Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №4 р.п. Линево»
Искитимского района Новосибирской области

РАССМОТРЕНО
На методическом объединении
учителей_математики,
информатики, физики_

Протокол №1 от 28.08.2026

СОГЛАСОВАНО
с заместителем директора по УВР
Марченко Е.П.
От 28.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказом №52 от
31.08.2026

Рабочая программа
учебного курса
Информатика (5-6 класс)
для основного общего образования

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного курса «Информатика» в 5– классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения).

Изучение информатики вносит значительный вклад в достижение ***главных целей основного общего образования, обеспечивая***:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном 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 необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;
- 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.
- 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; понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

Воспитательный потенциал учебного курса «информатика» реализуется через создание благоприятных условий для развития социально значимых отношений школьников и, прежде всего, ценностных отношений к знаниям как интеллектуальному ресурсу, обеспечивающему будущее человека, как результату кропотливого, но увлекательного учебного труда.

Учебный курс «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Учебный курс «Информатика» в 5-6 классах 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 7-9 классах;
- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации;
- 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;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Цели и задачи изучения 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.

Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Для реализации программы используются учебники, допущенные к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность, приказом Минпросвещения от 22.06.2026 № 436:

- Л.Л. Босова, А.Ю. Босова Информатика 5 класс. Базовый уровень, учебник 4-е издание, стереотипное Москва «Просвещение» 2022
- Л.Л. Босова, А.Ю. Босова Информатика 6 класс. Базовый уровень, учебник 8-е издание, стереотипное Москва «Просвещение» 2022

Электронные образовательные ресурсы, допущенные к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования приказом Минпросвещения от 23.07.2025 № 551:

- https://m.edsoo.ru/ -
- https://resh.edu.ru/subject/lesson/
- https://lesson.academy-content.myschool.edu.ru/lesson/
- https://education.yandex.ru/
- https://yandex.ru/support/education

Содержание обучения

5 класс

«*» - рекомендации содержания образования предмета «Информатика» в связи с реализацией проекта «Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста» в рамках реализации регионального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» в Новосибирской области».

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 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.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного (*Scratch) 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.

*Понятие 3d-модели. Интерфейс программы TinkerCad. Панели инструментов и элементы. Рабочая плоскость, размер сетки, сочетание клавиш. Построение трехмерной модели с использованием панели примитивов. Понятие проекции и виды сцены. Редактирование объектов программы: перемещение, тиражирование, отражение, группировка. Создание отверстий.

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

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;
- владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий;
- 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;
- готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

ценности научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;
- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- сформированность информационной культуры, в том числе 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;
- осознание ценности жизни.

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;
- осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

экологическое воспитание:

- осознание глобального характера 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 и надежность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- эффективно 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);
- самостоятельно 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;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.
- 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;
- давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- 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;
- *научится характеристикам и основным принципам построения композиции при создании графических изображений;
- *работать в прикладной компьютерной системе автоматизированного проектирования TinkerCad, приемам использования меню, командной строки, панели инструментов, строки состояния;
- *приемам работы с файлами, окнами проекций, командными панелями;
- *использовать основные команды и режимы программы TinkerCad;
- *использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования.
- *наносить размеров на чертеж;
- *строить композицию при создании графических изображений;
- *проектировать несложных трехмерных моделей объектов;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

Тематическое планирование курса информатики
5 класс (34 часа)

Тема, количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)	
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 5 класс. Устройство компьютера Техника безопасности в компьютерном классе Устройства ввода
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 5 класс. https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285/programmy-i-dokumenty-glavnoe-meniu-zapusk-programm-12350 6 класс. Файл. Расширение файла. Действия с файлами Размер файла

Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (3 часа)	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285/pravila-bezopasnoi-raboty-za-kompiuterom-7421660/re-d33ab904-88dd-4236-9c90-003d1ce69bfb - Сеть Интернет. Безопасная работа в сети
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)	
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	ЯКласс. Информатика, 5 класс. Как мы получаем информацию? Виды информации Кодирование и декодирование информации
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)	
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 6 класс. Формы записи алгоритмов Типы алгоритмов
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)	ЯКласс. Информатика, 6 класс. Управление исполнителем Чертёжник
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)	
Тема 7. Графический редактор (3 часа)	ЯКласс. Информатика, 5 класс. Графический редактор MS Paint
Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)	ЯКласс. Информатика, 5 класс. Клавиатура и её использование Текстовые документы ЯКласс. Информатика, 7 класс. https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/informatcionnye-tekhnologii-7279388/spiski-tablitcy-i-grafika-v-tekstovykh-dokumentakh-13824 - Списки, таблицы в текстовых документах
Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)	ЯКласс. Информатика, 7 класс. Программа для создания презентаций PowerPoint 2010
Итоговое закрепление материала (1 час)	
Промежуточная аттестация. Контрольная работа (1 час)	

6 класс (34 часа)

Тема, количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность (3 часа)	
Тема 1. Компьютер (1 час)	
Тема 2. Файловая система (1 час)	ЯКласс. Информатика, 6 класс Файл. Расширение файла. Действия с файлами Размер файла ЯКласс. Информатика, 7 класс Файлы и файловые системы
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)	ЯКласс. Информатика, 7 класс Вредоносное программное обеспечение
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)	

Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 5 класс Основные информационные процессы. Хранение, передача и обработка информации ЯКласс. Информатика, 6 класс Табличные информационные модели Графики и диаграммы - https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/teoreticheskie-osnovy-informatiki-7279381/modeli-obektov-13461/re-35cf21a1-aacd-4822-a9f5-3e199473dfd4
Тема 5. Двоичный код (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 7 класс Цифровые данные. Двоичное кодирование
Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 7 класс Измерение информации
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)	
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)	- ПРОФОРИЕНТАЦИЯ https://kb.bvbinfo.ru/lessons/rLMyeOoG5RKeOAwQ ЯКласс. Информатика, 6 класс Алгоритмы - https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/algoritmizatciia-i-osnovy-programmirovaniia-7279286/algoritmy-i-ispolniteli-7364878/re-d7fa05a8-66da-4cb2-a9ac-4a3937527570 Типы алгоритмов - https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algoritmizatciia-i-osnovy-programmirovaniia-7279382/tipy-algoritmov-13610
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)	ЯКласс. Информатика, 6 класс https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algoritmizatciia-i-osnovy-programmirovaniia-7279382/tipy-algoritmov-13610/re-61ead1ff-bc77-453f-ac99-e46da267f3f3 - линейные алгоритмы, с ветвлением, с повторением – https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algoritmizatciia-i-osnovy-programmirovaniia-7279382/tipy-algoritmov-13610/re-78730caf-216e-4820-89e6-522a6bae8a16
Раздел 4. Информационные технологии (11 часов)	
Тема 9. Векторная графика (3 часа)	ЯКласс. Информатика, 7 класс Обработка графической информации - https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/informatcionnye-tekhnologii-7279388/kompiuternaia-grafika-sfery-primeneniia-13705/re-35815e78-e3ca-424c-9d17-4335735933fc
*Тема 10. 3D-моделирование (4 часа)	
Тема 11. Текстовый процессор (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 7 класс Списки, таблицы и графика в текстовых документах
Тема 12. Создание интерактивных компьютерных презентаций (2 часа)	ЯКласс. Информатика, 7 класс https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/informatcionnye-tekhnologii-7279388/programma-dlia-sozdaniia-prezentatcii-powerpoint-2010-12084/re-62faccad-2269-4207-af04-

	8da6888087b6 - мультимедиа https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/ - технология мультимедиа, создание презентаций
Итоговое закрепление материала (1 час)	
Промежуточная аттестация. Контрольная работа (1 час)	