

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа № 11
а.Башанта Арзгирского района Ставропольского края

Рассмотрено
на заседании МО
протокол №1
от «28»августа 2019 г.
Руководитель МО Бендер М.Ю.
Бендер М.Ю.

Согласовано:
зам. директора по УВР
Бендер М.Ю. Бендер М.Ю.
«29»августа 2019 г

Утверждаю

приказ № 66 от 29.08.2019г.
директор МКОУ СОШ № 11
а.Башанта
Б.А.Ткаченко
Б.А.Ткаченко



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По предмету информатика (ФГОС)

Уровень обучения, класс - основное общее, 6 класс

Количество часов –35 часов, 1 час в неделю.

Программу разработал Ткаченко БивинефесиАбдрешитовна,
учитель информатики

2019-2020 учебный год.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе примерной рабочей программы по информатике для 5-6 классов, являющейся ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, издательство «Бином.Лаборатория знаний»), в соответствии с ФГОС из расчёта на 35 учебных недель (1 час в неделю).

1. Планируемые результаты освоения курса информатики

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Планируемые результаты сформулированы к каждому разделу учебной программы.

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении опорного учебного материала, размещены в рубрике «Выпускник научится ...». Они показывают, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от выпускника. Эти результаты потенциально достигаемы большинством учащихся и выносятся на итоговую оценку как задания базового уровня (исполнительская компетентность) или задания повышенного уровня (зона ближайшего развития).

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих опорную систему, размещены в рубрике «Выпускник получит возможность научиться ...». Эти результаты достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами учащихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

Российская гражданская идентичность (патриотизм, уважение к Отечеству, к прошлому и настоящему многонационального народа России, чувство ответственности и долга перед Родиной, идентификация себя в качестве гражданина России, субъективная значимость использования русского языка и языков народов России, осознание и ощущение личностной сопричастности судьбе российского народа).

Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов.

Развитое моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам.

Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции.

Сформированность ценности здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;

- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свертывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме (в виде плана или тезисов) и в наглядно-символической форме (в виде таблиц, графических схем и диаграмм, карт понятий — концептуальных диаграмм, опорных конспектов);

- заполнять и дополнять таблицы, схемы, диаграммы, тексты.

В ходе изучения всех учебных предметов обучающиеся **приобретут опыт проектной деятельности** как особой формы учебной работы, способствующей воспитанию самостоятельности, инициативности, ответственности, повышению мотивации и эффективности учебной деятельности; в ходе реализации исходного замысла на практическом уровне овладеют умением выбирать адекватные стоящей задаче средства, принимать решения, в том числе и в ситуациях неопределенности. Они получают возможность развить способность к разработке нескольких вариантов решений, к поиску нестандартных решений, поиску и осуществлению наиболее приемлемого решения.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

Выпускник научится:

- классифицировать файлы по типу и иным параметрам; разбираться в иерархической структуре файловой системы;

- осуществлять поиск файлов средствами операционной системы; использовать основные способы графического представления числовой информации, (графики, диаграммы).

- использовать терминологию, связанную с графами (вершина, ребро, путь, длина ребра и пути), деревьями (корень, лист, высота дерева) и списками (первый элемент, последний элемент, предыдущий элемент, следующий элемент; вставка, удаление и замена элемента);

- описывать граф с помощью матрицы смежности с указанием длин ребер (знание термина «матрица смежности» не обязательно);

- использовать основные способы графического представления числовой информации, (графики, диаграммы);
- составлять алгоритмы для решения учебных задач различных типов;
- выражать алгоритм решения задачи различными способами (словесным, графическим, в том числе и в виде блок-схемы, с помощью формальных языков и др.);
- определять наиболее оптимальный способ выражения алгоритма для решения конкретных задач (словесный, графический, с помощью формальных языков);
- определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- использовать термины «исполнитель», «алгоритм», «программа», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- пользоваться различными формами представления данных (таблицы, диаграммы, графики и т. д.);

Выпускник получит возможность:

- осознано подходить к выбору ИКТ–средств для своих учебных и иных целей;
- практиковаться в использовании основных видов прикладного программного обеспечения (редакторы текстов, браузеры и др.);
- познакомиться с примерами математических моделей и использования компьютеров при их анализе; понять сходства и различия между математической моделью объекта и его натурной моделью, между математической моделью объекта/явления и словесным описанием;
- познакомиться с примерами использования графов, деревьев и списков при описании реальных объектов и процессов;
- ознакомиться с влиянием ошибок измерений и вычислений на выполнение алгоритмов управления реальными объектами (на примере учебных автономных роботов);
- познакомиться с учебной средой составления программ управления автономными роботами и разобрать примеры алгоритмов управления, разработанными в этой среде.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Выпускник научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Выпускник получит возможность:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем;

Раздел 2. Информационные технологии

Выпускник научится:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);

- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Ученик получит возможность:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Раздел 3. Информационное моделирование

Выпускник научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Ученик получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомится с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;

- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Раздел 4. Алгоритмика

Выпускник научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник получит возможность:

- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

2.Содержание курса информатики .

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 6 классе основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

Тематический блок 1. Компьютер

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Аналитическая деятельность:

- выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера;
- анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации;

- определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Практическая деятельность:

- выбирать и запускать нужную программу;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Тематический блок 2. Объекты и системы

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.

Аналитическая деятельность:

- анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.

Практическая деятельность:

- изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;
- изменять свойства панели задач;
- узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;
- упорядочивать информацию в личной папке

Тематический блок 3. Информационные модели

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Аналитическая деятельность:

- различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;
- приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира.

Практическая деятельность:

- создавать словесные модели (описания);
- создавать многоуровневые списки;
- создавать табличные модели;
- создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;

- создавать диаграммы и графики;
- создавать схемы, графы, деревья;
- создавать графические модели

Тематический блок4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

Аналитическая деятельность:

- приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;
- выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.

Практическая деятельность:

- составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;
- составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителями;
- составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.

Основными формами организации учебных занятий являются комбинированный урок, урок контроля знаний, обобщающий урок.

3. Тематическое планирование.

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
1	Компьютер	2	1	1
2	Подготовка текстов на компьютере	3	0	3
3	Компьютерная графика	3	0	3
4	Создание мультимедийных объектов	3	0	3
5	Объекты и системы	7	5	2
6	Информационные модели	6	3	3
7	Алгоритмика	9	4	5
7	Резерв	2	0	2

	Итого	35	13	22
--	-------	----	----	----

Приложение 1.

Календарно-тематическое планирование уроков по информатике в 6 классе в 2019-2020 учебном году.

№ п/п	Тема и тип урока	Планируемые результаты			Количество часов	Дата проведения планируемая	Дата проведения фактическая
		предметные	Метапредметные	Личностные			
Компьютер.							
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	Формирование информационной и алгоритмической культуры. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств. Формирование представления о понятии информации и ее свойствах		Действие смыслообразования; Самопознание и самоопределение	1		
2	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы.				1		
3	Файлы и папки. Размер файла. Работаем с объектами файловой системы.				1		
Объекты и системы. Подготовка текстов на компьютере. Компьютерная графика.							
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношения между множествами.	Формирование информационной и алгоритмической культуры. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	Познавательные: Универсальные логические действия: анализ объектов с целью выделения признаков Коммуникативные: Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками	Действие смыслообразования; Действие нравственно-этического оценивания:	1		
5.	Отношение «входит в состав». Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов.			• выделение морально-этического содержания событий и действий;	1		
6.	Отношение является разновидностью. Классификация объектов.			• построение системы нравственных ценностей как основания морального выбора;	1		
7.	Классификация компьютерных объектов. Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов.			• нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки	1		

8.	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы.			зрения моральных норм; • ориентировка в моральной дилемме и осуществление личностного морального выбора. Самопознание и самоопределение	1		
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора.						
10.	Персональный компьютер как система. Создаём компьютерные документы.				1		
11.	Как мы познаём окружающий мир. Создаем компьютерные документы.				1		
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Конструируем и исследуем графические объекты.				1		
13.	Определение понятия. Конструируем и исследуем графические объекты.				1		
Информационные модели Подготовка текстов на компьютере. Компьютерная графика.							
14.	Информационное моделирование как метод познания. Создаём графические модели.	Формирование информационной и алгоритмической культуры. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	Познавательные: самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств. Знаково-символические действия, включая моделирование. Умение структурировать знания; Умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в	Действие смыслообразования; Действие нравственно-этического оценивания: • выделение морально-этического содержания событий и действий; • построение системы нравственных ценностей как основания морального выбора; • нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки	1		
15.	Словесные информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Создаём словесные модели. Контрольное тестирование по материалам 1 полугодия.	представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств.	оценивания: • выделение морально-этического содержания событий и действий; • построение системы нравственных ценностей как основания морального выбора; • нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки	1		
16.	Математические модели. Создаём многоуровневые списки.	Формирование представления о понятии модели и ее свойствах. Формирование умений формализации и структурирования	Знаково-символические действия, включая моделирование. Умение структурировать знания; Умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в	основания морального выбора; • нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки	1		
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Создаем табличные модели.						
18.	Решение логических задач с				1		

	помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре.	информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.	устной и письменной форме.	зрения моральных норм; • ориентировка в моральной дилемме и осуществление личного морального выбора. Самопознание и самоопределение			
19.	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Создаём модели – диаграммы и графики.				1		
20.	Наглядное представление о соотношении величин. Создаём модели – графики и диаграммы.				1		
21.	Многообразие схем. Создаём модели – схемы, графы, деревья.				1		
22.	Информационные модели на графах.				1		
Алгоритмика. Создание мультимедийных объектов.							
23.	Что такое алгоритм.	Формирование информационной и алгоритмической культуры. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	Регулятивные: целеполагание, планирование, прогнозирование, коррекция, способность к волевому усилию.	Действие смыслообразования; Действие нравственно-этического оценивания: • выделение морально-этического содержания событий и действий; • построение системы нравственных ценностей как основания морального выбора; • нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки зрения моральных норм; • ориентировка в	1		
24.	Исполнители вокруг нас.				1		
25.	Формы записи алгоритмов.				1		
26.	Линейные алгоритмы. Создаем линейную презентацию «Часы».	Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.			1		
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Создаем презентацию с гиперссылками «Времена года».	Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.			1		
28.	Алгоритмы с повторениями. Создаем циклическую презентацию «Скакалочка».	Формирование представления о понятии алгоритма и его свойствах. Развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя.			1		
29.	Знакомство с исполнителем Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.				1		
30.	Чертежник учится, или использование вспомогательных алгоритмов.				1		
31.	Конструкции повторения.				1		
32.	Выполнение и защита итогового проекта.	Формирование знаний об алгоритмических			1		

		конструкциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической.		моральной дилемме и осуществление личностного морального выбора. Самопознание и самоопределение			
33.	Выполнение и защита итогового проекта. !!!!	Формирование информационной и алгоритмической культуры. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	Регулятивные: целеполагание, планирование, прогнозирование, коррекция, способность к волевому усилию	Действие смыслообразования; Действие нравственно-этического оценивания: • выделение морально-этического Самопознание и самоопределение	3		
34.	Контрольное тестирование по материалам изученного в 6 классе				1		
35.	Резерв учебного времени.				1		
	ИТОГО				35		