



МАОУ «Общеобразовательное учреждение лицей № 7»

660001, г. Красноярск, ул. Менжинского, 15  
тел.(391) 243-54-66, тел./факс.(391)243-59-14

ПРИНЯТО:  
Педагогическим советом  
МАОУ Лицей № 7

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МАОУ Лицей № 7  
\_\_\_\_\_ Перевалова И.Д.

Протокол №1  
от 31.08.2016 г.

приказ № 03-04-464  
от 31.08.2016 г.

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Лицей № 7»

Рабочая программа учебного предмета  
**«ИНФОРМАТИКА И ИКТ»**  
основного общего образования  
5-9 класс

Красноярск, 2016

Настоящая рабочая программа разработана на основе: требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования; программы формирования универсальных учебных действий и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05.03.2004г №1089), примерной программы основного общего образования по информатике с учётом авторской программы по информатике: Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний» <http://metodist.lbz.ru> )

Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекта обусловлен основной образовательной программой основного общего образования МАОУ «Лицей № 7», реализующего непрерывный курс информатики в 5–9 классах.

### **Цели и задачи изучения информатики в основной школе.**

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права

## **ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, ПРЕДМЕТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

### **Личностные результаты:**

#### ***1. Целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики.***

Условия для достижения данного результата обеспечиваются за счет формирования у школьников представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимания роли информационных процессов в современном мире; представлений об основных изучаемых понятиях (информация, алгоритм, модель) и их свойствах; навыков анализа и критичной оценки получаемой информации; способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества; готовности к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.

#### ***2. Коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.***

В конце каждого параграфа присутствуют вопросы и задания, многие из которых ориентированы на коллективное обсуждение, дискуссии, выработку коллективного мнения.

В методическом пособии для учителя даются рекомендации об организации коллективной работы над проектами. Работа над проектом требует взаимодействия между учениками – исполнителями проекта, а также между учениками и учителем, формулирующим задание для проектирования, контролирующим ход его выполнения, принимающим результаты работы. В завершении работы предусматривается процедура защиты проекта перед коллективом класса, которая также требует наличия коммуникативных навыков у детей.

### **3. *Формирование ценностей здорового и безопасного образа жизни.***

Большее время у современных детей занимает работа за компьютером (не только над учебными заданиями). Поэтому для сохранения здоровья очень важно знакомить учеников с правилами безопасной работы за компьютером, с компьютерной эргономикой. Учебник 5 класса содержит подробную информацию о технике безопасности и организации рабочего места; эта информация в форме плаката повторяется в учебнике 7 класса; соответствующие ресурсы включены в электронное приложение к учебникам. Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ формируется в процессе выполнения многочисленных работ компьютерного практикума на протяжении всего периода обучения в основной школе. Кроме того, в учебниках уделяется внимание вопросам информационной безопасности: ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитию чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды и пр.

Содержание учебников «Информатика» ориентировано на формирование следующих **метапредметных результатов:**

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, такими как: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели с помощью фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение читать таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д., самостоятельно перекодировывать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи

различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства.

**Предметные результаты**, определяемые ФГОС ООО, обеспечены содержанием учебников для 5-9 классов, поддерживаются другими компонентами, входящими в УМК. В таблице отражено соответствие между предметными результатами, определенными ФГОС ООО, и содержанием учебников.

Предметные результаты	Соответствующее содержание учебников
<i>1. Формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств</i>	
1.1. Формирование информационной и алгоритмической культуры	На формирование данного результата ориентировано все содержание учебников и других компонентов УМК.
1.2. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации	<p><b>5 класс:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ 2. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.</li> <li>§ 3. Ввод информации в память компьютера.</li> <li>§ 4. Управление компьютером.</li> <li>§ 8. Текстовая информация.</li> <li>§ 11. Компьютерная графика.</li> </ul> <p><b>6. класс:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ 2. Компьютерные объекты.</li> <li>§ 6. Персональный компьютер как система.</li> <li>§ 11. Табличные информационные модели.</li> <li>§ 12. Графики и диаграммы.</li> </ul> <p><b>7 класс:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ 2.1. Основные компоненты компьютера и их функции.</li> <li>§ 2.2. Персональный компьютер.</li> <li>§ 2.3. Программное обеспечение компьютера.</li> <li>§ 2.4. Файлы и файловые структуры.</li> <li>§ 2.5. Пользовательский интерфейс.</li> <li>§ 3.1. Формирование изображения на экране монитора.</li> <li>§ 3.2. Компьютерная графика.</li> <li>§ 3.3. Создание графических изображений.</li> <li>§ 4.1. Текстовые документы и технологии их создания.</li> <li>§ 4.2. Создание текстовых документов на компьютере.</li> <li>§ 4.3. Форматирование текста.</li> <li>§ 4.4. Визуализация информации в текстовых документах.</li> <li>§ 4.5. Инструменты распознавания текстов и системы компьютерного перевода.</li> <li>§ 5.1. Технология мультимедиа.</li> <li>§ 5.2. Компьютерные презентации.</li> </ul> <p><b>9 класс:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>§ 1.5. База данных как модель предметной области.</li> <li>§ 1.6. Система управления базами данных.</li> <li>§ 3.1. Электронные таблицы.</li> <li>§ 3.2. Организация вычислений в электронных таблицах.</li> <li>§ 3.3. Средства анализа и визуализации данных.</li> <li>§ 4.1. Локальные и глобальные компьютерные сети.</li> <li>§ 4.2. Всемирная компьютерная сеть Интернет.</li> <li>§ 4.3. Информационные ресурсы и сервисы Интернета.</li> <li>§ 4.4. Создание Web-сайта.</li> </ul>
1.3. Развитие основных	Формирование данного результата обеспечивается за счет

<p>навыков и умений использования компьютерных устройств</p>	<p>выполнения практических работ на компьютере:</p> <p><b>5 класс:</b></p> <p><i>Работа 1.</i> Вспоминаем клавиатуру.</p> <p><i>Работа 2.</i> Вспоминаем приёмы управления компьютером.</p> <p><i>Работа 3.</i> Создаём и сохраняем файлы.</p> <p><i>Работа 4.</i> Работаем с электронной почтой.</p> <p><i>Работа 5.</i> Вводим текст.</p> <p><i>Работа 6.</i> Редактируем текст.</p> <p><i>Работа 7.</i> Работаем с фрагментами текста.</p> <p><i>Работа 8.</i> Форматируем текст.</p> <p><i>Работа 9.</i> Создаём простые таблицы.</p> <p><i>Работа 10.</i> Строим диаграммы .</p> <p><i>Работа 11.</i> Изучаем инструменты графического редактора.</p> <p><i>Работа 12.</i> Работаем с графическими фрагментами.</p> <p><i>Работа 13.</i> Планируем работу в графическом редакторе.</p> <p><i>Работа 14.</i> Создаём списки.</p> <p><i>Работа 15.</i> Ищем информацию в сети Интернет.</p> <p><i>Работа 16.</i> Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор.</p> <p><i>Работа 17.</i> Создаём анимацию.</p> <p><i>Работа 18.</i> Создаем слайд-шоу.</p> <p><b>6 класс:</b></p> <p><i>Работа 1.</i> Работаем с основными объектами операционной системы.</p> <p><i>Работа 2.</i> Работаем с объектами файловой системы.</p> <p><i>Работа 3.</i> Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов.</p> <p><i>Работа 4.</i> Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов.</p> <p><i>Работа 5.</i> Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора.</p> <p><i>Работа 6.</i> Создаем компьютерные документы.</p> <p><i>Работа 7.</i> Конструируем и исследуем графические объекты.</p> <p><i>Работа 8.</i> Создаём графические модели.</p> <p><i>Работа 9.</i> Создаем словесные модели.</p> <p><i>Работа 10.</i> Создаём многоуровневые списки.</p> <p><i>Работа 11.</i> Создаем табличные модели.</p> <p><i>Работа 12.</i> Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре.</p> <p><i>Работа 13.</i> Создаем модели – графики и диаграммы.</p> <p><i>Работа 14.</i> Создаём модели – схемы, графы и деревья.</p> <p><i>Работа 15.</i> Создаем презентацию «Часы».</p> <p><i>Работа 16.</i> Создаем презентацию «Времена года».</p> <p><i>Работа 17.</i> Создаем презентацию «Скакалочка».</p> <p><i>Работа 18.</i> Выполняем итоговый проект.</p> <p><b>7 класс:</b></p> <p>Задания для практических работ к главе 3 «Обработка графической информации».</p> <p>Задания для практических работ к главе 4 «Обработка текстовой информации».</p> <p>Задания для практических работ к главе 5 «Мультимедиа»</p> <p><b>9 класс:</b></p> <p>Задания для практических работ к главе 3 «Обработка числовой информации в электронных таблицах».</p> <p>Задания для практических работ к главе 4 «Коммуникационные технологии».</p>
--	---

<b>2. Формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойства</b>	
2.1. Формирование представления о понятии информации и её свойствах	<b>5 класс:</b> § 1. Информация вокруг нас. <b>6 класс:</b> § 1. Объекты окружающего мира. <b>7 класс:</b> § 1.1. Информация и её свойства. § 1.2. Информационные процессы. § 1.4. Представление информации. § 1.5. Двоичное кодирование. § 1.6. Измерение информации.
2.2. Формирование представления о понятии алгоритма и его свойствах	<b>6 класс:</b> § 14. Что такое алгоритм. § 15. Исполнители вокруг нас. § 16. Формы записи алгоритмов. § 17. Типы алгоритмов. § 18. Управление исполнителем Чертежник. <b>8 класс:</b> § 2.1. Алгоритмы и исполнители. § 2.2. Способы записи алгоритмов. § 2.3. Объекты алгоритмов. § 2.4. Основные алгоритмические конструкции. <b>9 класс:</b> § 2.2. Конструирование алгоритмов. § 2.5. Алгоритмы управления.
2.3. Формирование представления о понятии модели и ее свойствах	<b>6 класс:</b> § 9. Информационное моделирование. § 10. Словесные информационные модели. § 11. Табличные информационные модели. § 12. Графики и диаграммы. § 12. Схемы. <b>9 класс:</b> § 1.1. Моделирование как метод познания. § 1.2. Знаковые модели. § 1.3. Графические информационные модели. § 1.4. Табличные информационные модели.
<b>3. Развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической</b>	
3.1. Развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя	<b>6 класс:</b> § 18. Управление исполнителем Чертежник. <b>8 класс:</b> § 2.1. Алгоритмы и исполнители. § 2.2. Способы записи алгоритмов. § 2.3. Объекты алгоритмов. § 2.4. Основные алгоритмические конструкции. <b>9 класс:</b> § 2.2. Конструирование алгоритмов. § 2.5. Алгоритмы управления.
3.2. Формирование знаний об алгоритмических	<b>6 класс:</b> § 17. Типы алгоритмов. <b>8 класс:</b>

<p>конструкциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической.</p>	<p>§ 2.4. Основные алгоритмические конструкции.  <b>9 класс:</b>  § 2.2. Конструирование алгоритмов.</p>
<p>3.3. Формирование знаний о логических значениях и операциях</p>	<p><b>8 класс:</b>  § 1.3 Элементы алгебры логики.  § 2.3. Объекты алгоритмов.  § 2.4. Основные алгоритмические конструкции.  § 3.5. Программирование разветвляющихся алгоритмов.  <b>9 класс:</b>  § 1.6. Система управления базами данных.  § 2.2. Конструирование алгоритмов.  § 3.2. Организация вычислений в электронных таблицах.</p>
<p>3.4. Знакомство с одним из языков программирования</p>	<p><b>8 класс:</b>  § 3.1. Общие сведения о языке программирования Паскаль.  § 3.2. Организация ввода и вывода данных.  § 3.3. Программирование линейных алгоритмов.  § 3.4. Программирование разветвляющихся алгоритмов.  § 3.5. Программирование циклических алгоритмов.  <b>9 класс:</b>  § 2.1. Решение задач на компьютере.  § 2.3. Одномерные массивы целых чисел.  § 2.4. Запись вспомогательных алгоритмов на языке Паскаль.</p>
<p><i>4. Формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных</i></p>	<p><b>5 класс:</b>  § 10. Наглядные формы представления информации.  <b>6 класс:</b>  § 9. Информационное моделирование.  § 10. Словесные информационные модели.  § 11. Табличные информационные модели.  § 12. Графики и диаграммы.  § 12. Схемы.  <b>9 класс:</b>  § 1.1. Моделирование как метод познания.  § 1.2. Знаковые модели.  § 1.3. Графические информационные модели.  § 1.4. Табличные информационные модели.  § 3.3. Средства анализа и визуализации данных.</p>
<p><i>5. Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права</i></p>	<p><b>5 класс:</b>  § 6. Передача информации.  <b>7 класс:</b>  § 1.3. Всемирная паутина.  § 2.3. Программное обеспечение компьютера.  <b>9 класс:</b>  § 4.3. Информационные ресурсы и сервисы Интернета.</p>

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5–6 классы		
Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы, и число часов, отводимых на каждую тему	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
<p><b>Тема 1. Компьютер (7 часов)</b></p>	<p>Информация и информатика. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Компьютерные объекты, их имена и графические обозначения. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач.</p> <p>Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши.</p> <p>Компьютерные меню. Главное меню.</p> <p>Запуск программ. Окно программы и его структура.</p> <p>Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера;</li> <li>• анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации;</li> <li>• определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выбирать и запускать нужную программу;</li> <li>• работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>• вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;</li> <li>• создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>• соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul>
<p><b>Тема 2. Объекты и системы (8 часов)</b></p>	<p>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.</p> <p>Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;</li> <li>• выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</li> <li>• осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;</li> <li>• приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;</li> <li>• изменять свойства панели задач;</li> <li>• узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с</li> </ul>



		<p>ними;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• упорядочивать информацию в личной папке.</li> </ul>
<p><b>Тема 3. Информация вокруг нас (12 часов)</b></p>	<p>Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Код, кодирование информации.</p> <p>Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации.</p> <p>Наглядные формы представления информации.</p> <p>Хранение информации.</p> <p>Носители информации. Всемирная паутина. Браузеры. Средства поиска информации: компьютерные каталоги, поисковые машины, запросы по одному и нескольким признакам. Передача информации.</p> <p>Обработка информации.</p> <p>Изменение формы представления информации. Метод координат. Систематизация информации. Поиск информации.</p> <p>Поиск информации в сети Интернет.</p> <p>Получение новой информации.</p> <p>Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики.</p> <p>Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;</li> <li>• приводить примеры информационных носителей;</li> <li>• классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;</li> <li>• разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;</li> <li>• определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;</li> <li>• работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);</li> <li>• осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>• сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;</li> <li>• систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;</li> <li>• вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор;</li> <li>• преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;</li> <li>• решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих программных средах.</li> </ul>
<p><b>Тема 4. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)</b></p>	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.</p> <p>Проверка правописания, расстановка переносов.</p> <p>Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет).</p> <p>Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).</p> <p>Создание и форматирование списков.</p> <p>Вставка в документ таблицы, её форматирование и заполнение данными.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации;</li> <li>• определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках;</li> <li>• выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;</li> <li>• осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</li> <li>• оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;</li> <li>• создавать и форматировать списки;</li> <li>• создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.</li> </ul>
<p><b>Тема 5. Компьютерная графика (6 часов)</b></p>	<p>Компьютерная графика.</p> <p>Простейший графический редактор.</p> <p>Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.</p> <p>Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);</li> <li>• планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;</li> <li>• определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию</li> </ul>

	фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.	изображений. <i>Практическая деятельность:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений;</li> <li>создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами.</li> </ul>
<b>Тема 6. Информационные модели (10 часов)</b>	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.</p> <p>Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.</p> <p>Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.</p> <p>Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;</li> <li>приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>создавать словесные модели (описания);</li> <li>создавать многоуровневые списки;</li> <li>создавать табличные модели;</li> <li>создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;</li> <li>создавать диаграммы и графики;</li> <li>создавать схемы, графы, деревья;</li> <li>создавать графические модели.</li> </ul>
<b>Тема 7. Создание мультимедийных объектов (7 часов)</b>	<p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>планировать последовательность событий на заданную тему;</li> <li>подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету;</li> <li>создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения.</li> </ul>
<b>Тема 8. Алгоритмика (8 часов)</b>	<p>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.</p> <p>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.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;</li> <li>придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;</li> <li>выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;</li> <li>составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителями;</li> <li>составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.</li> </ul>
<b>Резерв учебного времени в 5–6 классах: 2 часа</b>		

7–9 классы		
<p><b>Тема 1. Информация и информационные процессы (9 часов)</b></p>	<p>Информация. Информационный процесс. Субъективные характеристики информации, зависящие от личности получателя информации и обстоятельств получения информации: важность, своевременность, достоверность, актуальность и т.п.</p> <p>Представление информации. Формы представления информации. Язык как способ представления информации: естественные и формальные языки. Алфавит, мощность алфавита.</p> <p>Кодирование информации. Универсальность дискретного (цифрового, в том числе двоичного) кодирования. Двоичный алфавит. Двоичный код. Разрядность двоичного кода. Связь длины (разрядности) двоичного кода и количества кодовых комбинаций.</p> <p>Размер (длина) сообщения как мера количества содержащейся в нём информации. Достоинства и недостатки такого подхода. Другие подходы к измерению количества информации. Единицы измерения количества информации.</p> <p>Основные виды информационных процессов: хранение, передача и обработка информации. Примеры информационных процессов в системах различной природы; их роль в современном мире.</p> <p>Хранение информации. Носители информации (бумажные, магнитные, оптические, флеш-память). Качественные и количественные характеристики современных носителей информации: объем информации, хранящейся на носителе; скорости записи и чтения информации. Хранилища информации. Сетевое хранение информации.</p> <p>Передача информации. Источник, информационный канал, приёмник информации.</p> <p>Обработка информации. Обработка, связанная с получением новой информации. Обработка, связанная с изменением формы, но не изменяющая содержание информации. Поиск информации.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>оценивать информацию с позиции её свойств (актуальность, достоверность, полнота и пр.);</li> <li>приводить примеры кодирования с использованием различных алфавитов, встречающихся в жизни;</li> <li>классифицировать информационные процессы по принятому основанию;</li> <li>выделять информационную составляющую процессов в биологических, технических и социальных системах;</li> <li>анализировать отношения в живой природе, технических и социальных (школа, семья и пр.) системах с позиций управления.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>кодировать и декодировать сообщения по известным правилам кодирования;</li> <li>определять количество различных символов, которые могут быть закодированы с помощью двоичного кода фиксированной длины (разрядности);</li> <li>определять разрядность двоичного кода, необходимого для кодирования всех символов алфавита заданной мощности;</li> <li>оперировать с единицами измерения количества информации (бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт);</li> <li>оценивать числовые параметры информационных процессов (объём памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускную способность выбранного канала и пр.).</li> </ul>
<p><b>Тема 2. Компьютер как универсальное устройство обработки информации (7 часов)</b></p>	<p>Общее описание компьютера. Программный принцип работы компьютера.</p> <p>Основные компоненты персонального компьютера (процессор, оперативная и долговременная память, устройства ввода и вывода информации), их функции и основные характеристики</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>анализировать компьютер с точки зрения единства программных и аппаратных средств;</li> <li>анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации;</li> <li>определять программные и аппаратные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач;</li> </ul>

		<p>(по состоянию на текущий период времени).</p> <p>Состав и функции программного обеспечения: системное программное обеспечение, прикладное программное обеспечение, системы программирования. Компьютерные вирусы. Антивирусная профилактика.</p> <p>Правовые нормы использования программного обеспечения.</p> <p>Файл. Типы файлов. Каталог (директория). Файловая система.</p> <p>Графический пользовательский интерфейс (рабочий стол, окна, диалоговые окна, меню).</p> <p>Оперирование компьютерными информационными объектами в наглядно-графической форме: создание, именование, сохранение, удаление объектов, организация их семейств. Архивирование и разархивирование.</p> <p>Гигиенические, эргономические и технические условия безопасной эксплуатации компьютера.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать информацию (сигналы о готовности и неполадке) при включении компьютера;</li> <li>• определять основные характеристики операционной системы;</li> <li>• планировать собственное информационное пространство.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• получать информацию о характеристиках компьютера;</li> <li>• оценивать числовые параметры информационных процессов (объем памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускную способность выбранного канала и пр.);</li> <li>• выполнять основные операции с файлами и папками;</li> <li>• оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графической форме;</li> <li>• оценивать размеры файлов, подготовленных с использованием различных устройств ввода информации в заданный интервал времени (клавиатура, сканер, микрофон, фотокамера, видеокамера);</li> <li>• использовать программы-архиваторы;</li> <li>• осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов помощью антивирусных программ.</li> </ul>
<b>Тема Обработка графической информации часа)</b>	<b>3. (4)</b>	<p>Формирование изображения на экране монитора. Компьютерное представление цвета. Компьютерная графика (растровая, векторная). Интерфейс графических редакторов. Форматы графических файлов.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства;</li> <li>• определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</li> <li>• выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять код цвета в палитре RGB в графическом редакторе;</li> <li>• создавать и редактировать изображения с помощью инструментов растрового графического редактора;</li> <li>• создавать и редактировать изображения с помощью инструментов векторного графического редактора.</li> </ul>
<b>Тема Обработка текстовой информации часов)</b>	<b>4. (9)</b>	<p>Текстовые документы и их структурные единицы (раздел, абзац, строка, слово, символ). Технологии создания текстовых документов. Создание, редактирование и форматирование текстовых документов на компьютере. Стилизовое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов. Гипертекст. Создание ссылок: сноски, оглавления, предметные указатели. Коллективная работа над документом. Примечания. Запись и выделение изменений. Форматирование страниц документа. Ориентация, размеры страницы, величина полей. Нумерация страниц. Колонтитулы. Сохранение документа в различных текстовых форматах.</p> <p>Инструменты распознавания</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства;</li> <li>• определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</li> <li>• выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов;</li> <li>• форматировать текстовые документы (установка параметров страницы документа; форматирование символов и абзацев; вставка колонтитулов и номеров страниц);</li> <li>• вставлять в документ формулы, таблицы, списки, изображения;</li> </ul>

	<p>текстов и компьютерного перевода.</p> <p>Компьютерное представление текстовой информации. Кодовые таблицы. Американский стандартный код для обмена информацией, примеры кодирования букв национальных алфавитов.</p> <p>Представление о стандарте Юникод.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• выполнять коллективное создание текстового документа;</li> <li>• создавать гипертекстовые документы;</li> <li>• выполнять кодирование и декодирование текстовой информации, используя кодовые таблицы (Юникода, КОИ-8Р, Windows 1251);</li> <li>• использовать ссылки и цитирование источников при создании на их основе собственных информационных объектов.</li> </ul>
<p><b>Тема 5. Мультимедиа (4 часа)</b></p>	<p>Понятие технологии мультимедиа и области её применения. Звук и видео как составляющие мультимедиа.</p> <p>Компьютерные презентации. Дизайн презентации и макеты слайдов.</p> <p>Звуки и видео изображения.</p> <p>Композиция и монтаж.</p> <p>Возможность дискретного представления мультимедийных данных</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства;</li> <li>• определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</li> <li>• выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать презентации с использованием готовых шаблонов;</li> <li>• записывать звуковые файлы с различным качеством звучания (глубиной кодирования и частотой дискретизации).</li> </ul>
<p><b>Тема 6. Математические основы информатики (13 часов)</b></p>	<p>Понятие о непозиционных и позиционных системах счисления. Знакомство с двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системами счисления, запись в них целых десятичных чисел от 0 до 1024. Перевод небольших целых чисел из двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системы счисления в десятичную. Двоичная арифметика.</p> <p>Логика высказываний (элементы алгебры логики). Логические значения, операции (логическое отрицание, логическое умножение, логическое сложение), выражения, таблицы истинности.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выявлять различие в унарных, позиционных и непозиционных системах счисления;</li> <li>• выявлять общее и отличия в разных позиционных системах счисления;</li> <li>• анализировать логическую структуру высказываний.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• переводить небольшие (от 0 до 1024) целые числа из десятичной системы счисления в двоичную (восьмеричную, шестнадцатеричную) и обратно;</li> <li>• выполнять операции сложения и умножения над небольшими двоичными числами;</li> <li>• записывать вещественные числа в естественной и нормальной форме;</li> <li>• строить таблицы истинности для логических выражений;</li> <li>• вычислять истинностное значение логического выражения.</li> </ul>
<p><b>Тема 7. Основы алгоритмизации (10 часов)</b></p>	<p>Учебные исполнители Робот, Удвоитель и др. как примеры формальных исполнителей. Понятие алгоритма как формального описания последовательности действий исполнителя при заданных начальных данных. Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов.</p> <p>Алгоритмический язык – формальный язык для записи алгоритмов. Программа – запись алгоритма на алгоритмическом языке. Непосредственное и программное управление исполнителем.</p> <p>Линейные программы.</p> <p>Алгоритмические конструкции, связанные с проверкой условий: ветвление и повторение.</p> <p>Понятие простой величины.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм;</li> <li>• анализировать изменение значений величин при пошаговом выполнении алгоритма;</li> <li>• определять по выбранному методу решения задачи, какие алгоритмические конструкции могут войти в алгоритм;</li> <li>• сравнивать различные алгоритмы решения одной задачи.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• исполнять готовые алгоритмы для конкретных исходных данных;</li> <li>• преобразовывать запись алгоритма с одной формы в другую;</li> <li>• строить цепочки команд, дающих нужный результат при конкретных исходных данных для исполнителя арифметических действий;</li> <li>• строить цепочки команд, дающих нужный</li> </ul>

	<p>Типы величин: целые, вещественные, символьные, строковые, логические. Переменные и константы. Алгоритм работы с величинами – план целенаправленных действий по проведению вычислений при заданных начальных данных с использованием промежуточных результатов.</p>	<p>результат при конкретных исходных данных для исполнителя, преобразующего строки символов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• строить арифметические, строковые, логические выражения и вычислять их значения</li> </ul>
<p><b>Тема 8. Начала программирования (10 часов)</b></p>	<p>Язык программирования. Основные правила языка программирования Паскаль: структура программы; правила представления данных; правила записи основных операторов (ввод, вывод, присваивание, ветвление, цикл).</p> <p>Решение задач по разработке и выполнению программ в среде программирования Паскаль.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать готовые программы;</li> <li>• определять по программе, для решения какой задачи она предназначена;</li> <li>• выделять этапы решения задачи на компьютере.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• программировать линейные алгоритмы, предполагающие вычисление арифметических, строковых и логических выражений;</li> <li>• разрабатывать программы, содержащие оператор/операторы ветвления (решение линейного неравенства, решение квадратного уравнения и пр.), в том числе с использованием логических операций;</li> <li>• разрабатывать программы, содержащие оператор (операторы) цикла</li> </ul>
<p><b>Тема 9. Моделирование и формализация (9 часов)</b></p>	<p>Понятия натурной и информационной моделей</p> <p>Виды информационных моделей (словесное описание, таблица, график, диаграмма, формула, чертёж, граф, дерево, список и др.) и их назначение. Модели в математике, физике, литературе, биологии и т.д. Использование моделей в практической деятельности. Оценка адекватности модели моделируемому объекту и целям моделирования.</p> <p>Компьютерное моделирование. Примеры использования компьютерных моделей при решении научно-технических задач.</p> <p>Реляционные базы данных</p> <p>Основные понятия, типы данных, системы управления базами данных и принципы работы с ними. Ввод и редактирование записей. Поиск, удаление и сортировка данных.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять системный анализ объекта, выделять среди его свойств существенные свойства с точки зрения целей моделирования;</li> <li>• оценивать адекватность модели моделируемому объекту и целям моделирования;</li> <li>• определять вид информационной модели в зависимости от стоящей задачи;</li> <li>• анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства;</li> <li>• определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</li> <li>• выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• строить и интерпретировать различные информационные модели (таблицы, диаграммы, графы, схемы, блок-схемы алгоритмов);</li> <li>• преобразовывать объект из одной формы представления информации в другую с минимальными потерями в полноте информации;</li> <li>• исследовать с помощью информационных моделей объекты в соответствии с поставленной задачей;</li> <li>• работать с готовыми компьютерными моделями из различных предметных областей;</li> <li>• создавать однотабличные базы данных;</li> <li>• осуществлять поиск записей в готовой базе данных;</li> <li>• осуществлять сортировку записей в готовой базе данных.</li> </ul>
<p><b>Тема 10. Алгоритмизация и программирование (8 часов)</b></p>	<p>Этапы решения задачи на компьютере.</p> <p>Конструирование алгоритмов: разбиение задачи на подзадачи, понятие вспомогательного алгоритма. Вызов вспомогательных алгоритмов. Рекурсия.</p> <p>Управление, управляющая и</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выделять этапы решения задачи на компьютере;</li> <li>• осуществлять разбиение исходной задачи на подзадачи;</li> <li>• сравнивать различные алгоритмы решения одной задачи.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p>

	управляемая системы, прямая и обратная связь. Управление в живой природе, обществе и технике.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• исполнять готовые алгоритмы для конкретных исходных данных;</li> <li>• разрабатывать программы, содержащие подпрограмму;</li> <li>• разрабатывать программы для обработки одномерного массива: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ нахождение минимального (максимального) значения в данном массиве;</li> <li>○ подсчёт количества элементов массива, удовлетворяющих некоторому условию;</li> <li>○ нахождение суммы всех элементов массива;</li> <li>○ нахождение количества и суммы всех четных элементов в массиве;</li> <li>○ сортировка элементов массива и пр.).</li> </ul> </li> </ul>
<b>Тема 11. Обработка числовой информации (6 часов)</b>	<p>Электронные таблицы. Использование формул. Относительные, абсолютные и смешанные ссылки. Выполнение расчётов. Построение графиков и диаграмм. Понятие о сортировке (упорядочении) данных.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства;</li> <li>• определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</li> <li>• выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать электронные таблицы, выполнять в них расчёты по встроенным и вводимым пользователем формулам;</li> <li>• строить диаграммы и графики в электронных таблицах.</li> </ul>
<b>Тема 12. Коммуникационные технологии (10 часов)</b>	<p>Локальные и глобальные компьютерные сети. Интернет. Скорость передачи информации. Пропускная способность канала. Передача информации в современных системах связи.</p> <p>Взаимодействие на основе компьютерных сетей: электронная почта, чат, форум, телеконференция, сайт. Информационные ресурсы компьютерных сетей: Всемирная паутина, файловые архивы.</p> <p>Технологии создания сайта. Содержание и структура сайта. Оформление сайта. Размещение сайта в Интернете.</p> <p>Базовые представления о правовых и этических аспектах использования компьютерных программ и работы в сети Интернет.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выявлять общие черты и отличия способов взаимодействия на основе компьютерных сетей;</li> <li>• анализировать доменные имена компьютеров и адреса документов в Интернете;</li> <li>• приводить примеры ситуаций, в которых требуется поиск информации;</li> <li>• анализировать и сопоставлять различные источники информации, оценивать достоверность найденной информации;</li> <li>• распознавать потенциальные угрозы и вредные воздействия, связанные с ИКТ; оценивать предлагаемы пути их устранения.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;</li> <li>• определять минимальное время, необходимое для передачи известного объёма данных по каналу связи с известными характеристиками;</li> <li>• проводить поиск информации в сети Интернет по запросам с использованием логических операций;</li> <li>• создавать с использованием конструкторов (шаблонов) комплексные информационные объекты в виде web-страницы, включающей графические объекты.</li> </ul>
<b>Резерв учебного времени в 7–9 классах: 6 часов</b>		

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Название темы	Кол-во часов	В том числе:	
			Теория	Практика
<b>5 класс</b>				
1	Информация вокруг нас	6	5	1
2	Компьютер	3	1	2
3	Подготовка текстов на компьютере	8	2	6
4	Компьютерная графика	6	1	5
5	Создание мультимедийных объектов	7	1	6
7	Информационные модели	4	2	2
9	Резерв	1		1
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>12</b>	<b>23</b>

№	Название темы	Кол-во часов	В том числе:	
			Теория	Практика
<b>6 класс</b>				
1	Информация вокруг нас	6	5	1
2	Компьютер	4	2	2
6	Объекты и системы	8	6	2
7	Информационные модели	6	2	4
8	Алгоритмика	10	3	7
9	Резерв	1		1
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>18</b>	<b>17</b>

№	Название темы	Кол-во часов	В том числе:		
			Теория	Практика	Контроль ЗУН
<b>7 класс</b>					
1	Информация и информационные процессы	9	5,5	2,5	1
2	Компьютер как универсальное устройство для работы с информацией	7	3	3	1
3	Обработка графической информации	4	1	2	1
4	Обработка текстовой информации	9	3	5	1
5	Мультимедиа	4	1,5	2	0,5
	Итоговое повторение	2			
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>14</b>	<b>16,5</b>	<b>4,5</b>

№	Название темы	Кол-во часов	В том числе:		
			Теория	Практика	Контроль ЗУН
<b>8 класс (1 час в неделю)</b>					
1	Введение / повторение	1			



2	Математические основы информатики	12	10	1	1
3	Основы алгоритмизации	9	4	4	1
4	Начала программирования	10	4	5,5	0,5
5	Итоговое повторение	3	0,5	2	0,5
<b>Итого:</b>		<b>35</b>	<b>19,5</b>	<b>12,5</b>	<b>3</b>

№	Название темы	Кол-во часов	В том числе:		
			Теория	Практика	Контроль ЗУН
<b>8 класс(2 часа в неделю)</b>					
1	Введение / повторение	2			
2	Математические основы информатики	24	20	2	2
3	Основы алгоритмизации	18	8	8	2
4	Начала программирования	20	8	11	1
5	Итоговое повторение	6	1	4	1
<b>Итого:</b>		<b>70</b>	<b>39</b>	<b>25</b>	<b>6</b>

№	Название темы	Кол-во часов	В том числе:		
			Теория	Практика	Контроль ЗУН
<b>9 класс</b>					
1.	<b>Введение / повторение</b>	3	3		
2.	<b>Моделирование и формализация</b>	12	7	4	1
3.	<b>Алгоритмизация и программирование</b>	18	7	9	2
4.	<b>Обработка числовой информации</b>	11	3	6	2
5.	<b>Коммуникационные технологии</b>	11	5	5	1
6.	<b>Итоговое повторение</b>	13	9	3	1
<b>Итого:</b>		<b>68</b>	<b>34</b>	<b>27</b>	<b>7</b>