

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Дата факт.
		Всего	К/р	П/р		
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	1			01.09.2023	
2.	Разнообразие компьютеров	1			08.09.2023	
3.	Объекты операционной системы.	1			15.09.2023	
4.	Файлы и папки.	1			22.09.2023	
5.	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	1			29.09.2023	
6.	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	1			06.10.2023	
7.	Измерение информации	1		1	20.10.2023	
8.	Соотношения между единицами измерения информации	1			27.10.2023	
9.	Отношения объектов и их множеств.	1			03.11.2023	
10.	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация.	1			10.11.2023	
11.	Системы объектов.	1			17.11.2023	
12.	Как мы познаём окружающий мир.	1			01.12.2023	
13.	Понятие как форма мышления.	1			08.12.2023	
14.	Информационное моделирование.	1		1	15.12.2023	
15.	Знаковые информационные модели. Табличные информационные модели.	1		1	22.12.2023	
16.	Контрольная работа	1	1		29.12.2023	
17.	Графики и диаграммы.	1			12.01.2024	
18.	Схемы.	1		1	19.01.2024	
19.	Исполнители и алгоритмы	1			26.01.2024	
20.	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	1		0,5	02.02.2024	
21.	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	1		0,5	09.02.2024	
22.	Программный режим	1		0,5	16.02.2024	
23.	Черепашка и координаты	1		0,5	01.03.2024	

24	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	1		0,5	15.03.2024	
25	Круги и окружности	1			22.03.2024	
26	Цикл for	1		0,5	29.03.2024	
27	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	1		0,5	05.04.2024	
28	Процедуры с параметрами	1		0,5	19.04.2024	
29	Простые вычислительные алгоритмы	1			26.04.2024	
30	Конструкция if. Диалоговые программы	1		0,5	03.05.2024	
31	Интерактивные компьютерные презентации. Создаём презентацию с гиперссылками	1		0,5	17.05.2024	
32	Контрольная работа	1	1		24.05.2024	
33	Презентации с гиперссылками.	1			31.05.2024	
	Итого	33	2	9		

5 КЛАСС

Номер урока	Тема урока	§ учебника
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	Введение § 1
2.	Разнообразие компьютеров	§ 2
3.	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы	§ 2
4.	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	§ 2
5.	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	§ 3
6.	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	§ 3
7.	Измерение информации	§ 3
8.	Соотношения между единицами измерения информации	§ 3
9.	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	§ 4
10.	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов	§ 5
11.	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	§ 6
12.	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	§ 7
13.	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	§ 8
14.	Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём графические модели	§ 9
15.	Знаковые информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 9. Создаём словесные модели. Работа № 10. Создаём списки	§ 10
16.	Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели	§ 11
17.	Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики	§ 12

18.	Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья	§ 13
19.	Исполнители и алгоритмы	§ 14
20.	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	§ 15
21.	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	§ 16
22.	Программный режим	§ 16
23.	Черепашка и координаты	§ 16
24.	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	§ 16
25.	Круги и окружности	§ 16
26.	Цикл for	§ 16
27.	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	§ 16
28.	Процедуры с параметрами	§ 16
29.	Простые вычислительные алгоритмы	§ 17
30.	Конструкция if. Диалоговые программы	§ 17
31.	Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками	
32.	Презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	
33.	Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	
34.	Преставление итогового проекта	