



Приложение № 1 к АООП ООО  
утверждено приказом по МБОУ СОШ №95  
от 31.08.2023 г. № 151/1

**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 (рубленные, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

## 6 КЛАСС

### **Цифровая грамотность**

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

### **Теоретические основы информатики**

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объём данных. Бит - минимальная единица количества информации - двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем 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)**

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



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

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

## 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	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
2.	Разнообразие компьютеров	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
3.	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
4.	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
5.	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
6.	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
7.	Измерение информации	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
8.	Соотношения между единицами измерения информации	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
9.	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора - инструмента создания графических объектов	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
10.	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора - инструмента создания текстовых объектов	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
11.	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
12.	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>
13.	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass">https://www.yaklass.ru/p/informatika#program-6-klass</a>

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

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