

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Камбарская средняя общеобразовательная школа №3 имени Героя  
Российской Федерации Ю. Г. Курягина"**

**РАССМОТРЕНО**

Руководитель МО

---

Протокол №  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Педагогическим  
советом учителей

Приказ № 1  
от «30» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы

---

Левашова Ю.Р.  
Приказ № 57 – ОД  
от «31» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Практическая информатика»**

для обучающихся 5-6 классов

**Камбарка, 2023**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Практическая информатика» в 5–6 классах на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

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

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «Практическая информатика»**

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

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;

- 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;

– воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

### **ПРАКТИЧЕСКАЯ ИНФОРМАТИКА. 5—6 классы**

Учебный предмет «практическая информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

– цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;

– теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

– информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Основные задачи учебного предмета «Практическая информатика» — сформировать у обучающихся:

– понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

– знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

– базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;

– знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям; – умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;

– умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

– умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

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

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

## 5 класс

### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

### **Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

### **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).

### **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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение практической информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета  
Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;
- заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

### **Духовно-нравственное воспитание:**

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

### **Гражданское воспитание:**

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;

– стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

### **Ценности научного познания:**

– наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;

– овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

– наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

### **Формирование культуры здоровья:**

– установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;

– соблюдение временных норм работы с компьютером.

### **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 и 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 выбранным 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 5 КЛАСС

Наименование разделов и тем программ	Количество часов	
	Всего	Практические работы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (5 часов)</b>		
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2 ч.	
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки	3 ч.	3
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (2 часа)</b>		
Тема 3. Информация в жизни человека	2 ч.	
<b>Раздел 3. Информационные технологии (10 часов)</b>		
Тема 4. Графический редактор	3 ч.	2
Тема 5. Текстовый редактор	4 ч.	3
Тема 6. Компьютерная презентация	2 ч.	1
Обобщение	1 ч.	
<b>Общее количество часов по программе</b>	<b>17 ч.</b>	<b>9</b>

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Контроль
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (5 ч.)</b>		
<i>Тема 1. Компьютер-универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 ч.)</i>		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	Устный опрос
2	Компьютер как универсальное вычислительное устройство.	Устный опрос, тестирование
<i>Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 ч.)</i>		
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа № 1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	Практическая работа
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа № 2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	Устный опрос, практическая работа
5	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа № 3. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	Устный опрос, практическая работа
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (2 ч.)</b>		
<i>Тема 3. Информация в жизни человека (2 ч.)</i>		

6	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	Устный опрос
7	Действия с информацией. Кодирование информации.	Устный опрос, тестирование
<b>Раздел 3. Информационные технологии (10 ч.)</b>		
<i>Тема 4. Графический редактор (3 ч.)</i>		
8	Компьютерная графика. Растровый графический редактор.	Устный опрос
9	Практическая работа №4. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	Практическая работа
10	Практическая работа №5. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	Практическая работа
<i>Тема 5. Текстовый редактор (4 ч.)</i>		
11	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	Тестирование
12	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №6. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	Практическая работа
13	Текстовый процессор. Практическая работа №7. «Редактирование текстовых документов»	Устный опрос, практическая работа

14	Практическая работа №8. «Форматирование текстовых документов»	Практическая работа
<i>Тема 6. Компьютерные презентации (2 ч.)</i>		
15	Компьютерные презентации. Добавление на слайд текста и изображений.	Устный опрос
16	Работа с несколькими слайдами. Практическая работа №9. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	Устный опрос, практическая работа
17	Повторение пройденного материала	Устный опрос, тестирование

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

Наименование разделов и тем программ	Количество часов	
	Всего	Практические работы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 ч.)</b>		
Тема 1. Компьютер	1 ч.	
Тема 2. Файловая система	2 ч.	2
Тема 3. Защита от вредоносных программ	1 ч.	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 ч.)</b>		
Тема 4. Информация и информационные процессы	1 ч.	1
Тема 5. Двоичный код	1 ч.	
Тема 6. Единицы измерения информации	1 ч.	
<b>Раздел 3. Информационные технологии (10 часов)</b>		
Тема 7. Векторная графика	3 ч.	3
Тема 8. Текстовый процессор	4 ч.	3
Тема 9. Создание интерактивных компьютерных презентаций	2 ч.	2
Обобщение	1 ч.	
<b>Общее количество часов по программе</b>	<b>17 ч.</b>	<b>11</b>

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Контроль
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 ч.)</b>		
<i>Тема 1. Компьютер (1 ч.)</i>		
1	Правила гигиены и ТБ при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	Устный опрос
<i>Тема 2. Файловая система (2 ч.)</i>		
2	Иерархическая файловая система. Практическая работа №1. «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы»	Практическая работа
3	Практическая работа №2. «Поиск файлов средствами операционной системы»	Устный опрос, практическая работа
<i>Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 ч.)</i>		
4	Компьютерные вирусы и вредоносные программы. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	Устный опрос
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 ч.)</b>		
<i>Тема 4. Информация и информационные процессы (1 ч.)</i>		

5	Информационные процессы. Практическая работа №3. «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст»	Устный опрос, практическая работа
<i>Тема 5. Двоичный код (1 ч.)</i>		
6	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	Устный опрос, решение заданий по карточкам
<i>Тема 6. Единицы измерения информации (1 ч.)</i>		
7	Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	Устный опрос, решение заданий по карточкам
<b>Раздел 3. Информационные технологии (10 ч.)</b>		
<i>Тема 7. Векторная графика (3 ч.)</i>		
8	Векторная графика. Практическая работа №4. «Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений»	Устный опрос, практическая работа
9	Практическая работа №5. «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора»	Практическая работа
10	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №6. «Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора»	Практическая работа

<i>Тема 8. Текстовый процессор (4 ч.)</i>		
11	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	Тестирование
12	Практическая работа №7. «Создание текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками»	Практическая работа
13	Практическая работа №8. «Создание текстовых документов с таблицами»	Практическая работа
14	Практическая работа №9. «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»	Практическая работа
<i>Тема 9. Создание интерактивных компьютерных презентаций (2 ч.)</i>		
15	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Гиперссылки Практическая работа №10. «Создание презентации с гиперссылками»	Устный опрос, практическая работа
16	Интерактивные элементы. Практическая работа №11. «Создание презентации с интерактивными элементами»	Устный опрос, практическая работа
17	Повторение пройденного материала	Устный опрос, тестирование

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика 5 класс/Информатика 6. класс. Авторский коллектив:  
Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>

<https://bosova.ru/books/1072/7396/> <https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html> <https://inf.1sept.ru/>

<http://www.infoschool.narod.ru/> <https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html> <https://it59mgn.ru/inf6pr/>

### ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://lbz.ru/metodist/iunk/informatics/er.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>