

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №582
с углубленным изучением английского и финского языков
Приморского района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
Протокол заседания
от 30.08.2019 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом ГБОУ школа № 582
Приморского района Санкт-Петербурга
от 30.08.2019 № 200-д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по учебному предмету «Информатика»
для 7АБВ классов

2019-2020 учебный год

Программа разработана
учителем информатики
Купцинелли О.В.

2019 год
Санкт-Петербург

Пояснительная записка.

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и на основе авторской программы «Информатика 7-9» И.Г.Семакина, Л.А.Залоговой, С.В.Русакова, Л.В.Шестаковой. Источник: Информатика. 7–9 классы: примерная рабочая программа / И.Г. Семакин, М.С. Цветкова, М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012., на основе основной образовательной программы основного общего образования ГБОУ школа № 582 Приморского района Санкт-Петербурга.

Текущий контроль и промежуточная аттестация по учебному предмету проводятся в соответствии с «Положением о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся» ГБОУ школа №582 Приморского района Санкт-Петербурга.

УМК содержит:

Учебник «Информатика» для 7 класса. *Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В.* — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

Цели, задачи курса:

Сформировать информационную культуру школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией с использованием современных информационных технологий в основной школе.

Задачи курса:

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления о таком понятии как информация, информационные процессы, информационные технологии;
- совершенствовать умения формализации и структурирования информации, выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- повышение качества преподавания предмета.

Общая характеристика учебного предмета

В соответствии с ФГОС основного общего образования учащиеся должны овладеть такими познавательными учебными действиями, как умение формулировать проблему и

гипотезу. Ставить цели и задачи, строить планы достижения целей и решения поставленных задач, проводить эксперимент и на его основе делать выводы и умозаключения, представлять их и отстаивать свою точку зрения. Кроме того, учащиеся должны овладеть приёмами, связанными с определением понятий: ограничивать их, описывать, характеризовать и сравнивать. Следовательно, при изучении информатики в основной школе учащиеся должны овладеть учебными действиями, позволяющими им достичь личностных, предметных и метапредметных образовательных результатов.

Предлагаемая программа по информатике раскрывает вклад учебного предмета в достижение целей основного общего образования и определяет важнейшие содержательные линии предмета:

- **«Человек и информация»** - знания о связи между информацией и знаниями человека; что такое информационные процессы; какие существуют носители информации; функции языка, как способа представления информации; что такое естественные и формальные языки; как определяется единица измерения информации — бит, что такое байт, килобайт, мегабайт, гигабайт; умения - приводить примеры информации и информационных процессов из области человеческой деятельности, живой природы и техники; определять в конкретном процессе передачи информации источник, приемник, канал; приводить примеры информативных и неинформативных сообщений; измерять информационный объем текста в байтах (при использовании компьютерного алфавита); пересчитывать количество информации в различных единицах (битах, байтах, Кб, Мб, Гб); пользоваться клавиатурой компьютера для символьного ввода данных.
- **«Компьютер: устройство и программное обеспечение»** - знать правила техники безопасности и при работе на компьютере; состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие; основные характеристики компьютера в целом и его узлов (различных накопителей, устройств ввода и вывода информации); структуру внутренней памяти компьютера (биты, байты); понятие адреса памяти; типы и свойства устройств внешней памяти; типы и назначение устройств ввода/вывода; сущность программного управления работой компьютера; принципы организации информации на внешних носителях: что такое файл, каталог (папка), файловая структура; назначение программного обеспечения и его состав; историю развития вычислительной техники; как защитить компьютер от вирусов; уметь - включать и выключать компьютер; пользоваться клавиатурой; ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, обращаться за справкой, работать с окнами; инициализировать выполнение программ из программных файлов; просматривать на экране директорию диска; выполнять основные операции с файлами и каталогами (папками): копирование, перемещение, удаление, переименование, поиск; использовать антивирусные программы.
- **«Текстовая информация и компьютер»** - знать способы представления символьной информации в памяти компьютера (таблицы кодировки, текстовые файлы); назначение текстовых редакторов (текстовых процессоров), форматы текстовых файлов; основные режимы работы текстовых редакторов (редактирования, форматирования, поиска, печати, контроль, работа с таблицами); назначение гипертекста; уметь - набирать и редактировать текст в одном из текстовых редакторов; выполнять основные операции над текстом, допускаемые этим редактором; сохранять текст на диске, загружать его с диска, выводить на печать.
- **«Графическая информация и компьютер»** — знать способы представления изображений в памяти компьютера; понятия о пикселе, растре, кодировке цвета,

видеопамяти; какие существуют области применения компьютерной графики; назначение графических редакторов; назначение основных компонентов среды графического редактора растрового типа: рабочего поля, меню инструментов, графических примитивов, палитры, ножниц, ластика и пр; уметь - строить несложные изображения с помощью одного из графических редакторов; сохранять рисунки на диске и загружать с диска; выводить на печать.

- **«Мультимедиа и компьютерные презентации»** - знать, что такое мультимедиа; принцип дискретизации, используемый для представления звука в памяти компьютера; основные типы сценариев, используемых в компьютерных презентациях; уметь - создавать несложную презентацию в среде типовой программы, совмещающей изображение, звук, анимацию и текст.

Программа курса построена на концентрической концепции. Особенность программы состоит в том, что она позволяет сохранить высокий теоретический уровень и сделать обучение максимально развивающим. Поэтому весь теоретический материал курса информатики рассматривается на первом году обучения, что позволяет учащимся более осознанно и глубоко изучить фактический материал.

В программе учитывается реализация межпредметных связей с курсом биологии (6-7 классы), где дается знакомство восприятием информации человеком, химией (процессы, опасные вещества); изобразительного искусства (графика); музыкой (звуковые редакторы); русский и английский язык (владение речевыми способностями). Данная программа конкретизирует и расширяет содержание отдельных тем образовательного стандарта в соответствии с образовательной программой школы, дает распределение учебных часов по разделам курса и последовательности их изучения с учетом внутрипредметных и межпредметных связей, логики учебного процесса школы.

Количество часов на каждую тему определено в соответствии с контингентом обучающихся данного класса.

Принципы отбора основного и дополнительного содержания связаны с преемственностью целей образования на различных ступенях и уровнях обучения, логикой внутрипредметных связей, а так же с учётом психолого-педагогических принципов, возрастных особенностей школьников. В подростковом возрасте происходит развитие познавательной сферы, учебная деятельность приобретает черты деятельности по самоорганизации и самообразованию, учащиеся начинают овладевать теоретическим, формальным, рефлексивным мышлением. На первый план у подростков выдвигается формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих развитие гражданской идентичности, коммуникативных, познавательных качеств личности.

Место курса «Информатика» в учебном плане.

Курс «Информатика 7-9» рассчитан на 136 часов. Согласно учебному плану ГБОУ школа № 582, на изучение курса «Информатика» в 7 классе отводится 34 часа: 1 час в неделю, в 8 классе отводится 34 часа: 1 час в неделю, в 9 классе отводится 68 часов: 2 часа в неделю, 34 учебные недели.

При проведении занятий осуществляется деление классов на две группы при наполняемости 25 и более человек при соблюдении всех норм СанПиН. В связи с этим отметим, что выделять целый урок информатики на проведение практикума нельзя, следовательно, каждый урок информатики является комбинированным и содержит

теоретическую и практическую часть. Большинство методик преподавания предмета предполагает деление урока на этапы, один из которых – обязательный компьютерный практикум.

Кабинет информатики удовлетворяет Санитарно-эпидемиологическим требованиям к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях (СанПиН 2.4.2.2821-10) и Гигиеническим требованиям к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы (СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03).

Результаты освоения курса

личностные результаты:

- Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- Развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

метапредметные результаты:

- Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- Умение определять понятия, создавать обобщения, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, схемы, графики, таблицы для решения учебных и познавательных задач;
- Смысловое чтение;
- Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- Умение применять поисковые системы учебных и познавательных задач;
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

предметные результаты:

Информация и способы её представления

Ученик научится:

- использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных;
- записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;
- кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;

- использовать основные способы графического представления числовой информации.

Ученик получит возможность:

- познакомиться с примерами использования формальных (математических) моделей, понять разницу между математической (формальной) моделью объекта и его натурной («вещественной») моделью, между математической(формальной) моделью объекта/явления и его словесным(литературным) описанием;

- узнать о том, что любые данные можно описать, используя алфавит, содержащий только два символа, например 0 и 1;

- познакомиться с тем, как информация (данные) представляется в современных компьютерах;

- познакомиться с двоичной системой счисления;

- познакомиться с двоичным кодированием текстов и наиболее употребительными современными кодами.

Основы алгоритмической культуры

Ученик научится:

- понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;

- строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;

- понимать термин «алгоритм»; знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);

- составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);

- использовать логические значения, операции и выражения с ними;

- понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;

- создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;

- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования.

Ученик получит возможность:

- познакомиться с использованием строк, деревьев, графов и с простейшими операциями с этими структурами;

- создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учёбы и вне её.

Использование программных систем и сервисов

Ученик научится:

- базовым навыкам работы с компьютером;

- использовать базовый набор понятий, которые позволяют описывать работу основных типов программных средств и сервисов (файловые системы, текстовые редакторы, электронные таблицы, браузеры, поисковые системы, словари, электронные энциклопедии);

- знаниям, умениям и навыкам для работы на базовом уровне с различными программными системами и сервисами указанных типов; умению описывать работу этих систем и сервисов с использованием соответствующей терминологии.

Ученик получит возможность:

- познакомиться с программными средствами для работы с аудиовизуальными данными и соответствующим понятийным аппаратом;

- научиться создавать текстовые документы, включающие рисунки и другие иллюстративные материалы, презентации и т. п.;
- познакомиться с примерами использования математического моделирования и компьютеров в современных научно-технических исследованиях (биология и медицина, авиация и космонавтика, физика и т. д.).

Работа в информационном пространстве

Ученик научится:

- базовым навыкам и знаниям, необходимым для использования интернет - сервисов при решении учебных и внеучебных задач;
- организации своего личного пространства данных с использованием индивидуальных накопителей данных, интернет - сервисов и т. п.;
- основам соблюдения норм информационной этики и права.

Ученик получит возможность:

- познакомиться с принципами устройства Интернета и сетевого взаимодействия между компьютерами, методами поиска в Интернете;
- познакомиться с постановкой вопроса о том, насколько достоверна полученная информация, подкреплена ли она доказательствами; познакомиться с возможными подходами к оценке достоверности информации (оценка надёжности источника, сравнение данных из разных источников в разные моменты времени и т. п.);
- узнать о том, что в сфере информатики и информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) существуют международные и национальные стандарты;
- получить представление о тенденциях развития ИКТ.

Содержание учебного предмета «Информатика»

Введение в предмет

Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Содержание базового курса информатики.

1. Человек и информация.

Информация и ее виды. Восприятие информации человеком. Информационные процессы
Измерение информации. Единицы измерения информации.

2. Компьютер: устройство и программное обеспечение.

Начальные сведения об архитектуре компьютера. Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Двоичное представление данных в памяти компьютера. Организация информации на внешних носителях, файлы. Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Правила техники безопасности и эргономики при работе за компьютером. Виды программного обеспечения (ПО). Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. Файловая структура внешней памяти. Объектно-ориентированный пользовательский интерфейс.

3. Текстовая информация и компьютер.

Тексты в компьютерной памяти: кодирование символов, текстовые файлы. Работа с внешними носителями и принтерами при сохранении и печати текстовых документов. Текстовые редакторы и текстовые процессоры, назначение, возможности, принципы работы с ними. Интеллектуальные системы работы с текстом (распознавание текста, компьютерные словари и системы перевода)

4. Графическая информация и компьютер.

Компьютерная графика: области применения, технические средства. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика.

Графические редакторы и методы работы с ними.

5. Мультимедиа и компьютерные презентации.

Что такое мультимедиа; области применения. Представление звука в памяти компьютера; понятие о дискретизации звука. Технические средства мультимедиа. Компьютерные презентации.

6. Передача информации в компьютерных сетях

Компьютерные сети: виды, структура, принципы функционирования, технические устройства. Скорость передачи данных.

Информационные услуги компьютерных сетей: электронная почта, телеконференции, файловые архивы. Сеть Интернет. WWW – "Всемирная паутина". Поисковые системы. Архивирование и разархивирование файлов.

Знакомство с энциклопедиями и справочниками учебного содержания в Интернете (используя отечественные учебные порталы).

7. Информационное моделирование

Понятие модели; модели натурные и информационные. Назначение и свойства моделей.

Виды информационных моделей: вербальные, графические, математические, имитационные. Табличная организация информации. Области применения компьютерного информационного моделирования.

Работа с демонстрационными примерами компьютерных информационных моделей.

8. Хранение и обработка информации в базах данных

Понятие базы данных (БД), информационной системы. Основные понятия БД: запись, поле, типы полей, первичный ключ. Системы управления БД и принципы работы с ними. Просмотр и редактирование БД.

Проектирование и создание однотабличной БД.

Условия поиска информации, простые и сложные логические выражения. Логические операции. Поиск, удаление и сортировка записей.

Формирование запросов на поиск с составными условиями поиска; сортировка таблицы по одному и нескольким ключам; ввод, удаление и добавление записей.

9. Табличные вычисления на компьютере

Двоичная система счисления. Представление чисел в памяти компьютера.

Табличные расчеты и электронные таблицы. Структура электронной таблицы, типы данных: тексты, числа, формулы. Адресация относительная и абсолютная. Встроенные функции. Методы работы с электронными таблицами.

Построение графиков и диаграмм с помощью электронных таблиц.

Математическое моделирование и решение задач с помощью электронных таблиц.

Работа с готовой электронной таблицей: просмотр, ввод исходных данных, изменение формул; создание электронной таблицы для решения расчетной задачи; решение задач

с использованием условной и логических функций; манипулирование фрагментами ЭТ (удаление и вставка строк, сортировка строк). Использование встроенных графических средств.

10. Управление и алгоритмы

Кибернетика. Кибернетическая модель управления.

Понятие алгоритма и его свойства. Исполнитель алгоритмов: назначение, среда исполнителя система команд исполнителя, режимы работы.

Языки для записи алгоритмов (язык блок-схем, учебный алгоритмический язык).

Линейные, ветвящиеся и циклические алгоритмы. Структурная методика алгоритмизации. Вспомогательные алгоритмы. Метод пошаговой детализации.

Работа с учебным исполнителем алгоритмов; составление линейных, ветвящихся и циклических алгоритмов управления исполнителем; составление алгоритмов со сложной структурой; использование вспомогательных алгоритмов (процедур, подпрограмм).

11. Введение в программирование. Программное управление работой компьютера.

Алгоритмы работы с величинами: константы, переменные, понятие типов данных, ввод и вывод данных.

Языки программирования высокого уровня (ЯПВУ), их классификация. Структура программы на языке Паскаль. Представление данных в программе. Правила записи основных операторов: присваивания, ввода, вывода, ветвления, циклов. Структурный тип данных – массив. Способы описания и обработки массивов.

Этапы решения задачи с использованием программирования: постановка, формализация, алгоритмизация, кодирование, отладка, тестирование.

Знакомство с системой программирования на языке Паскаль; ввод, трансляция и исполнение данной программы; разработка и исполнение линейных, ветвящихся и циклических программ; программирование обработки массивов.

Графика языка программирования Паскаль. Изображение графических примитивов. Создание движущихся изображений.

12. Информационные технологии и общество

Предыстория информационных технологий. История ЭВМ и ИКТ. Понятие информационных ресурсов. Информационные ресурсы современного общества. Понятие об информационном обществе. Проблемы безопасности информации, этические и правовые нормы в информационной сфере.

Календарно-тематическое планирование уроков информатики

по курсу «Информатика. 7АБВ класс»

№ п/п	№ недели	Тема урока	Содержание урока	Основные виды образовательной деятельности обучающихся
Введение в предмет (1 ч)				
1	1	Вводный инструктаж по ТБ. Предмет информатики.	Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Содержание базового курса информатики.	<p>Формулировать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • правила поведения в кабинете информатики. • основные положения техники безопасности при работе на компьютерах. <p>Определять понятие «информатика».</p>
Человек и информация (4 ч)				
2	2	Виды информации.	Информация и ее виды. Восприятие информации человеком.	<p>Определять:</p> <ul style="list-style-type: none"> • связи между информацией и знаниями человека. • функций языка, как способа представления информации; что такое естественные и формальные языки. <p>Приводить примеры информации из области человеческой деятельности,</p>

				живой природы и техники.
3	3	Информационные процессы.	Информационные процессы: хранение, обработка, передача, поиск информации	<p>Находить</p> <ul style="list-style-type: none"> • связь между информацией и знаниями человека. • функции языка, как способа представления информации; что такое естественные и формальные языки. <p>Приводить примеры информации и информационных процессов из области человеческой деятельности, живой природы и техники.</p> <p>Определять в конкретном процессе передачи информации источник, приемник, канал.</p> <p>Приводить примеры информативных и неинформативных сообщений.</p>
4	4	Измерение информации.	Измерение информации. Формула вычисления мощности алфавита $N=2^b$	<p>Определять понятие «мощности алфавита»</p> <p>Применять формулу, связывающую мощность алфавита с кол-вом битов за 1 символ, при решении задач.</p>
5	5	Единицы измерения информации.	Единицы измерения информации: бит, байт, килобайт, мегабайт,	Осуществлять перевод чисел в разные единицы измерения информации: байт, килобайт,

			гигабайт, терабайт. Решение задач.	мегабайт, гигабайт. Измерять информационный объем текста в байтах (при использовании компьютерного алфавита). Вычислять количество информации в различных единицах (битах, байтах, Кб, Мб, Гб). Использовать клавиатуру компьютера для символьного ввода данных.
Первое знакомство с компьютером (7 ч)				
6	6	Архитектура компьютера.	Начальные сведения об архитектуре компьютера. Принципы Джона фон Неймана.	Анализировать состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие. Изучать основные характеристики компьютера в целом и его узлов (различных накопителей, устройств ввода и вывода информации). Включать и выключать компьютер. Работать с клавиатурой.
7	7	Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера.	Виды внутренней памяти компьютера: ОЗУ, кэш, ПЗУ. Свойства внутренней памяти: дискретность, адресуемость.	Изучать структуру внутренней памяти компьютера (биты, байты), понятие адреса памяти. Изучать типы и свойства устройств внешней памяти. Классифицировать типы

			Виды внешней памяти: жесткий диск, оптический диск, CD, DVD, blue-ray disc, флэш-накопители, карты памяти.	устройств ввода-вывода.
8	8	Двоичное представление данных в памяти компьютера.	Битовая структура памяти. Минимальная единица памяти.	Рассматривать битовую структуру памяти и её свойства: дискретность, адресуемость.
9	9	Организация информации на внешних носителях.	Виды внешней памяти: жесткий диск, оптический диск, CD, DVD, blue-ray disc, флэш-накопители, карты памяти. Кластеры и дорожки на дисках.	Рассматривать структуру дисков: кластеров и дорожек.
10	10	Основные устройства и характеристики компьютера.	Материнская плата и ее компоненты. Разрядность и быстродействие процессора. Магистраль. Порты ввода-вывода: последовательный (COM-порт), параллельный (LPT-порт), USB, VGA, HDMI, PS/2.	Сравнивать и классифицировать типы устройств ввода-вывода. Изучать состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие. Рассматривать основные характеристики компьютера в целом и его узлов (различных накопителей, устройств ввода и вывода информации).
11	11	Виды программного обеспечения.	Виды программного обеспечения: системное, прикладное, системы	Определять сущность программного управления работой компьютера. Выяснять

			программирования.	назначение программного обеспечения и его состав. Классифицировать виды программного обеспечения.
12	12	Тестирование по разделам «Человек и информация. Устройство и программное обеспечение компьютера».	Задания для тестирования	Анализировать и обобщать имеющиеся знания, формализовать их на бумаге, применять термины информатики.
Текстовая информация и компьютер (10 ч)				
13	13	Тексты в компьютерной памяти.	Принципы кодирования символов с помощью таблиц кодировки.	Рассматривать способы представления символьной информации в памяти ЭВМ (таблицы, кодировки, текстовые файлы).
14	14	Кодирование символов. Таблицы кодировки.	Таблицы кодирования текста: КОИ-8, Windows 1251, Unicode, ASCII. Количество битов информации для кодирования 1 символа. Решение задач.	Изучать и сравнивать различные таблицы кодировки (КОИ-8, Windows 1251, Unicode, ASCII) текстовой информации.
15	15	Текстовые редакторы и текстовые процессоры. Назначение и принципы работы.	Текстовый редактор как часть прикладного программного обеспечения. Функциональные возможности ТР.	Сравнивать различные текстовые редакторы (текстовые процессоры) по своим функциональным возможностям. Рассматривать и сопоставлять основные режимы работы

				текстовых редакторов (ввод, редактирование, печать, орфографический контроль, поиск и замена, работа с файлами).
16	16	Редактирование текста. Правила ввода текста.	Понятие редактирования текста как внесение изменений в его содержание. Правила ввода текста. Отображение непечатанных символов в тексте.	Вводить и редактировать текст в одном из текстовых редакторов. Выполнять основные операции с текстом, допускаемые этим редактором. Сохранение текста на диске, загрузка его с диска, вывод на печать.
17	17	Приемы форматирования текста.	Понятие форматирования текста как изменение его внешнего вида с целью улучшения его восприятия человеком. Изменение размера, цвета, шрифта, начертания текста.	Определять понятие «форматирование» текста. Вводить и форматировать текст в одном из текстовых редакторов. Выполнять основные операции с текстом, допускаемых этим редактором.
18	18	Копирование и перемещение текста. Буфер обмена.	Понятие буфера обмена. Способы копирования и перемещения фрагментов текста: контекстное меню, горячие клавиши, панель форматирования.	Определять понятие «буфер обмена». Копировать и перемещать фрагменты текста несколькими способами.
19	19	Работа с таблицами.	Вставка таблицы в текстовый документ. Добавление строк и	Вставлять строки и столбцы в таблицу. Изменять размер строк и столбцов.

			столбцов. Изменение ширины и высоты строк и столбцов.	
20	20	Нумерованные и маркированные списки.	Создание нумерованных и маркированных списков.	Создавать маркированные, нумерованные, многоуровневые списки.
21	21	Вставка формул и рисунков в текстовый документ.	Вставка изображений в текстовый документ. Обтекание текстом. Добавление формул, обыкновенных дробей.	Определять назначение текстовых редакторов (текстовых процессоров). Применять правила ввода и редактирования формул при создании текстового документа. Ввод и редактирование формул в одном из текстовых редакторов.
22	22	Контрольная работа по теме «Текстовые редакторы»	Проверка имеющихся знаний.	Повторять основные режимы работы текстовых редакторов (ввод-редактирование, печать, орфографический контроль, поиск и замена, работа с файлами). Набирать и редактировать текст в одном из текстовых редакторов. Выполнять основные операции над текстом, допускаемые этим редактором. Сохранять текст на диске,

				загружать его с диска, выводить на печать.
Графическая информация и компьютер (6 ч)				
23	23	Графическая информация и компьютер.	Виды информации. Графическая информация. Принципы хранения графической информации в памяти компьютера.	Различать способы представления изображений в памяти и ЭВМ, понятие о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамяти. Рассматривать различные области применения компьютерной графики. Объяснять назначение графических редакторов.
24	24	Области применения компьютерной графики.	Деловая графика, иллюстративная графика, системы автоматизированного проектирования.	Изображать и пояснять схему вывода изображения на экран монитора.
25	25	Принципы кодирования изображения.	Пиксель как минимальный элемент изображения при растровом способе кодирования. Векторное описание объектов изображения.	Изучать формулу, связывающую количество цветов в изображении с битовой глубиной цвета. Решать задачи с применением этой формулы.
26	26	Растровая и векторная графика.	Примеры описания объектов изображения в виде растровых (двоичных) кодов. Хранение изображения в	Различать способы представления изображений в памяти и ЭВМ, определять понятие о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамяти.

			видеопамяти.	Находить отличия в принципах построения изображения в векторном и растровом ГР. Строить несложные изображения с помощью одного из графических редакторов. Сохранять рисунки на диске и загружать с диска, выводить на печать.
27	27	Графические редакторы и методы работы с ними.	Изучение инструментов графического редактора, предназначенных для построения изображения.	Применять основные компоненты среды графического редактора для построения изображений
28	28	Основные инструменты и приемы манипулирования рисунком в среде растрового графического редактора.	Элементы панели инструментов: кисть, выделение прямоугольной и произвольной области, добавление надписи, пипетка, заливка области, ластик, лупа. Работа с палитрой цветов.	Строить несложные изображения с помощью одного из графических редакторов.
Технология мультимедиа (6 ч)				
29	29	Понятие мультимедиа. Области применения.	Понятие мультимедиа. Области применения мультимедийных систем.	Определять понятие «мультимедиа», знать области применения мультимедийных технологий.
30	30	Аналоговый и цифровой звук. Понятие о дискретизации звука.	Аналоговый и цифровой звук. Понятие о дискретизации звука	Различать принципы формирования цифрового и аналогового звука.
31	31	Создание компьютерных презентаций.	Виды компьютерных презентаций. Слайды.	Различать разные виды презентаций.

32	32	Вставка в презентацию текста, изображений, звука, гиперссылок, управляющих кнопок.	Возможности мастера презентаций: настройка навигации путем создания гиперссылок и управляющих кнопок. Настройка переходов между слайдами.	Использовать инструменты программы PowerPoint для создания презентации
33	33	Резерв	Добавление звука в презентацию.	Обобщать имеющиеся знания
34	34	Резерв	Повторение материала за курс 7 класса.	Систематизировать полученные знания

Материально – техническое обеспечение образовательного процесса

1. Операционная система Windows.
2. Пакет офисных приложений Microsoft Office
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
4. Материалы авторской мастерской Семакина И.Г. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika>).
5. Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ «Клякса.net»: <http://klyaksa.net>
6. Методическая копилка учителя информатики: <http://www.metod-kopilka.ru>

Перечень учебной литературы:

1. Учебник «Информатика» для 7 класса. *Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В.* — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
2. Задачник – практикум (в 2 томах) под редакцией И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
3. Методическое пособие для учителя. Семакин И.Г., Шеина Т.Ю., М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

Приложение 1

Контрольно-измерительные материалы (демоверсия)

Тест по разделам «Человек и информация. Устройство и программное обеспечение компьютера»

1. Материальные объекты – это:

А) стол, пища, энергия

Б) информация, стул, стол

В) стол, стул, пища

Г) энергия, информация, стол

2. Информационно-коммуникационные технологии – это

А) технологии сбора компьютеров

Б) компьютерные методы хранения, обработки и передачи информации

В) технологии сбора информации о компьютерах

Г) технологии установки программного обеспечения на компьютер

3. Информатика – это наука

А) о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов

Б) об устройстве компьютера

В) о влиянии получаемой информации на организм человека

Г) об истории развития компьютерной техники

4. Декларативные знания – это:

А) я знаю, что солнце встает на востоке

Б) я знаю, что День Знаний – 1 сентября

В) я знаю, как умножать числа столбиком

Г) я знаю, как включить компьютер

5. Процедурные знания – это:

А) я знаю, что Солнце встает на востоке

Б) я знаю, что День Знаний – 1 сентября

В) я знаю, как умножать числа столбиком

Г) я знаю, как включить компьютер

6. Информативным является сообщение:

А) квадрат гипотенузы равен сумме квадратов катетов

Б) 1,2-дихлорэтан — хлорорганическое вещество; бесцветная жидкость со сладковатым запахом, имеющая формулу $C_2H_4Cl_2$.

В) пять умножить на шесть равно тридцати

Г) Информатика – это наука о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов

7. Органы чувств, через которые поступает информация – это

А) зрение, компьютер, слух, радио

Б) слух, зрение, обоняние, Интернет

В) слух, вкус, осязание

Г) Компьютер, книги, общение с собеседником

8. Естественный язык – это

А) разговорный язык

Б) орган вкуса

В) язык формул в науке

Г) язык жестов

9. Формальные языки – это

А) описание формы предметов

Б) языки профессий, люди которых носят форму

В) язык, применяемый в конкретной области, алфавит которого состоит из специальных символов

Г) разговорный язык

10. Отметьте лишний пункт

А) внешняя память

Б) хранение информации

В) обработка информации

Г) передача информации

11. Алфавитный подход – это

А) изучение алфавита

Б) способ измерения информации

В) написание алфавита

Г) передача алфавита

12. Мощность алфавита – это

- А) размер написанных в тексте букв
- Б) количество символов алфавита**
- В) сила эмоций, вызванных прочитанным текстом
- Г) длина написанного текста

13. Двоичный алфавит – это

- А) алфавит двоичников
- Б) алфавит людей, говорящих на двух языках
- В) алфавит, состоящий из двух символов**
- Г) алфавит двух беседующих людей.

14. Отметьте лишний пункт

- А) 4 байта=32 бита
- Б) 2048 байт=2 Кб
- В) 8 битов=1 Кб**
- Г) 1 Кб=8*1024байт

Контрольная работа по теме «Текстовые редакторы»

Вопрос № 1

Текстовый редактор - программа, предназначенная для

- создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
- работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
- управление ресурсами ПК при создании документов;
- автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;

Вопрос № 2

В ряду "символ" - ... - "строка" - "фрагмент текста" пропущено:

- "слово";
- "абзац";
- "страница";
- "текст".

Вопрос № 3

К числу основных функций текстового редактора относятся:

- копирование, перемещение, уничтожение и сортировка фрагментов текста;
- создание, редактирование, сохранение и печать текстов;
- строгое соблюдение правописания;
- автоматическая обработка информации, представленной в текстовых файлах.

Вопрос № 4

Символ, вводимый с клавиатуры при наборе, отображается на экране дисплея в позиции, определяемой:

- задаваемыми координатами;
- положением курсора;
- адресом;
- положением предыдущей набранной буквы.

Вопрос № 5

Курсор - это

- устройство ввода текстовой информации;
- клавиша на клавиатуре;
- наименьший элемент отображения на экране;
- метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры.

Вопрос № 6

Копирование текстового фрагмента в текстовом редакторе предусматривает в первую очередь:

- указание позиции, начиная с которой должен копироваться объект;
- выделение копируемого фрагмента;
- выбор соответствующего пункта меню;
- открытие нового текстового окна.

Вопрос № 7

При наборе текста одно слово от другого отделяется:

- точкой;
- пробелом;
- запятой;
- двоеточием.

Вопрос № 8

С помощью компьютера текстовую информацию можно:

- хранить, получать и обрабатывать;
- только хранить;
- только получать;
- только обрабатывать.

Вопрос № 9

Редактирование текста представляет собой:

- процесс внесения изменений в имеющийся текст;
- процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла;
- процесс передачи текстовой информации по компьютерной сети;
- 4) процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста.

Вопрос № 10

Какая операция не применяется для редактирования текста:

- печать текста;
- удаление в тексте неверно набранного символа;
- вставка пропущенного символа;
- замена неверно набранного символа.