Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Заполосная средняя общеобразовательная школа Зерноградского района

Утверждена

приказом от 29.08.2017 № 240

Директор МБОУ Заполосной СОШ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Г.Н. Шевченко

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по информатике

Уровень: основное общее образование, 7 класс

Количество часов: 34 часа

Учитель: Шевченко Галина Николаевна

**Раздел 1. Планируемые результаты освоения учебного курса**

**Предполагаемые результаты: личностные, метапредметные, предметные результаты.**

В соответствии с требованиями ФГОС формируются следующие **метапредметные результаты:**

1. *Умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.*
2. *Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.*
3. *Умения определять понятия, создавать обобщения, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи.*
4. *Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, схемы для решения учебных и познавательных задач.*
5. *Формирование и развитие компетентности в области использования  ИКТ (ИКТ-компетенции).*

**Требования к результатам освоения курса.**

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность изучения курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

**Личностные результаты:**

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

**Метапредметные результаты:**

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

**Предметные результаты:**

* Умение использовать термины «информация», «наука», «связь», «сообщение», «данные», «входные данные», «процессы», «органы чувств», «кодирование», «программа», «формула», «история развития», «звуковое кодирование», «звуковое кодирование», «пространственная дискретизация», «волны», «рисуночное письмо»; «рисунок» понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике и т.д;
* Умение описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице и т.д.;
* Умение использовать прикладные компьютерные программы;
* Умение выбора способа представления данных в зависимости от постановленной задачи.

Полученные результаты служат основой разработки контрольных измерительных материалов.

**Раздел 2 Содержание учебного курса.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема раздела** | **Кол-во часов** | **Содержательные линии** | **Лабораторные оценочные, практические оценочные, контрольные оценочные** |
| 1 | *Человек и информация.* | 6 | Информация и ее виды. Восприятие информации человеком. Информационные процессы  Измерение информации. Единицы измерения информации. | **Контрольная работа №1 «Человек и информация».**  **Защита творческих работ.** |
| 2 | *Компьютер: устройство и программное обеспечение.* | 8 | Начальные сведения об архитектуре [компьютера](http://svyaznoy.ru/). Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Двоичное представление данных в памяти [компьютера](http://svyaznoy.ru/). Организация информации на внешних носителях,файлы.Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Правила техники безопасности и эргономики при работе за компьютером. Виды программного обеспечения (ПО). Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. Файловая структура внешней памяти. Объектно-ориентированный пользовательский интерфейс. | **Контрольная работа №2 «Компьютер: устройство и ПО». Защита творческих работ.** |
| 3 | *Текстовая информация и компьютер.* | 7 | 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) | **Контрольная работа №3 «Текстовая информация и компьютер».** |
| 4 | *Графическая информация и компьютер.* | 7 | Компьютерная графика: области применения, технические средства. Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения.  Растровая и векторная графика.  Графические редакторы и методы работы с ними. | **Контрольная работа №4 «Графическая информация и компьютер».** |
| 5 | *Мультимедиа и компьютерные презентации.* | 6 | Что такое мультимедиа; области применения. Представление звука в памяти [компьютера](http://svyaznoy.ru/); понятие о дискретизации звука. Технические средства мультимедиа. Компьютерные презентации. | **Контрольная работа №5 «Мультимедиа и компьютерные презентации».Защита творческих работ.** |

**Раздел 3 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Темы уроков** | **Кол-во часов** | **Дата** | |
|  | **План** | **Факт** |
| **Человек и информация ( 6 часов)** | | | | |
|  | Предмет информатики. Роль информации в жизни людей. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе | 1 | 04.09 |  |
|  | Информация и знания. Восприятие и представление информации человеком. Информационные процессы. | 1 | 11.09 |  |
|  | Измерение информации. Содержательный подход. | 1 | 18.09 |  |
|  | Измерение информации. Алфавитный подход. | 1 | 25.09 |  |
|  | Измерение информации. Решение задач | 1 | 02.10 |  |
|  | **Контрольная работа №1 «Человек и информация».**  **Защита творческих работ.** | 1 | 09.10 |  |
| **Компьютер: устройство и программное обеспечение (8 часов)** | | | | |
|  | Назначение и устройство компьютера. История развития вычислительной техники. | 1 | 16.10 |  |
|  | Начальные сведения об архитектуре компьютера. Основные устройства и характеристики. | 1 | 23.10 |  |
|  | Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Двоичное представление данных в памяти компьютера. | 1 | 13.11 |  |
|  | Виды программного обеспечения (ПО). Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. | 1 | 20.11 |  |
|  | Объектно-ориентированный пользовательский интерфейс. | 1 | 27.11 |  |
|  | Организация информации на внешних носителях, файлы. Файловая структура внешней памяти. | 1 | 04.12 |  |
|  | Работа с файловой структурой ОС. | 1 | 11.12 |  |
|  | **Контрольная работа №2 «Компьютер: устройство и ПО». Защита творческих работ.** | 1 | 18.12 |  |
| **Текстовая информация и компьютер ( 7 часов)** | | | | |
|  | Тексты в компьютерной памяти: кодирование символов, текстовые файлы. | 1 | 25.12 |  |
|  | Текстовые редакторы и текстовые процессоры, назначение, возможности, принципы работы с ними. | 1 | 15.01 |  |
|  | Основные приемы ввода и редактирования текста. Таблицы. | 1 | 22.01 |  |
|  | Интеллектуальные системы работы с текстом (распознавание текста, компьютерные словари и системы перевода). | 1 | 29.01 |  |
|  | Работа с внешними носителями и принтерами при сохранении и печати текстовых документов. Гипертекст. | 1 | 05.02 |  |
|  | **Контрольная работа №3 «Текстовая информация и компьютер».** | 1 | 12.02 |  |
|  | Анализ контрольной работы. | 1 | 19.02 |  |
| **Графическая информация и компьютер (7 часов)** | | | | |
|  | Компьютерная графика: области применения, технические средства. Форматы графических файлов. | 1 | 26.02 |  |
|  | Принципы кодирования изображения; понятие о дискретизации изображения. Растровая и векторная графика. | 1 | 05.03 |  |
|  | Графические редакторы (растровый) и методы работы с ними. Цветовая гамма. Слои. | 1 | 12.03 |  |
|  | Графические редакторы (растровый) и методы работы с ними. 3D изображения. | 1 | 19.03 |  |
|  | Графические редакторы (векторный) и методы работы с ними. Чертеж. | 1 | 02.04 |  |
|  | Графические редакторы (векторный) и методы работы с ними. 3D модели. | 1 | 09.04 |  |
|  | **Контрольная работа №4 «Графическая информация и компьютер».** |  | 16.04 |  |
| **Мультимедиа и компьютерные презентации (6 часов)** | | | | |
|  | Что такое мультимедиа; области применения. Технические средства мультимедиа. | 1 | 23.04 |  |
|  | Компьютерные презентации. | 1 | 30.04 |  |
|  | Представление звука в памяти компьютера; понятие о дискретизации звука. | 1 | 07.05 |  |
|  | Обработка видеофайлов с помощью компьютера. | 1 | 14.05 |  |
|  | **Контрольная работа №5 «Мультимедиа и компьютерные презентации».Защита творческих работ.** | 1 | 21.05 |  |
|  | Выравнивание: игра «Предмет информатики в жизни людей». | 1 | 28.05 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Согласована  Протокол заседания  методического совета  МБОУ Заполосной СОШ  От 28.08.2017 года №1  Руководитель МС:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.А.Крицкая | Согласована  Заместитель директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Крицкая А.А.  28.08.2017 года |

**Контрольно-измерительные материалы**

**Контрольная работа №1 «Человек и информация».**

* Что такое информация?

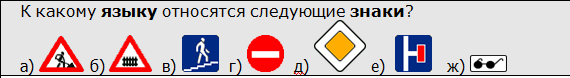
1. Информация, которая храниться на носителе;
2. Сведения и знания, содержащиеся в сообщении;
3. Сведения из книг и журналов;
4. Новое и понятное сообщение на формальном языке

* В какой форме хранится, передается, обрабатывается информация?

1. В образной форме;
2. В двоичной форме;
3. В символьной (знаковой) форме;
4. В понятной мне форме

* Что такое язык?

1. Определенная знаковая система представления информации;
2. Система передачи информации;
3. Средство общения;
4. Средство передачи и хранения информации.



1. Дорожные знаки;
2. Формальный язык;
3. Естественный язык;
4. Символьный язык.

* Байт, килобайт и т. п.:

1. Скорость передачи информации;
2. Кличество информации;
3. Вес информации;
4. Представление информации

* По способу восприятия человеком различают следующие виды информации:

1. Текстовую, числовую, графическую, табличную;
2. Научную, социальную, политическую, экономическую, религиозную;
3. Обыденную, производственную, техническую, управленческую;
4. Визуальную, звуковую, тактильную, обонятельную, вкусовую;
5. Математическую, биологическую, медицинскую, психологическую.

* 1. В корзине лежат белые и черные шары. Среди них – 4 белых. Сообщение о том, что достали белый шар, несет 3 бита информации. Сколько всего шаров в корзине?

1) 4; 2) 8; 3) 3; 4) 16; 5) 32.

* Качество решений, принятых на основании полученной информации, зависит от …

1. Вида информации;
2. Свойств информации;
3. Количества информации;
4. Способа передачи и хранения информации?

**Контрольная работа №2 «Компьютер: устройство и ПО».**

* Какие устройства компьютера можно сравнить с человеческой памятью?

1. Устройства ввода информации
2. Устройства вывода
3. Устройства обработки информации
4. Устройства хранения информации

* Что хранится в памяти компьютера?

1. Совокупность средств взаимодействия программы и пользователя

2. Данные и программы

3. Файлы, клипы, документы, видео, рисунки

* Для чего предназначена оперативная память?

1. Для временного хранения обрабатываемой процессором информации.
2. Для постоянного хранения информации.
3. Для обработки информации.
4. Для видимости памяти.

* Сколько информации несет один символ двухсимвольного алфавита?

1. 1 бит
2. 1 байт
3. 1024байт

* Вставьте пропущенное слово:

1. «…..могут объединяться в ячейки, которые называются также **словами».**
2. Байты
3. Биты
4. Память

* Во время исполнения прикладная программа хранится:

1. В видеопамяти;
2. В процессоре;
3. В оперативной памяти;
4. В ПЗУ.

* Впиши пропущенные слова в предложениях:

«…-это ПО, которое предназначено для выполнения конкретных задач пользователя. И оно является наиболее дружественно пользователю».

1. Системное ПО
2. Прикладное ПО
3. Сервисное ПО
4. Средства программирования

* Пользователь работал с каталогом С**:\Архив\Рисунки\Натюрморты**.

Сначала он поднялся на один уровень вверх, затем еще раз поднялся на один уровень вверх и после этого спустился в каталог **Фотографии**. Укажите полный путь каталога, в котором оказался пользователь.

1. C:\Архив\Рисунки\Фотографии
2. C:\Архив\Фотографии
3. C:\Фотографии\Архив

C:\Фотографии

**Контрольная работа №3 «Текстовая информация и компьютер».**

* Текстовый редактор - программа, предназначенная для:

1.Создания, редактирования и форматирования текстовой информации;

2.Работы с изображениями в процессе создания игровых программ;

3.Управление ресурсами ПК при создании документов;

4.Автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;

* Курсор - это

1.Устройство ввода текстовой информации;

2.Клавиша на клавиатуре;

3.Наименьший элемент отображения на экране;

4.Метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры.

* При наборе текста одно слово от другого отделяется:

1.Точкой;

2.Пробелом;

3.Запятой;

4.Двоеточием.

* В текстовом редакторе при задании параметров страницы устанавливаются:

1.Гарнитура, размер, начертание;

2.Отступ, интервал;

3.Поля, ориентация;

4.Стиль, шаблон.

* Меню текстового редактора - это:

1.Часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом;

2.Подпрограмма, обеспечивающая управление ресурсами ПК при создании документа;

3.Своеобразное "окно", через которое тест просматривается на экране;

4.Информация о текущем состоянии текстового редактора.

* Замена слова в тексте по заданному образцу является процессом:

1.Обработки информации;

2.Хранения информации;

3.Передачи информации;

4.Уничтожение информации;

* Текст, набранный в тестовом редакторе, храниться на внешнем запоминающем устройстве в виде:

1.Файла;

2.Таблицы кодировки;

3.Рисунка;

4.Ярлыка.

* Гипертекст - это

1.Структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам;

2.Обычный, но очень большой по объему текст;

3.Текст, буквы которого набраны шрифтом очень большого размера;

4.Распределенная совокупность баз данных, содержащих тексты.

**Контрольная работа №4 «Графическая информация и компьютер».**

* С какой информацией не работали машины 1-го и 2-го поколения?

1. Числовой
2. Символьной
3. Графической

* В каком режиме были представлены первые изображения?

1. В режиме конструкторской графики
2. В режиме наскальных рисунков
3. В режиме текстовой печати
4. В режиме символьной печати

* Какое направление компьютерной графики появилось самым первым?

1. Архитектурная
2. Конструкторская
3. Научная
4. Деловая
5. Иллюстративная

* Что послужило бурному развитию киноиндустрии?

1. Развитие специальных устройств вывода изображения на печать
2. Массовое применение компьютеров
3. Создание анимированных графических пакетов
4. Применение спецэффектов

* Благодаря чему, компьютерная графика стала доступна широкому кругу пользователей?

1. Развитию киноиндустрии
2. Развитию анимации
3. Развитию операционных систем
4. Развитию прикладных графических пакетов

* Где хранится информация о состоянии каждого пикселя?

1. Видеопамяти
2. Видеоадаптере
3. Дисплейном процессоре

* Какой способ представления графической информации экономнее по использованию памяти?

1. Растровый
2. Векторный
3. Одинаково

* Что такое графические примитивы?

1. Способ хранения графического файла
2. Методы сжатия файла
3. Геометрические элементы

* Что такое графические примитивы?

1. Способ хранения графического файла
2. Методы сжатия файла
3. Геометрические элементы

**Контрольная работа №5 «Мультимедиа и компьютерные презентации».**

* Устройство для демонстрации мультимедиа приложения в большой аудитории используют:

1. Ватман
2. Эпидиаскопы
3. Слайд-проекторы
4. Кодоскопы
5. Мультимедиа проектор

* Что можно использовать для связи между отдельными фрагментами презентации?

1. Нумерацию
2. Гиперссылки
3. Анимацию
4. Вид
5. Дизайн

* Что такое сценарий презентации?

1. Количество слайдов
2. Схема презентации
3. Способ показа презентации
4. Защита презентации

* Звуковой называют информацию, которая воспринимается посредством органов(органа):

1. Зрения
2. Осязания
3. Обоняния
4. Слуха
5. Восприятия вкуса

* К звуковой можно отнести информацию, которая передается посредством:

1. Переноса вещества
2. Электромагнитных волн
3. Световых волн
4. Звуковых волн
5. Знаковых моделей

* Звуковое общение наиболее развито у:

1. Насекомых
2. Рыб
3. Бактерий
4. Морских животных
5. Позвоночных животных и птиц

* Дополните предложение:"Звук представляет собой.."

1. Интенсивность
2. Волну
3. Частоту

* Колебание воздуха

1. Наибольший объем будет иметь файл, содержащий:
2. Аудиоклип длительностью 1 минута
3. Презентация из 50 слайдов
4. 1 страницу текста
5. Черно-белый рисунок 100х100