


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования села Амгуэмы»

ОДОБРЕНА

на заседании МО
учителей естественно-
научного цикла
протокол от 14.08.2023 г. № 1

СОГЛАСОВАНА

заместителем
директора по УР
 Л.Н. Елисеева
от 16.08.2023 г.



от 8.08.2023 №01-10/181

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по информатике
для 5 класса
на 2023 - 2024 учебный год

Количество часов: 1 час в неделю, 34 часа в год

Составитель: Номоконова А.В., учитель информатики

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

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

Программа по информатике является основой для составления авторских учебных программ, тематического планирования курса учителем.

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

- 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;

- 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 так далее;

- 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.

- 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.

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, 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, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Основные задачи учебного предмета «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 информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмизация и основы программирования
- информационные технологии.

На изучение информатики на базовом уровне отводится в 7 классе – 34 часа (1 час в неделю).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.

Компьютер—универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть. Интернет. Веб-страница, 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. Процесса 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 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). Полуужирное 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информатики на уровне основного общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

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;

2) духовно-нравственного воспитания:

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 Интернете;

3) гражданского воспитания:

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;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

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;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными 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;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной 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 существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные 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.

Регулятивные универсальные учебные 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 предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать 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 средиблочного 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№	Тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания
1	Раздел 1. Цифровая грамотность	7		
1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	1	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1150/ <u>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией</u>	Установление доверительных отношений с обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности; побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими и сверстниками, принципы учебной дисциплины и самоорганизации; привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией;
2	Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	<u>работы с информацией</u>	
3	Программы для компьютеров. Практическая работа «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1213/	
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1213/ https://resh.edu.ru/subject/lesson/3253/start/ https://resh.edu.ru/subject/lesson/3051/start/	
5	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1		
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	1		
7	Практическая работа «Поиск информации по ключевым словам и по изображению»	1		
	Раздел 2. Теоретические основы информатики	3 часа		
8/1	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе в сети Интернет в рамках Всероссийского урока</i>	1	https://resh.edu.ru/subject/lesson/961/	применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; привлечение внимания обучающихся к ценностному

	<i>безопасности школьников в сети Интернет</i>			аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией; инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся
9/2	Действия с информацией.	1	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6471/start/51669/	
10/3	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1		
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования	10 часов		
11/1	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/1152/https://resh.edu.ru/subject/lesson/5492/start/10410/	включение в урок игровых процедур с целью поддержания мотивации обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе;
12/2	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/5457/start/166581/	инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся;
13/3	Практическая работа «Знакомство со средой программирования»		https://resh.edu.ru/subject/lesson/6456/start/72686/	
14/4	Знакомство со средой программирования.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/6456/start/72686/	
15/5	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/1169/	
16/6	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/1170/	
17/7	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/1264/	
18/8	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/1265/	
19/9	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.			
20/10	Тест по теме «Алгоритмы и программирование»			
	Раздел 4. Информационные технологии	12 часов		
21/1	Графический редактор.		Компьютерная графика https://resh.edu.ru/subject/lesson/1020/	применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр,

22/ 2	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.		Планируем работу в графическом редакторе	стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся;
23/ 3	Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора.		Орнамент	
24/ 4	Текстовый редактор. Правила набора текста.		Текст: история и современность	
25/ 5	Текстовый процессор. Редактирование текста.		Текстовая информация	
26/ 6	Создание небольших текстовых документов.		Подготовка текстовых документов	
27/ 7	Редактирование текстовых документов.		https://resh.edu.ru/subject/lesson/1110/ О шрифтах	
28/ 8	Форматирование текстовых документов.		Обработка информации «Форматирование текста» https://resh.edu.ru/subject/lesson/1111/	
29/ 9	Вставка в документ изображений.			
30/ 10	Компьютерная презентация		Презентация «Технология мультимедиа»	
31/ 11	Компьютерная презентация		Презентация «Компьютерные презентации»	применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся;
32/ 12	Компьютерная презентация			
33- 34	Резерв	2 часа		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	кол-во часов	дата проведения	
			План	факт
	Раздел 1. Цифровая грамотность	7		
1/1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами.	1		
2/2	Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1		
3/3	Программы для компьютеров. Практическая работа «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1		
4/4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1		
5/5	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)»	1		
6/6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	1		
7/7	Практическая работа «Поиск информации по ключевым словам и по изображению»	1		
	Раздел 2. Теоретические основы информатики	3 часа		
8/1	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1		
9/2	Действия с информацией.	1		
10/3	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1		
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования	10 часов		
11/1	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1		
12/2	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1		
13/3	Практическая работа «Знакомство со средой программирования»	1		
14/4	Знакомство со средой программирования.	1		

15/5	Тестирование в рамках промежуточной аттестации. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1		
16/6	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1		
17/7	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	1		
18/8	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	1		
19/9	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	1		
20/1 0	Тест по теме «Алгоритмы и программирование»	1		
	Раздел 4. Информационные технологии	12 часов		
21/1	Графический редактор.	1		
22/2	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.	1		
23/3	Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора.	1		
24/4	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1		
25/5	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1		
26/6	Создание небольших текстовых документов.	1		
27/7	Редактирование текстовых документов.	1		
28/8	Форматирование текстовых документов.	1		
29/9	Вставка в документ изображений.	1		
30/1 0	Тестирование в рамках промежуточной аттестации. Компьютерная презентация	1		
31/1 1	Компьютерная презентация	1		
32/1 2	Компьютерная презентация	1		
33	Резерв	1		
34	Резерв	1		

ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Предмет _____ Класс _____

_____ - _____ учебный год

№ урока (занятия) по плану	Тема	Кол-во часов		Причина корректировки
		По плану	По факту	