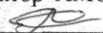


АВТОНОМНОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА д. СЕРГЕЕВО

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете

Протокол № 6 от 28.08.2015 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор АМОУ ООШ д. Сергеево
 Н.А. Герасимова

Приказ № 38 от «06» 09 2015г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ПРЕДМЕТУ
ИНФОРМАТИКА И ИКТ
7 КЛАСС, 34 ЧАСА**

Учитель: Алексеев Н. А.

2015 год

Календарно – тематическое планирование занятий по информатике в 7 классе

№ урока	Тема урока	Что должны знать	Что должны уметь	Вид учебных занятий	Практическая работа на компьютере	Программное и аппаратное обеспечение	Литература	д/з
	Компьютер и программное обеспечение(4)							
1	Техника безопасности в кабинете ВТ	Правила техники безопасности и алгоритм действий в чрезвычайных ситуациях: при пожаре и поражении электротоком		лекция	нет	нет	Привила ТБ в кабинете ВТ	Выучить ТБ
2.	Введение в предмет. Информация и предмет информатика	Предмет информатики и основные области деятельности человека, связанные с областью ее применения Носитель информации.	Приводит ь примеры передачи, хранения и обработк и информац ии в деятельности человека, природе и технике	Лекция+б еседа	нет		Информат ика Могилев А.В.	Зап.в тетр
3.	История развития вычислительной	Основные даты, изобретателя и изобретение		лекция	нет	Компьютер, проектор	Шепелева 59,61	Зап в тетр

	техники							
4.	Поколения ЭВМ	На чем основаны различные поколения		лекция	тест Проверочная работа №1 (10 мин)	Компьютер, проектор	Семакин	Зап в тетр
	Устройство компьютера (6)							
5.	Архитектура ЭВМ Классическая архитектура. Принцип Фон Неймона	Принцип работы ЭВМ. Основные принципы архитектуры Фон Неймона		лекция			Могилев, 4 64	Нарисовать в тетрадь свой компьютер
6.	Внутреннее устройство ЭВМ. Основные и дополнительные блоки Центральное устройство компьютера - процессор персонального компьютера. Оперативная и долговременная память	Основные компоненты компьютера и их Основные характеристики современных компьютеров.	Включать и выключать компьютер.	Теория + практика	Получение информации о характеристиках компьютера, занятости процессора с помощью диспетчера задач и сведений о системе	компьютер, проектор	Угринович Н.Д., 12	
7.	Внешние устройства ЭВМ Устройства ввода	Назначение и характеристики периферийных устройств ввода, вывода, хранения и обмена информации	Уметь называть и пользоваться клавиатурой, мышью, сканером	Теория + практика	Соединение блоков и устройств компьютера, подключение внешних устройств, включение понимания сигналов о готовности и неполадке	Служебные ПК конструктор	Симонович 51, 54	

8	Внешние устройства ЭВМ Устройства вывода	Назначение и характеристики периферийных устройств ввода, вывода, хранения и обмена информации	Уметь называть и пользоваться принтером	Теория + практика				
9.	Гигиенические и технические условия эксплуатации компьютера.	Основные гигиенические требования при работе на ПК, требования к рабочему месту.	Сидеть правильно за компьютером	Теория	Нет		Симонович 61	
10.	Контрольная работа							
ФАЙЛОВАЯ СИСТЕМА(3)								
11.	Файлы и файловая система	Понятие каталога, папки, файла. Выполнение операций над файлами. Путь доступа к файлу.	Планирование собственного информационного пространства, создание папок в соответствии с планом, создание, именование, сохранение, перенос, удаление объектов, организация их	Лекция+практика	Работа по карточкам Форматирование дискеты, создание системной дискеты. Создание, копирование, перемещение, удаление, переименование.		Угринович ,28	

			семейств, сохранен ие информац ионных объектов на внешних носителя х					
12.	Работа с файлами и каталогами. Практическая работа			Теория + практика				
13.	Работа с файлами и папками. Запись диска в Nero	Назначение программы	Писать диски	Теория + практик	Открывать программу и изменять настройки	Nero		
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА(3)								
14.	Программное обеспечение ПК	Программный принцип работы компьютера. Программное обеспечение, его структура. Операционные системы, их функции. Загрузка компьютера. Окно приложения.	Включать и выключат ь компьюте р, смена пользоват еля, снятие приложен ий через диспетче р задач	Теория + практика	Оперирование компьютерными информационными объектами в наглядно- графической форме (изучение элементов интерфейса используемой графической операционной системы).	ОС	Симонович 32	Зап. в тетр.
15.	Прикладное программное обеспечение Классификация	Основные типы ПО, прикладные программы общего и специально назначения	Работать с калькулят ором,	Теория+ практика			Угринович ,36	

			мультимедийным проигрывателем					
16	Организация меню в программных системах	Инструментальные программы общего назначения		теория			Могилев	
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС ОПЕРАЦИОННЫХ СИСТЕМ И ПРИЛОЖЕНИЙ								
17	Пользовательский интерфейс Windows Представление файловой системы с помощью графического интерфейса Практическая работа			Теория+практика	Знакомство с графическим интерфейсом Windows.			Зап. в тетр.
18	Рабочий стол Практическая работа	Основные элементы рабочего стола		Теория+практика	Настройка свойств рабочего стола Разрешающая способность экрана монитора и мыши			Зап. в тетр.
19	Окна. Ярлыки.	Структуру проводника	Уметь пользоваться элементами диалоговых окон. Создавать ярлыки.	Теория + практика.	Создание ярлыков.	ОС	Шепелева, 90	Зап. в тетр.
20	Диалоговые панели. Контекстные	Элементы рабочего стола. Панель управления и меню	Работать с объектам	лекция				Зап. в тетр.

	меню объектов.	пуск.	и менять и настраивать их свойства					
21	Работа с текстом Практическая работа			Лекция+п рактика	Системы обработки текстов	Word, Publisher		
22	Практическая работа Практическая работа			Практика	Форматирование, проверка и дефрагментация диска Получение информации о загрузке процессора и занятости оперативной памяти			Зап. в тетр.
23	Контрольная работа №1	Системная среда Windows	Создавать папки и файлы, копировать файлы, создавать ярлыки.					Зап. в тетр.
	ДОПОЛНИТЕЛЬНО(2)							
24	Компьютерные вирусы и антивирусные программы Практическая работа	Последствия заражения Типы компьютерных вирусов	Запускать программ у антивиру сника	Теория + практика	Защита от вирусов: обнаружение и лечение			задача
25	Компьютерные игры Практическая работа	Виды и назначение компьютерных игр Обзор компьютерных игр	Изучать правила	Лекция+п рактика	Просмотр игры			Зап. в тетр.
	ТЕХНОЛОГИЯ ОБРАБОТКИ ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ(13)							
26	Растровая и векторная графика	Аппаратные средства (монитор видео адаптер, видеокарта,	Создание объектов с	лекция	Возможности графического редактора	Редакторы векторной и растровой		Зап. в тетр.

	Растровые графические редакторы	сканер и др.). Растровая и векторная графика. Форматы графических файлов. Средства деловой графики, программы анимации. Принципы работы с растровыми изображениями	помощью растровой графики			графики Paint, Corel, Photoshop И др.		
27	Векторные графические редакторы Сохранение графических файлов в различных форматах Практическая работа	Принципы работы с векторными изображениями Понятие пикселизации при увеличении изображений.	Создание, сохранение и преобразование, распечатка рисунка в растровом редакторе	Лекция+практика	Создание визитной карточки в Word. Создание рисунков в векторном редакторе, встроенном в текстовый редактор Word	MS Office Word		Зап. в тетр.
28	Интерфейс графических редакторов Область рисования	Возможности редактирования изображений в векторных редакторах, примеры векторных редакторов.		лекция	Работа с панелями инструментов: строка меню, строка подсказки...	Paint		Зап. в тетр.
29	Инструменты рисования и графические примитивы			лекция	Бабочки (копирование, преобразование, отображение)	Paint		Зап. в тетр.
30	Редактирование рисунка Практическая работа		Создание, сохранение и преобразование, распечатка рисунка в	Практика	Редактирование изображений в растровом редакторе Paint	Paint		Зап. в тетр.

			растрово м редакторе					
31	Палитра цветов Практическая работа			Практика	Ввод дополнительных цветов в палитру и замена цветов в растровых изображениях	Paint		Зап. в тетр.
32-33	Творческая работа Мой рисунок			Практика		Paint		Зап. в тетр.
34	Текстовые инструменты Практическая работа			Практика	Написание текста . Использование надписи и команды автофигура	Paint		Зап. в тетр.
35	Геометрические преобразования	Свойства объектов			Различные способы изменения фигур	Paint		Зап. в тетр.
36	Сканирование изображений Практическая работа	Разрешение изображения, возможности редактирования и сохранения изображения	Установк а параметр ов сканиров ания изображе ния.	Теория + практика	Сканирование графических изображений Сохранение изображения в различных графических форматах с помощью растрового редактора	Программа сканирования графического изображения		Зап. в тетр.
37	3D графика Практическая работа			Лекция+п рактика	Рисование трехмерных объектов в векторном редакторе			Зап. в тетр.
38	Контрольная работа							Зап. в тетр.
СИСТЕМЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ЧЕРЧЕНИЯ								
39	Системы компьютерного черчения	Основные элементы окна системы компьютерного		Лекция+п рактика	Построение основных чертежных объектов	Компас		Зап. в тетр.

	Программа Компас	черчения Компас, их назначение						
40	Практическая работа			Практика	Черчение графических примитивов в системе компьютерного черчения КОМПАС	чертежник		Зап. в тетр.
41	Практическая работа			Практика	Выполнение геометрических построений в системе компьютерного черчения КОМПАС			Зап. в тетр.
42	Контрольная работа							Зап. в тетр.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ(9)

43	Назначение и возможности Power Point.	Настройка анимации, порядок анимации, смена анимации по щелчку мыши и по окончанию предыдущего действия.	Работа со слайдом	Теория практика	Подбор иллюстративного материала, создания текста слайда	MS Office Power Point.		Зап. в тетр.
44	Дизайн презентации и макеты слайдов							Зап. в тетр.
45	Создание презентации из нескольких слайдов.	Работа с презентацией в Виде «Сортировщик слайдов». Вставка нового слайда Смена слайдов в презентации Оформление слайда с помощью шаблона	Работа со слайдами: вставка, удаление, перемеще ние, копирова ние.	Теория + практика	Создание презентации с использованием готовых шаблонов.	MS Office Power Point		Зап. в тетр.
46	Вставка управляющих кнопок и	Назначение гиперссылок и управляющих кнопок.	Вставлять гиперссы лки,	Теория + практика	Создание презентации с использованием гиперссылок и	MS Office Power Point		Зап. в тетр.

	создание гиперссылок.	Настройка действия	делать переход по слайдам, понятие о скрытом слайде в презентации.		управляющих кнопок			
47	Вставка звука и видео изображений в презентацию.	Вставка музыки и видео в презентацию, внедренный объект	Создание презентации с использованием музыкальных и видео файлов.	Теория + практика	Запись изображения и звука с использованием различных устройств	Нет в наличии		Зап. в тетр.
48	Контрольная работа	Назначение презентации, возможности мультимедиа	Создание презентации	Теория + практика		MS Office Power Point		Зап. в тетр.
49	Работа над собственным проектом			Практика				Зап. в тетр.
50	Работа над собственным проектом			Практика				Зап. в тетр.
51	Конкурс на лучшую презентацию Демонстрация презентаций	Работа с проектором		Практика	Демонстрация презентации с использованием микрофона и проектора	MS Office Power Point аппаратных , проектор		Зап. в тетр.
	ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММИРОВАНИЕ АЛГОРИТМЫ И ИСПОЛНИТЕЛИ (13 ЧАС)							
52	Алгоритм, свойства	Определение алгоритма. Свойства:		лекция				Зап. в тетр.

	алгоритма	результативность понятность, дискретность, массовость						
53	Исполнители алгоритмов, языки программирования	Исполнители (назначение, среда, режим работы, система команд)		лекция		Программа Лого		Зап. в тетр.
54	Основные команды в Лого			лекция				Зап. в тетр.
55	Графические представления алгоритмов	Особенности графического представления	Чертить элементы	лекция				Зап. в тетр.
56	Алгоритмические конструкции	Следование, ветвление, повторение, разбиение задачи на подзадачи, вспомогательный алгоритм.		Лекция				Зап. в тетр.
57	Ветвления	Графическое изображение		лекция				Зап. в тетр.
58	Ветвления и исполнители алгоритмов		Составлять простейшие алгоритмы	Лекция+практика	Реализация на компьютере			Зап. в тетр.
59	Циклы	Графическое изображение		лекция				
60	Циклы и исполнители алгоритмов		Составлять простейшие алгоритмы	Лекция+практика	Реализация на компьютере			Зап. в тетр.
61	Практическая работа			Практика	Решение задач с использованием циклических алгоритмов			Зап. в тетр.

62	Практическая работа			Практика	Решение задач с использованием циклических и разветвляющихся алгоритмов			Зап. в тетр.
63	Рисование многоугольников в Лого		Составить алгоритм для различных фигур	Практика				Составить свое расписание на выходные методом пошаговой детализации
64	Контрольная работа							
65	Определение остаточных знаний за курс 7 класса							
	Резерв (3 час)							

Планирование составлено на основе учебника Н. Угриновича «Информатика. Базовый курс. Учебник для 7 класса». 2003 год. Изучение информатики ведется по углубленной модели, и рассчитано на 68 учебных часов.

Усложнение проводится за счет введения основ программирования (работа в Лого). Дополнительно разъясняются понятия алгоритма, различные типы и структуры.

Изменения: Поскольку редактор Star Office Draw не находится в программном обеспечении, практические работы выполняются в редакторе Word.