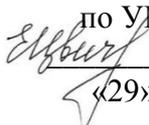
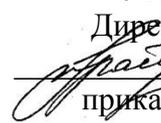


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ШКОЛА – ИНТЕРНАТ СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ С. КЕПЕРВЕЕМ»  
БИЛИБИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЧУКОТСКОГО АО  
689480, ЧАО, с.Кепервеем, ул. Комарова 16, тел. 2-74-69, т/ф 2-73-78,  
e-mail: [keperveeschool@yandex.ru](mailto:keperveeschool@yandex.ru) 8703005462, КПП 870301001, БИК 047719001,  
ОКПО 34761029, ОКАТО 77209820001

---

**«Рассмотрено»**  
Руководитель МО  
\_\_\_\_\_ Е.А. Попова  
Протокол №\_5  
от «27 » мая 2022 г.

**«Согласовано»**  
Заместитель директора  
по УМР Е.С.Цвич  
  
\_\_\_\_\_ «29» мая 2022 г.

**«Утверждено»**  
Директор МБОУ  
  
\_\_\_\_\_ О.Ф.Герасимова  
приказ № 77-4 ОД  
«1 » июня 2022 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ 7 КЛАСС

Учитель физики и информатики:  
Токтохоев Ж.Д.

## Пояснительная записка

№		<i>показатели</i>
1	Тип программы	Программа общеобразовательных учреждений (базовый уровень)
2	Статус программы	Рабочая программа учебного курса
3	Нормативные документы	1. ФГОС ООО, 2. Программа основного общего образования по информатике 7 класс авторы: Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. ООО «Издательство БИНОМ. Лаборатория знаний»
4	Категория обучающихся	учащиеся общеобразовательных школ
5	Сроки освоения программы	2022-2023
6	Общее количество часов в год по программе/ по учебному плану	32/35
7	Количество часов в неделю	1
8	Аргументация изменения количества часов по темам и разделам курса в сравнении с авторской программой	В настоящей рабочей программе изменены количество часов: по главе II, добавлен 1 час на разделение уроков промежуточного контроля главы 2 и 3(добавлен урок №6); добавлен 1 час на повторение материала курса (добавлен урок №33).
9	Аргументация использования резервных часов	За счет резерва учебного времени в рабочую программу включены уроки итогового тестирования по изученным темам, что является пропедевтической подготовкой к ГИА
10	Инструментарий для оценивания результатов:	Комплект дидактических материалов для текущего контроля результатов обучения по информатике в основной школе, под ред. И.Г. Семакина (доступ через авторскую мастерскую И.Г.Семакина на сайте методической службы издательства: <a href="http://www.metodist.lbz.ru">http://www.metodist.lbz.ru</a> ).
	Самостоятельные работы	
	Тесты	
	Проверочные работы	
	Практические работы	Задачник-практикум (в 2 томах). Под редакцией И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2011.
	Проекты (кол-во и темы)	1) Использование антивирусных программ. 2) История развития текстовых документов. 3) Кодирование графической информации. 4) Способы презентации проекта.
11	Форма обучения	очная

Данная программа активно реализует здоровьесберегающие технологии на основе лично-ориентированного подхода по следующим направлениям:

- поддержание в кабинете санитарно-гигиенических условий (организация рабочего места, гигиенические требования к правильной посадке обучающихся, организация режима работы);
- физиологически грамотное построение уроков с использованием в их процессе оздоровительных мероприятий, строгая дозировка учебной нагрузки (физкультминутки, смена действий учащихся);
- создание психологически комфортной среды в процессе обучения;
- использование современных педагогических технологий в процессе обучения.

## Планируемые результаты изучения предмета

### Личностные результаты

Ученик научится (или получит возможность научиться) критическому отношению к информации и избирательности её восприятия; уважению к информации о частной жизни информационным результатам других людей; осмыслению мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями; познакомится с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями для профессионального самоопределения.

### Метапредметные результаты

#### *Регулятивные УУД.*

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель, планирование достижения этой цели;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

#### *Познавательные УУД.*

Ученик научится или получит возможность научиться:

- Выполнять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

#### *Коммуникативные УУД.*

Ученик научится или получит возможность научиться:

- взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, работать в группе.

### Предметные результаты

#### *Учащиеся научатся:*

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- 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 (при использовании компьютерного алфавита);
- пересчитывать количество информации в различных единицах (битах, байтах, Кб, Мб, Гб);

- ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, обращаться за справкой, работать с окнами;
- выполнять основные операции с файлами и каталогами (папками): копирование, перемещение, удаление, переименование, поиск;
- 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;
- строить несложные изображения с помощью одного из графических редакторов;
- создавать несложную презентацию в среде типовой программы, совмещающей изображение, звук, анимацию и текст.

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- I. различать естественные и формальные языки;
- II. определять состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие;
- III. выполнять основные режимы работы текстовых редакторов (ввод, редактирование, печать, орфографический контроль, поиск и замена, работа с файлами);
- IV. распознавать способы представления изображений в памяти компьютера; понятия о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамати, назначение графических редакторов, назначение основных компонентов среды графического редактора растрового типа;
- V. определять основные типы сценариев, используемых в компьютерных презентациях.

## **Содержание учебного предмета «Информатика и ИКТ» в 7 классе**

### **I. Введение в предмет – 1 час. (1+0)**

Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Содержание курса информатики в 7 классе.

#### ***Основные термины по разделу:***

<i>Информатика</i>	Наука, изучающая законы и методы хранения, передачи и обработки информации с использованием компьютеров
<i>Компьютер</i>	Универсальное программно-управляемое устройство для работы с информацией (данными)

### **II. Человек и информация - 5 ч (4+1)**

Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Правила техники безопасности и эргономики при работе за компьютером.

Информация и ее виды. Восприятие информации человеком. Информационные процессы.

Измерение информации. Единицы измерения информации.

#### ***Практика на компьютере:***

1. Освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером, основные приемы редактирования.

**Основные термины по разделу:**

<i>1 байт</i>	Информационный вес символа алфавита мощностью $2 = 256$ символов. 1 байт = 8 битов
<i>1 бит</i>	Информационный вес символа двоичного (двухсимвольного) алфавита
<i>Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт</i>	Единицы измерения информации. Каждая следующая больше предыдущей в $1024 (2^{10})$ раза
<i>Внешняя память человека</i>	Информация, сохраненная на внешних носителях (в книгах, записных книжках, магнитной ленте и т. д.)
<i>Внутренняя память человека</i>	Собственная память человека
<i>Знания декларативные</i>	Знания фактов об определенных событиях, свойствах объектов, зависимостях
<i>Знания процедурные</i>	Знания, определяющие действия, направленные на достижение какой-либо цели
<i>Измерение информации: алфавитный подход</i>	Способ измерения информационного объема текста (на каком-нибудь языке), не связанный с его содержанием (смыслом)
<i>Информационные каналы человека</i>	Зрение, слух, обоняние, вкус, осязание
<i>Информационные процессы</i>	Основные виды: хранение, передача и обработка информации
<i>Информационный вес символа</i>	Количество информации, которое несет один символ алфавита
<i>Информационный объем текста</i>	Равен сумме весов всех символов, составляющих текст
<i>Информация для человека</i>	Знания, которые человек получает из различных источников
<i>Канал передачи информации (информационный канал связи)</i>	Среда, способ или техническое средство, позволяющее передать информацию от источника к приемнику
<i>Мощность алфавита</i>	Число символов в алфавите
<i>Передача информации</i>	Процесс, осуществляемый от источника к приемнику по информационным каналам связи
<i>Обработка информации</i>	Целенаправленные действия, связанные с получением новой информации, изменением формы или структуры представления информации
<i>Связь информационного веса символа (i) в битах и мощности алфавита (N)</i>	$N=2^i$
<i>Хранение информации человеком</i>	Хранение информации либо в собственной памяти, либо на внешних носителях в записях
<i>Язык</i>	Знаковый способ представления информации
<i>Языки естественные</i>	Разговорные национальные языки, имеют устную и письменную формы
<i>Языки формальные (искусственные)</i>	Как правило, это языки какой-нибудь профессии или области знаний

**III. Компьютер: устройство и программное обеспечение - 6 ч (4+2)**

Начальные сведения об архитектуре компьютера. Основные устройства и их характеристики. Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Двоичное представление данных в памяти компьютера. Организация информации на внешних носителях, файлы.

Виды программного обеспечения (ПО). Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. Файловая структура внешней памяти. Объектно-ориентированный пользовательский интерфейс.

**Практика на компьютере:**

1. Комплектация персонального компьютера, подключение устройств.
2. Пользовательский интерфейс операционной системы; работа с файловой системой.

### **Проекты исследования:**

Использование антивирусных программ.

#### **Основные термины по разделу:**

<i>Адрес байта</i>	Порядковый номер байта во внутренней памяти компьютера
<i>Вит памяти</i>	Ячейка памяти компьютера, хранящая один двоичный знак
<i>Двоичная кодировка</i>	Представление данных и программ в памяти компьютера в виде двоичного кода
<i>Дружественный пользовательский интерфейс</i>	Удобная для пользователя форма взаимодействия с программой
<i>Имя файла</i>	Состоит из собственного имени и расширения. Расширение указывает на тип информации, хранящейся в файле
<i>Каталог (папка)</i>	Поименованная совокупность файлов и подкаталогов (вложенных каталогов)
<i>Магистраль (шина)</i>	Многопроводная линия, через которую процессор связывается с другими устройствами компьютера
<i>Меню</i>	Выводимый на экран список возможных действий, из которого пользователь может выбрать нужное ему
<i>Контекстное меню</i>	Связано с объектом. Позволяет инициировать действие над объектом или узнать его свойства
<i>Микропроцессор</i>	Миниатюрная электронная схема, выполняющая функцию процессора компьютера
<i>Объект</i>	Документ, программа, устройство, с которым связывают определенные свойства и действия. Имеет свое и графическое обозначения
<i>Объем оперативной памяти</i>	Важная характеристика компьютера, влияющая на его производительность. Измеряется в мегабайтах и гигабайтах
<i>Операционная система (ОС)</i>	Главная часть системного ПО. Набор программ, управляющих оперативной памятью, процессором, внешними устройствами и файлами, ведущих диалог с пользователем
<i>Основные устройства компьютера</i>	Процессор, память, устройства ввода/вывода
<i>Память оперативная</i>	Электронное энергозависимое устройство памяти; «быстрая» память
<i>Память внешняя</i>	Энергонезависимая память. Магнитные и оптические диски, флэш-память. Используются для долговременного хранения информации и переноса данных с одного компьютера на другой
<i>Полное имя файла</i>	Состоит из имени внешнего устройства, пути к файлу на этом устройстве и собственного имени файла
<i>Прикладное программное обеспечение</i>	Программное обеспечение, с помощью которого пользователь может решать свои информационные задачи, не прибегая к программированию
<i>Прикладные программы общего назначения</i>	Программы, которые использует широкий круг пользователей, вне зависимости от профессиональной принадлежности
<i>Прикладные программы специального назначения</i>	Программы, используемые в профессиональной деятельности
<i>Принцип адресуемости оперативной памяти</i>	Запись информации в память компьютера, а также чтение ее из памяти производится по адресам
<i>Принцип дискретности оперативной памяти</i>	Память состоит из отдельных неделимых частиц — битов
<i>Принцип хранимой в памяти программы (принцип фон Неймана)</i>	Работающая программа и данные, которые она обрабатывает, хранятся в оперативной памяти
<i>Программа</i>	Описание последовательности действий (команды), которые должен выполнить компьютер для решения поставленной задачи обработки данных

<i>Программирование</i>	Профессиональная деятельность по разработке программного обеспечения компьютеров
<i>Программное обеспечение (ПО)</i>	Вся совокупность программ, хранящаяся на устройствах долговременной памяти компьютера
<i>Процессор компьютера</i>	Электронное устройство обработки данных в составе компьютера
<i>Разрядность процессора</i>	Максимальная длина двоичного кода, который может обрабатываться процессором целиком. У современных процессоров разрядность равна 32 или 64 бита
<i>Системное программное обеспечение</i>	Необходимая часть программного обеспечения, без которой компьютер не может работать
<i>Системы программирования</i>	Инструментальные программные средства, используемые программистами для разработки программ
<i>Тактовая частота процессора</i>	Величина, характеризующая скорость обработки информации процессором. Измеряется в мегагерцах (МГц), гигагерцах (ГГц)
<i>Устройства ввода (основные)</i>	Клавиатура, манипуляторы (мышь, трекбол, джойстик и др.)
<i>Устройства вывода (основные)</i>	Монитор (дисплей), принтер
<i>Файл</i>	Поименованные данные на внешнем носителе. Основная структурная единица данных во внешней памяти компьютера
<i>Файловая система</i>	Часть ОС, поддерживающая работу с файлами
<i>Файловая структура</i>	Множество файлов на устройстве внешней памяти и совокупность связей между ними
<i>Шина адреса</i>	Часть магистрали, по которой передаются адреса памяти или внешних устройств, к которым обращается процессор
<i>Шина данных</i>	Часть магистрали, по которой передаются обрабатываемые данные
<i>Шина управления</i>	Часть магистрали, по которой передаются управляющие сигналы

#### **IV. Текстовая информация и компьютер - 10 ч (4+6)**

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).

##### ***Практика на компьютере:***

1. Кодирование текстовой информации.
2. Основные приемы ввода и редактирования текстов MSWord.
3. Работа со шрифтами, приемы форматирования текста.
4. Таблицы в текстовом документе.
5. Вставка объектов в текст (рисунков, формул).
6. Создание текстового документа.

##### ***Проекты:***

История развития текстовых документов.

##### ***Основные термины по разделу:***

<i>Гипертекст (гиперссылки) между его отдельными фрагментами.</i>	Текст, организованный так, что его можно просматривать в последовательности смысловых связей. Гиперссылка позволяет быстро переходить к просмотру того раздела текста, на который она указывает
---	---

<i>Двоичный код символа</i>	Двоичное представление номера символа (из таблицы кодировки). Занимает 1 байт компьютерной памяти
<i>Маркированный список</i>	Текст, разбитый на маркированные фрагменты
<i>Нумерованный список</i>	Текст, разбитый на пронумерованные фрагменты
<i>Принцип последовательного кодирования алфавитов</i>	Буквы латинского алфавита и десятичные цифры упорядочены в таблице кодировки по возрастанию кодов
<i>Распознавание текста</i>	Перевод текста из графической формы представления (отсканированного изображения текста) в текстовый формат
<i>Режимы работы текстового редактора (основные)</i>	Ввод-редактирование; поиск и замена; проверка правописания; работа с файлами; печать документов; помощь пользователю
<i>Среда текстового редактора (стандартные компоненты)</i>	Рабочее поле, текстовый курсор, строка состояния, меню команд и др.
<i>Стиль оформления текстовых документов</i>	Включает: шрифты, начертания и размеры заголовков, основного текста, колонтитулов, сносок; форматы строк, абзацев; размеры полей и т. д.
<i>Структурные единицы текста (данные текстового редактора)</i>	Символ, слово, строка, абзац, страница, раздел
<i>Таблица кодировки</i>	Таблица, в которой всем символам компьютерного алфавита поставлены в соответствие порядковые номера
<i>Текстовый процессор</i>	Текстовый редактор с широкими возможностями по оформлению и структурированию текста, по включению в текст разнообразных объектов (таблиц, формул, рисунков и пр.), по анализу текста
<i>Текстовый редактор (ТР)</i>	Прикладная программа, позволяющая создавать текстовые документы, редактировать их, распечатывать и пр.
<i>Шаблон</i>	Совокупность параметров оформления документа

## **V. Графическая информация и компьютер - 6 ч (3+3)**

Компьютерная графика: области применения, технические средства. Графические редакторы и методы работы с ними. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика. Рисование графических примитивов в растровых и векторных графических редакторах. Инструменты рисования растровых графических редакторов. Работа с объектами в векторных графических редакторах.

### ***Практика на компьютере (по 2ч.):***

1. Редактирование изображений в растровом графическом редакторе.
2. Создание изображения в растровом графическом редакторе. Эмблема экологической дружины.
3. Работа в векторном графическом редакторе.

### ***Проекты исследования:***

Кодирование графической информации.

#### ***Основные термины по разделу:***

<i>Векторная графическая информация</i>	Описание графических элементов (примитивов), из которых составлен рисунок. При выводе на экран требует перевода в растровую форму
<i>Видеоадаптер</i>	Устройство, управляющее работой монитора. Состоит из видеопамати и дисплейного процессора
<i>Видеопамать</i>	Память, сохраняющая видеоинформацию
<i>Видеопиксель (пиксель)</i>	Точечный элемент изображения (точка растра)
<i>Графические координаты</i>	Координатная сетка на экране компьютера, совпадающая с сеткой пикселей. Горизонтальная ось X направлена слева направо, вертикальная ось Y — сверху вниз

<i>Графические примитивы</i>	Отрезки прямых линий, дуги, многоугольники и т. д. Положение и форма графических примитивов описываются в системе графических координат
<i>Графический редактор (ГР)</i>	Прикладная программа — инструмент для рисования и черчения на компьютере
<i>Иллюстративная графика</i>	Программные средства позволяющие человеку использовать компьютер для рисования с помощью виртуальных аналогов привычных инструментов (карандашей, кисточек, циркуля, линейки и т. д.)
<i>Деловая графика</i>	Иллюстративные материалы (диаграммы, графики, гистограммы), используемые для отражения планово-экономической деятельности предприятия
<i>Код пикселя</i>	Информация о цвете пикселя. Длина двоичного кода пикселя ( $i$ ) находится из формулы: $K=2^i$ битов, где $K$ — количество цветов палитры
<i>Компьютерная анимация</i>	Получение движущихся изображений на мониторе компьютера
<i>Компьютерная графика</i>	Раздел информатики, занимающийся проблемами получения и обработки на компьютере графических изображений
<i>Конструкторская графика</i>	Графика в сочетании с расчетами, позволяющая строить чертежи и схемы. Обязательный элемент систем автоматизации проектирования (САПР)
<i>Научная графика</i>	Наглядное изображение объектов научных исследований, графическая обработка результатов расчетов
<i>Области применения компьютерной графики</i>	Научная графика, деловая графика, конструкторская графика, иллюстративная графика, художественная и рекламная графика, компьютерная анимация
<i>Пиксель</i>	Точечный элемент изображения (точка растра)
<i>Растр (графическая сетка)</i>	Совокупность точечных строк на экране компьютера. Размер растра представляется в виде произведения числа точек в горизонтальной строке на число строк; $M \times N$
<i>Режимы работы графического редактора растрового типа</i>	Основные режимы: работа с рисунком (рисование); выбор и настройка инструментов; выбор рабочих цветов; работа с внешними устройствами
<i>Среда графического редактора растрового типа</i>	Рабочее поле, меню инструментов, палитра цветов, меню для работы с файлами и др.
<i>Устройства ввода графической информации</i>	Сканер, цифровой фотоаппарат, цифровая видеокамера
<i>Устройства вывода графической информации</i>	Графический дисплей, принтер, графопостроитель (плоттер)
<i>Цветовая палитра RGB</i>	Палитра цветов на экране складывается из сочетания красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue) цветов

## **VI. Мультимедиа и компьютерные презентации - 5 ч (3+2)**

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

### ***Практика на компьютере:***

1. Создание презентации с использованием текста, графики и звука.
2. Создание презентации с созданием гиперссылок.
3. Создание и защита презентации на заданную тему.

### ***Проекты исследования:***

Способы презентации проекта

*Основные термины по разделу:*

<i>Аналоговая форма представления звука</i>	Непрерывная физическая форма хранения звука (запись на фонографе, грампластинке, магнитной ленте)
<i>Аналого-цифровое преобразование (АЦП)</i>	Преобразование непрерывного электрического сигнала (аналоговой формы) в дискретную цифровую форму
<i>Данные</i>	Обрабатываемая информация, представленная в памяти компьютера в двоичной форме
<i>Динамики (колонки или наушники)</i>	Устройства вывода звуковой информации
<i>Звуковая карта (аудиоадаптер)</i>	Устройство, осуществляющее АЦП для вводимой звуковой информации и ЦАП для выводимой
<i>Интерактивная презентация</i>	Презентация, которой управляет пользователь; он сам осуществляет поиск информации, определяет время ее восприятия и т. п.
<i>Компьютерная презентация</i>	Последовательность слайдов, каждый из которых может содержать текст, графические изображения, анимацию, видео и звук
<i>Микрофон</i>	Устройство ввода звуковой информации в компьютер
<i>Мультимедиа</i>	Интерактивные аппаратно-программные системы, обеспечивающие одновременное поступление к пользователю информации по нескольким каналам (текст, звук, графика, анимация, видео)
<i>Непрерывно выполняющаяся презентация</i>	Презентация, в которой не предусмотрен диалог с пользователем и нет ведущего. Выполняется в виде непрерывного «ролика»
<i>Презентация со сценарием</i>	Показ слайдов под управлением ведущего (докладчика)
<i>Разрядность дискретизации</i>	Разрядность регистра устройства АЦП
<i>Цифро-аналоговое преобразование (ЦАП)</i>	Преобразование цифровой формы представления данных в аналоговую
<i>Цифровая (дискретная) форма представления звука</i>	Представление звука в памяти компьютера в виде двоичных кодов
<i>Частота дискретизации</i>	Количество измерений, производимых прибором (устройством) за 1 секунду

## Тематическое планирование «Информатика и ИКТ» в 7 классе

	<i>Тема раздела</i>	<i>Ко- л- во ча- сов</i>	<i>Содержание учебного материала по разделу</i>	<i>Результаты: Предметные, метапредметные, личностные (Ученик научится/получит возможность научиться)</i>	<i>Ви- ды кон- тро- ля</i>
1	Введение в предмет	1	Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Содержание курса информатики основной школы.		
2	Человек и информация.	5	Информация и ее виды. Восприятие информации человеком. Информационные процессы.  Измерение информации. Единицы измерения информации.	Выпускник научится: находить связь между информацией и знаниями человека; понимать, что такое информационные процессы; определять какие существуют носители информации; определять функции языка, как способа представления информации; что такое естественные и формальные языки; понимать, как определяется единица измерения информации — бит (алфавитный подход); понимать, что такое байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Выпускник получит возможность научиться: 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.	КР №1
3	Компьютер:	6	Начальные сведения об ар-	Выпускник научится:	КР

	устройство и программное обеспечение		<p>хитектуре компьютера. Основные устройства и их характеристики. Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Двоичное представление данных в памяти компьютера. Организация информации на внешних носителях, файлы.</p> <p>Виды программного обеспечения (ПО). Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. Файловая структура внешней памяти. Объектно-ориентированный пользовательский интерфейс</p>	<p>правилам техники безопасности и при работе на компьютере; узнавать состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие; основным характеристикам компьютера в целом и его узлов (различных накопителей, устройств ввода и вывода информации); понимать структуру внутренней памяти компьютера (биты, байты); понятие адреса памяти; понимать типы и свойства устройств внешней памяти; понимать типы и назначение устройств ввода/вывода; определять сущность программного управления работой компьютера; принципам организации информации на внешних носителях: что такое файл, каталог (папка), файловая структура; назначение программного обеспечения и его состав.</p> <p>Выпускник получит возможность научиться:</p> <p>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.</p>	№2
4	Текстовая информация и компьютер	10	<p>Тексты в компьютерной памяти: кодирование символов, текстовые файлы. Работа с внешними носителями и принтерами при сохранении и печати текстовых документов.</p> <p>Текстовые редакторы и тек-</p>	<p>Выпускник научится:</p> <p>способам представления символьной информации в памяти компьютера (таблицы кодировки, текстовые файлы); определять назначение текстовых редакторов (текстовых процессоров); основным режимам работы текстовых редакторов (ввод-редактирование, печать, орфографический контроль, поиск и замена, работа с файлами).</p> <p>Выпускник получит возможность научиться:</p> <p>набирать и редактировать текст в одном из текстовых редакторов;</p>	КР №3

			стовые процессоры, назначение, возможности, принципы работы с ними. Интеллектуальные системы работы с текстом (распознавание текста, компьютерные словари и системы перевода).	выполнять основные операции над текстом, допускаемые этим редактором; сохранять текст на диске, загружать его с диска, выводить на печать.	
5	Графическая информация и компьютер	6	Компьютерная графика: области применения, технические средства. Графические редакторы и методы работы с ними. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика. Рисование графических примитивов в растровых и векторных графических редакторах. Инструменты рисования растровых графических редакторов. Работа с объектами в векторных графических редакторах.	Выпускник научится: способам представления изображений в памяти компьютера; понятия о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамяти; понимать какие существуют области применения компьютерной графики; определять назначение графических редакторов; определять назначение основных компонентов среды графического редактора растрового типа: рабочего поля, меню инструментов, графических примитивов, палитры, ножниц, ластика и пр. Выпускник получит возможность научиться: строить несложные изображения с помощью одного из графических редакторов; сохранять рисунки на диске и загружать с диска; выводить на печать.	КР №4
6	Мультимедиа и компьютерные презентации	5	Понятие мультимедиа, области применения. Представление звука в памяти компьютера; понятие о дискретизации звука. Технические средства мультимедиа. Компьютерные презентации.	Выпускник научится: что такое мультимедиа; принцип дискретизации, используемый для представления звука в памяти компьютера; основные типы сценариев, используемых в компьютерных презентациях. Выпускник получит возможность научиться: Создавать несложную презентацию в среде типовой программы, со-	

			вещающей изображение, звук, анимацию и текст.	
--	--	--	---	--

## Календарно-тематическое планирование предмета «Информатика и ИКТ» в 7 классе

№ п/п	№ уроков разделе	Тема раздела / урока	Кол-во часов	дата
		<b>I. Введение в предмет</b>	<b>1</b>	
1		Инструктаж по технике безопасности. Введение в информатику		
		<b>II. Человек и информация</b>	<b>5</b>	
2	1.	Информация и знания. Восприятие информации человеком.		
3	2.	Информационные процессы.		
4	3.	<i>Практическая работа №1 «Освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером, основные приемы редактирования».</i>		
5	4.	Измерение информации (алфавитный подход). Единицы измерения информации.		
6	5.	<b>Контрольная работа №1 по теме «Человек и информация»</b>		
		<b>III. Компьютер: устройство и программное обеспечение</b>	<b>6</b>	
7	1	Назначение и устройство компьютера. Принципы организации внутренней и внешней памяти.		
8	2	Устройство персонального компьютера и его основные характеристики. <i>Практическая работа №2 «Комплектация персонального компьютера, подключение устройств».</i>		
9	3	Понятие программного обеспечения и его типы. Назначение операционной системы и ее основные функции.		
10	4	Пользовательский интерфейс.		
11	5	Файлы и файловые структуры. <i>Практическая работа №3 «Пользовательский интерфейс операционной системы; работа с файловой системой».</i>		
12	6	<b>Контрольная работа №2 по теме «Компьютер: устройство и ПО»</b>		
		<b>IV. Текстовая информация и компьютер</b>	<b>10</b>	
13	1.	Представление текстов в памяти компьютера. Кодировочные таблицы. Повторный инструктаж по технике безопасности. <i>Практическая работа №4 «Кодирование текстовой информации»</i>		
14	2.	Текстовые редакторы и текстовые процессоры.		
15	3.	Сохранение и загрузка файлов. <i>Практическая работа №5 «Основные приемы ввода и редактирования текста в MSWord»</i>		
16	4.	<i>Практическая работа №6 «Работа со шрифтами, приемы форматирования текста»</i>		
17	5.	Использование буфера обмена для копирования и перемещения текста. Режим поиска и замены.		
18	6.	Работа с таблицами. <i>Практическая работа №7 «Таблицы в текстовом документе».</i>		
19	7.	Дополнительные возможности текстового процессора: орфографический контроль, стили и шаблоны, списки, графика,		

		формулы в текстовых документах, перевод и распознавание текстов.		
20	8.	<i>Практическая работа №8 «Вставка объектов в текст (рисунков, формул)»</i>		
21	9.	<i>Практическая работа №9 «Создание текстового документа».</i>		
22	10.	<b>Контрольная работа №2 по теме «Текстовая информация и компьютер».</b>		
		<b>V. Графическая информация и компьютер</b>	<b>6</b>	
23	1	Компьютерная <u>графика</u> и области ее применения. Растровая и векторная графика.		
24	2	Графические редакторы растрового типа. <i>Практическая работа №10 «Работа в растровом графическом редакторе».</i>		
25	3	Кодирование изображения. <i>Практическая работа №11 «Создание изображения в растровом графическом редакторе. Эмблема экологической дружины».</i>		
26	4	Графические редакторы векторного типа. <i>Практическая работа №12 «Работа в векторном графическом редакторе».</i>		
	5	Технические средства компьютерной графики.		
27		<b>Контрольная работа №3 по теме «Компьютерная графика»</b>		
		<b>VI. Мультимедиа и компьютерные презентации</b>	<b>5</b>	
28	1.	Понятие о мультимедиа. Компьютерные презентации.		
29	2.	<i>Практическая работа №13 «Создание презентации с использованием текста, графики и звука».</i>		
30	3.	Представление звука в памяти компьютера. Технические средства мультимедиа.		
31	4.	Запись звука и изображения с использованием цифровой техники. <i>Практическая работа №14 «Создание презентации с созданием гиперссылок».</i>		
32	5.	<i>Практическая работа №15 «Создание и защита презентации».</i>		
33		Повторение материала курса 7 класса.		
34		<b>Итоговое тестирование по курсу 7 класса.</b>		



