1.1. Личностные для 5 класса:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### **1.2 Личностные для 6 класса:**

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять

значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

## **2. Метапредметные результаты для каждого класса уровня ОО:**

### **2.1 Метапредметные 5 класс:**

#### Регулятивные:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

#### Познавательные:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;

#### Коммуникативные:

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

### **- 2.2 Метапредметные 6 класс:**

#### Регулятивные:

- владение обще предметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

#### Познавательные:

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

Коммуникативные:

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**3. Предметные результаты для каждого класса уровня ООО:**

<b>3.1 Ученик 5 класса</b>	
<b>научится:</b>	<b>получит возможность научиться:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;</li> <li>- описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных; записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;</li> <li>- кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;</li> <li>- составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);</li> <li>- использовать логические значения, операции и выражения с ними;</li> <li>- формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;</li> <li>- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;</li> <li>- навыкам выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.</li> </ul>
<b>3.2 Ученик 6 класса</b>	
<b>научится:</b>	<b>получит возможность научиться:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать информационные и алгоритмические культуры;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать умения</li> </ul>



<p>формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;</li> <li>- развивать алгоритмическое мышление, необходимое для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;</li> </ul>	<p>формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование навыка и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.</li> </ul>
---	---

## II. Содержание учебного предмета, курса

### 5 класс

#### **Компьютер и информация (16 ч)**

##### **Раздел 1. Компьютер для начинающих (16 ч)**

##### **Информация вокруг нас**

Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Кодирование как изменение формы представления информации.

Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

*Компьютерный практикум.*

Клавиатурный тренажер.

Координатный тренажер.

Логические компьютерные игры, поддерживающие изучаемый материал

##### **Раздел 2. Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации (8 ч)**

##### **Информация и информатика (8 ч)**

Как устроен компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

*Компьютерный практикум.*

Практическая работа №1 «Знакомимся с клавиатурой».

Практическая работа №2 «Осваиваем мышь».  
Практическая работа №3 «Запускаем программы. Основные элементы окна программы».  
Практическая работа №4 «Знакомимся с компьютерным меню».  
Клавиатурный тренажер.

### **Раздел 3. Коммуникационные технологии (10 ч)**

#### **Информационные технологии.**

Подготовка текстовых документов. Текстовый редактор и текстовый процессор. Этапы подготовки документа на компьютере. Компьютерная графика. Графические редакторы. Устройства ввода графической информации. Создание движущихся изображений.

#### **Компьютерный практикум.**

Практическая работа №5 «Выполняем вычисления с помощью приложения Калькулятор».  
Практическая работа №6 «Вводим текст».  
Практическая работа №7 «Редактируем текст».  
Практическая работа №8 «Работаем с фрагментами текста».  
Практическая работа №9 «Форматируем текст».  
Практическая работа №10 «Знакомимся с инструментами рисования графического редактора».  
Практическая работа №11 «Начинаем рисовать».  
Практическая работа №12 «Создаем комбинированные документы».  
Практическая работа №13 «Работаем с графическими фрагментами».  
Практическая работа №14 «Создаем анимацию на заданную тему».  
Практическая работа №15 «Создаем анимацию на свободную тему».

### **6 класс**

#### **Раздел 1. Компьютер и информация (13 ч)**

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. История вычислительной техники. Файлы и папки.

Как информация представляется в компьютере или Цифровые данные. Двоичное кодирование цифровой информации. Перевод целых десятичных чисел в двоичный код.

Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную. Тексты в памяти компьютера. Изображения в памяти компьютера. *История счета и систем счисления.*

Единицы измерения информации.

#### **Компьютерный практикум.**

Клавиатурный тренажер.

Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками. Часть 1».  
Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором Word».  
Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текста. Создаем надписи».  
Практическая работа №4 «Нумерованные списки».  
Практическая работа №5 «Маркированные списки».

#### **Раздел 2. Человек и информация (12 ч)**

Информация и знания.

Чувственное познание окружающего мира.

Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объем понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия. Классификация. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.

#### **Компьютерный практикум.**

Практическая работа №6 «Создаем таблицы».  
Практическая работа №7 «Размещаем текст и графику в таблице».  
Практическая работа №8 «Строим диаграммы».

Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор Paint».  
 Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе».  
 Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Word».

### Раздел 3. Элементы алгоритмизации (9 ч)

Что такое алгоритм. *О происхождении слова алгоритм.*

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

*Графические исполнители в среде программирования Qbasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.*

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.

*Ханойская башня.*

*Компьютерный практикум.*

Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».

Практическая работа №13 «PowerPoint. Часы».

Практическая работа №14 «PowerPoint. Времена года».

Практическая работа №15 «PowerPoint. Скакалочка».

Практическая работа №16 «Работаем с файлами и папками. Часть 2».

Практическая работа №17 «Создаем слайд-шоу».

*Практическая работа №18 «Знакомимся со средой программирования Qbasic».*

*Практическая работа №19 «Исполнитель DRAW».*

*Практическая работа №20 «Исполнитель LINE».*

*Практическая работа №21 «Исполнитель CIRCLE».*

## III. Тематическое планирование

### 3.1 Класс: 5 (34 часа)

Название раздела	Название темы	Кол-во часов	Из них
<b>Основы безопасности личности, общества и государства (22 ч)</b>			
<b>Компьютер для начинающих (16)</b>	Информация вокруг нас	<b>16</b>	
	1. Информация. Компьютер. ТБ в кабинете информатика	15	
	2. Как устроен компьютер		
	3. Информационные процессы		
	4. Устройства компьютера: процессор, память		
	5. Хранение и носители информации		
	6. Передача информации		
	7. Кодирование информации		
	8. Контрольная работа № 1 «Информация, информационные процессы. Устройство компьютера»		
	9. Рабочий стол		
	10. Практическая работа № 1 «Знакомимся с клавиатурой»		
	11. Запуск программ. Элементы окна программы		
	12. Практическая работа № 3 «Запускаем программы. Элементы окна программы»		
	13. Диалоговое окно		



	3.10Игра-соревнование		
--	-----------------------	--	--

### 3.2 Тематическое планирование Класс: 6 (34 часа)

Название раздела	Название темы	Кол-во часов	Из них
<b>Компьютер и информация (13)</b>			
<b>Компьютер и информация (13)</b>	1.1Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места	12	
	1.2Файлы и папки. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками»		
	1.3Информация в памяти компьютера. Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором» (задание 1)		
	1.4Системы счисления. Практическая работа №2 «Знакомимся с текстовым процессором» (задание 2)		
	1.5Перевод двоичных чисел из одной системы счисления в другую		
	1.6Тексты в памяти компьютера. Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи» (задание 1)		
	1.7Кодирование текстовой информации. Практическая работа №3 «Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи» (задание 2)		
	1.8Создание документов в текстовом процессоре Word. Контрольная работа №1 «Текстовый редактор MS Word»		
	1.9Растровое кодирование графической информации		
	1.10Векторное кодирование графической информации. Практическая работа №4 «Нумерованные списки»		
	1.11Единицы измерения информации. Практическая работа №5 «Маркированные списки»		
	1.12 Анализ контрольной работы		
<b>Человек и информация (12)</b>			

<p><b>Человек и информация (12)</b></p>	<p>2.1Информация и знания.  2.2Чувственное познание окружающего мира.  2.3Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.  2.4Содержание и объём понятия.  2.5Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия.  2.6Классификация. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.  <b>Компьютерный практикум.</b>  2.7Практическая работа №6 «Создаем таблицы».  2.8Практическая работа №7 «Размещаем текст и графику в таблице».  2.9Практическая работа №8 «Строим диаграммы».  2.10Практическая работа №9 «Изучаем графический редактор Paint».  2.11Практическая работа №10 «Планируем работу в графическом редакторе».  2.12Практическая работа №11 «Рисуем в редакторе Word».</p>	<p>12</p>	
<p><b>Элементы алгоритмизации (9)</b></p>	<p>3.1Что такое алгоритм. <i>О происхождении слова алгоритм.</i>  3.2Исполнители вокруг нас.  3.3Формы записи алгоритмов.  <i>Графические исполнители в среде программирования Qbasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.</i>  3.4Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.  <i>Ханойская башня.</i>  <b>Компьютерный практикум.</b>  3.5Практическая работа №12 «Рисунок на свободную тему».  3.6Практическая работа №13 «PowerPoint. Часы».  3.7Практическая работа №14 «PowerPoint. Времена года».  3.8Практическая работа №15 «PowerPoint. Скакалочка».  3.9Практическая работа №16 «Создаем</p>	<p>9</p>	<p>Контрольная работа № 2</p>

	слайд-шоу».		