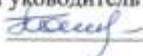


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и науки Амурской области

МКУ Отдел образования администрации  
Бурейского муниципального округа  
Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
Бурейская средняя общеобразовательная школа

<b>РАСМОТРЕНО</b>	<b>СОГЛАСОВАНО</b>	<b>УТВЕРЖДЕНО</b>
Руководитель ШМО  /Пашчикова И.А./ Ф.И.О.	Заместитель директора по УВР  /Т.С.Горина/ Ф.И.О.	Директор  /Самсонов В.Г./ Ф.И.О.
Протокол № 1 от «27» августа 2022 г.	Протокол № 1 от «27» августа 2022 г	Приказ № 129 от «29» августа 2022 г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Учебного предмета  
«ИНФОРМАТИКА»

для 7 класса общего образования  
на 2022-2023 учебный год

Составитель: Тихонова Елена Анатольевна,  
учитель информатики

Буряя 2022

## Планируемые предметные результаты освоения учебного предмета « Информатика»

Планируемые результаты опираются на ведущие **целевые установки**, отражающие основной, сущностный вклад каждой изучаемой программы в развитие личности обучающихся, их способностей.

В структуре планируемых результатов выделяется **следующие группы**:

1. **Личностные результаты** освоения основной образовательной программы представлены в соответствии с группой личностных результатов и раскрывают и детализируют основные направленности этих результатов. Оценка достижения этой группы планируемых результатов ведется в ходе процедур, допускающих предоставление и использование исключительно неперсонифицированной информации.

2. **Метапредметные результаты** освоения основной образовательной программы представлены в соответствии с подгруппами универсальных учебных действий, раскрывают и детализируют основные направленности метапредметных результатов.

3. **Предметные результаты** освоения основной образовательной программы представлены в соответствии с группами результатов учебных предметов, раскрывают и детализируют их.

### **Содержательная линия предмета « ИНФОРМАТИКА»**

<b>Информация и способы её представления</b>	
<i>Выпускник научится:</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;</li><li>• описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных;</li><li>• записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;</li><li>• кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;</li><li>• использовать основные способы графического представления числовой информации.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>познакомиться с примерами использования формальных (математических) моделей, понять разницу между математической (формальной) моделью объекта и его натурной («вещественной») моделью, между математической (формальной) моделью объекта/явления и его словесным (литературным) описанием;</i></li><li>• <i>узнать о том, что любые данные можно описать, используя алфавит, содержащий только два символа, например 0 и 1;</i></li><li>• <i>познакомиться с тем, как информация (данные) представляется в современных компьютерах;</i></li><li>• <i>познакомиться с двоичной системой счисления;</i></li><li>• <i>познакомиться с двоичным кодированием текстов и наиболее употребительными современными</i></li></ul>

	кодами. •
<b>Основы алгоритмической культуры</b>	
<i>Выпускник научится:</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;</li> <li>• строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;</li> <li>• понимать термин «алгоритм»; знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);</li> <li>• составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);</li> <li>• использовать логические значения, операции и выражения с ними;</li> <li>• понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;</li> <li>• создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;</li> <li>• создавать и выполнять</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомиться с использованием строк, деревьев, графов и с простейшими операциями с этими структурами;</li> <li>• создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учебы и вне её.</li> </ul>

<p>программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования.</p>	
<p><b>Использование программных систем и сервисов</b></p>	
<p><i>Выпускник научится:</i></p>	<p><i>Выпускник получит возможность научиться:</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• базовым навыкам работы с компьютером;</li> <li>• использовать базовый набор понятий, которые позволяют описывать работу основных типов программных средств и сервисов (файловые системы, текстовые редакторы, электронные таблицы, браузеры, поисковые системы, словари, электронные энциклопедии);</li> <li>• знаниям, умениям и навыкам, достаточным для работы на базовом уровне с различными программными системами и сервисами указанных типов; умению описывать работу этих систем и сервисов с использованием соответствующей терминологии.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомиться с программными средствами для работы с аудио-визуальными данными и соответствующим понятийным аппаратом;</li> <li>• научиться создавать текстовые документы, включающие рисунки и другие иллюстративные материалы, презентации и т. п.;</li> <li>• познакомиться с примерами использования математического моделирования и компьютеров в современных научно-технических исследованиях (биология и медицина, авиация и космонавтика, физика и т. д.).</li> </ul>
<p><b>Работа в информационном пространстве</b></p>	
<p><i>Выпускник научится:</i></p>	<p><i>Выпускник получит возможность научиться:</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• базовым навыкам и знаниям, необходимым для использования интернет-сервисов при решении учебных и внеучебных задач;</li> <li>• организации своего личного пространства данных с использованием индивидуальных накопителей данных, интернет-сервисов и т. п.;</li> <li>• основам соблюдения норм информационной этики и права.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомиться с принципами устройства Интернета и сетевого взаимодействия между компьютерами, методами поиска в Интернете;</li> <li>• познакомиться с постановкой вопроса о том, насколько достоверна полученная информация, подкреплена ли она доказательствами; познакомиться с возможными подходами к оценке достоверности информации (оценка надёжности источника, сравнение данных из разных источников и в разные моменты времени и т. п.);</li> <li>• узнать о том, что в сфере информатики и информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) существуют международные и национальные стандарты;</li> </ul>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• получить представление о тенденциях развития ИКТ.</li></ul> |
|--|---|

### **Содержание учебного предмета информатики**

#### **1. Человек и информация - 5 ч**

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. Ввод текстовой и цифровой информации с клавиатуры.

#### **2. Компьютер: устройство и программное обеспечение - 7 ч (4+3)**

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

3. Работа со справочной системой ОС; использование антивирусных программ.

#### ***Проекты и исследования***

Использование антивирусных программ.

#### **3. Текстовая информация и компьютер - 9 ч .**

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 текста в MS Word

3. Работа со шрифтами, приемы форматирования текста

4. Таблицы в текстовом документе

5. Нумерованные и маркированные списки;

6. Вставка объектов в текст (рисунков, формул).

#### 4. Графическая информация и компьютер - 5 ч

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*

1. Кодирование графической информации
2. Создание рисунков в векторном графическом редакторе
3. Знакомство со встроенными шаблонами и стилями, включение в текст гиперссылок.

##### *Проекты и исследования*

Редактирование изображений в растровом графическом редакторе».

#### 5. Мультимедиа и компьютерные презентации - 6 ч (2+4)

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

##### *Практика на компьютере:*

1. Создание презентаций в Power Point
2. Презентации, содержащие графические изображения, анимацию, звук, текст
3. Использование гиперссылок, регистров в Power Point
4. Создание презентации на заданную тему

##### *Проекты и исследования*

Способы презентации проекта

<b>Перечень и название раздела и тем</b>	<b>Формы организации учебных занятий</b>	<b>Основные виды деятельности</b>
Тема №1. Человек и информация (5часов)	- фронтальная работа - групповая работа - парная работа - индивидуальная работа -практикум -мини – проекты -вводные занятия -практические занятия -комбинированные формы - интеллектуальная игра - устный опрос; - письменная самостоятельная работа; - доклад;	Аналитическая деятельность: оценивать информацию с позиции её свойств (актуальность, достоверность, полнота и пр.); приводить примеры данных: тексты, числа; классифицировать информационные процессы по принятому основанию; выделять информационную

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- творческая работа;</li> <li>- диагностическая работа</li> </ul>	<p>составляющую процессов в биологических, технических и социальных системах; анализировать отношения в живой природе, технических и социальных (школа, семья и пр.) системах с позиций управления.</p> <p>Практическая деятельность: оперировать с единицами измерения количества информации (бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт); производить описание непрерывных объектов и процессов с помощью дискретных данных. освоение клавиатуры, работа с тренажером.</p>
<p>Тема №2 Компьютер: устройство и программное обеспечение (7часов)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- фронтальная работа</li> <li>- групповая работа</li> <li>- парная работа</li> <li>- индивидуальная работа</li> <li>-практикум</li> <li>-мини – проекты</li> <li>-вводные занятия</li> <li>-практические занятия</li> <li>-комбинированные формы</li> <li>- интеллектуальная игра</li> <li>- устный опрос;</li> <li>- письменная самостоятельная работа;</li> <li>- доклад;</li> <li>- творческая работа;</li> <li>- диагностическая работа</li> </ul>	<p>Аналитическая деятельность: анализировать компьютер с точки зрения единства программных и аппаратных средств; анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять программные и аппаратные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач; анализировать информацию (сигналы о готовности и неполадке) при включении</p>

		<p>компьютера;  определять основные характеристики операционной системы; анализировать назначение встроенных в технические устройства и производственные комплексы компьютеры; осуществлять выбор носителей в зависимости от объема данных и скоростях доступа.</p> <p>Практическая деятельность: получать информацию о характеристиках компьютера; оценивать числовые параметры информационных процессов (объем памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускную способность выбранного канала и пр.); оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графической форме; соблюдать технику безопасности и правила работы на компьютере.</p>
<p>Тема №3  Текстовая информация и компьютер (9 часов).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- фронтальная работа</li> <li>- групповая работа</li> <li>- парная работа</li> <li>- индивидуальная работа</li> <li>- практикум</li> <li>- мини – проекты</li> <li>- вводные занятия</li> <li>- практические занятия</li> </ul>	<p>Аналитическая деятельность: анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-комбинированные формы</li> <li>- интеллектуальная игра</li> <li>- устный опрос;</li> <li>- письменная самостоятельная работа;</li> <li>- доклад;</li> <li>- творческая работа;</li> <li>- диагностическая работа</li> </ul>	<p>программного средства для решения типовых задач; выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</p> <p>Практическая деятельность: создавать небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов; форматировать текстовые документы (установка параметров страницы документа; форматирование символов и абзацев; вставка колонтитулов и номеров страниц).</p> <p>вставлять в документ формулы, таблицы, списки, изображения;</p> <p>выполнять коллективное создание текстового документа;</p> <p>создавать гипертекстовые документы;</p> <p>выполнять кодирование и декодирование текстовой информации, используя кодовые таблицы (Юникода, КОИ-8Р, Windows 1251);</p> <p>использовать ссылки и цитирование источников при создании на их основе</p>
--	---	---

		собственных информационных объектов.
<p>Тема №4 Графическая информация и компьютер (5 часов)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- фронтальная работа</li> <li>- групповая работа</li> <li>- парная работа</li> <li>- индивидуальная работа</li> <li>-практикум</li> <li>-мини – проекты</li> <li>-вводные занятия</li> <li>-практические занятия</li> <li>-комбинированные формы</li> <li>- интеллектуальная игра</li> <li>- устный опрос;</li> <li>- письменная самостоятельная работа;</li> <li>- доклад;</li> <li>- творческая работа;</li> <li>- диагностическая работа</li> </ul>	<p>Аналитическая деятельность: анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач; выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</p> <p>Практическая деятельность: определять код цвета в палитре RGB в графическом редакторе; создавать и редактировать изображения с помощью инструментов растрового графического редактора; создавать и редактировать изображения с помощью инструментов векторного графического редактора.</p>
<p>Тема №5 Мультимедиа и компьютерные презентации (6 часов)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- фронтальная работа</li> <li>- групповая работа</li> <li>- парная работа</li> <li>- индивидуальная работа</li> <li>-практикум</li> <li>-мини – проекты</li> <li>-вводные занятия</li> <li>-практические занятия</li> <li>-комбинированные формы</li> <li>- интеллектуальная игра</li> <li>- устный опрос;</li> </ul>	<p>Аналитическая деятельность: анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач; выявлять общее и отличия в</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- письменная самостоятельная работа;</li> <li>- доклад;</li> <li>- творческая работа;</li> <li>- диагностическая работа</li> </ul>	<p>разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.</p> <p>Практическая деятельность: создавать презентации с использованием готовых шаблонов; записывать звуковые файлы с различным качеством звучания (глубиной кодирования и частотой дискретизации).</p>
--	---	--

### **Планируемые результаты изучения информатики в 7 классе**

#### **Тема 1. Человек и информация.**

##### **Обучающийся научится:**

- декодировать и кодировать информацию при заданных правилах кодирования;
- оперировать единицами измерения количества информации;
- оценивать количественные параметры информационных объектов и процессов (объём памяти, необходимый для хранения информации; время передачи информации и др.);
- составлять запросы для поиска информации в Интернете;

##### *Обучающийся получит возможность:*

- углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- научиться определять мощность алфавита, используемого для записи сообщения;
- научиться оценивать информационный объём сообщения, записанного символами произвольного алфавита
- познакомиться с тем, как информация представляется в компьютере, в том числе с двоичным кодированием текстов, графических изображений, звука;
- научиться оценивать возможное количество результатов поиска информации в Интернете, полученных по тем или иным запросам.
- познакомиться с подходами к оценке достоверности информации (оценка надёжности источника, сравнение данных из разных источников и в разные моменты времени и т. п.);

#### **Тема 2 Компьютер: устройство и программное обеспечение**

##### **Обучающийся научится:**

- называть функции и характеристики основных устройств компьютера;

- описывать виды и состав программного обеспечения современных компьютеров;
- подбирать программное обеспечение, соответствующее решаемой задаче;
- оперировать объектами файловой системы;

*Обучающийся получит возможность:*

- научиться систематизировать знания о принципах организации файловой системы, основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- научиться систематизировать знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

### **Тема 3. Текстовая информация и компьютер**

**Обучающийся научится:**

- применять основные правила создания текстовых документов;
- использовать средства автоматизации информационной деятельности при создании текстовых документов;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать формулы;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;

*Обучающийся получит возможность:*

- создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, формулы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста.

### **Тема 4. Графическая информация и компьютер**

**Обучающийся научится:**

- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков.

*Обучающийся получит возможность:*

- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.

## **Тема 5. Мультимедиа**

### **Обучающийся научится:**

- использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;
- создавать презентации с графическими и звуковыми объектами;
- создавать интерактивные презентации с управляющими кнопками, гиперссылками;

### *Обучающийся получит возможность:*

- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения;
- демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.

### **Программные средства**

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы, система управления базами данных
- Звуковой редактор.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Система программирования.
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
- Простой редактор Web-страниц

## **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ**

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата	
			план	факт
<b>1. Человек и информация 5ч.</b>				
1.	Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Информация и знания. Правила техники безопасности.	1	02.09	
2.	Информация и ее виды. Восприятие информации человеком.	1	08.09	
3.	Информационные процессы. Работа с тренажером клавиатуры.	1	15.09	
4.	Работа с тренажёром клавиатуры	1	22.09	
5.	Измерение информации. Единицы измерения информации	1	29.09	
<b>2. Компьютер: устройство и программное обеспечение 8ч.</b>				
6.	Назначение и устройство компьютера.	1	06.10	
7.	Компьютерная память. Принципы организации внутренней и внешней памяти.	1	13.10	
8.	Как устроен персональный компьютер		20.10	
9.	Основные характеристики персонального компьютера	1	27.10	
10.	Программное обеспечение ПК. Знакомство с интерфейсом операционной системы, установленной на ПК	1	10.11	
11.	Системное ПО и системы программирования	1	17.11	
12.	Файлы и файловые структуры.	1	24.11	
13.	<b>Итоговое тестирование по темам Человек и информация, Компьютер: устройство и ПО</b>	1	01.12	
<b>3. Текстовая информация и компьютер 9ч.</b>				
14.	Представление текстов в	1	08.12	

	памяти компьютера. Кодировочные таблицы			
15.	Текстовые редакторы и текстовые процессоры	1	15.12	
16.	Работа с текстовым редактором	1	22.12	
17.	Дополнительные возможности текстовых редакторов	1	12.01	
18.	Использование буфера обмена для копирования и перемещения текста. Режим поиска и замены	1	19.01	
19.	Работа с таблицами	1	26.01	
20.	Системы перевода и распознавания текстов	1	02.02	
21.	<b>Итоговое практическое задание на создание и обработку текстовых документов</b>	1	09.02	
22.	<b>Итоговое тестирование по теме Текстовая информация и компьютер</b>	1	16.02	
<b>4.Графическая информация и компьютер 5ч.</b>				
23.	Компьютерная графика и области её применения. Понятие растровой и векторной графики.	1	02.03	
24.	Технические средства компьютерной графики	1	09.03	
25.	Кодирование изображения. Растровая и векторная графика	1	16.03	
26.	Работа с векторным графическим редактором	1	30.03	
27.	Работа с растровым графическим редактором	1	06.04	
<b>5.Мультимедиа и компьютерные презентации 8ч.</b>				
28.	Понятие о мультимедиа. Компьютерные презентации	1	13.04	
29.	Аналоговый и цифровой звук	1	20.04	
30.	Технические средства мультимедиа.	1	27.04	
31.	Компьютерные презентации	1	04.05	
32.	Создание презентации с применением записанного	1	11.05	

	звука и изображения (либо с созданием гиперссылок).			
33.	<b>Тестирование по темам «Компьютерная графика» и «Мультимедиа»</b>	1	18.05	
34.	<b>Итоговое тестирование по курсу 7 класса</b>	1	25.05	
35.	Повторение изученного в 7 классе	1		