

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №4 имени братьев Каменских» г.Перми

ПРИНЯТО
на заседании
Методического совета
МАОУ «Гимназия №4
имени братьев Каменских»
г.Перми
Протокол №1
«30» августа 2021г

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора по

УР Гиляшева Л.А.

«1» сентября 2021г

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ «Гимназия
№4 имени братьев
Каменских» г.Перми

Дьякова Т.М.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета

«Технология: Информационные технологии»

7АБВ класс

2021-2022 учебный год

Количество часов:
34 часов, 1 час в неделю
Уровень программы:
базовый/углублённый
Составитель:
Лузина Н.А.

Информатика. Программа для основной школы 7-9 классы/.И.Г. Семакин, М.С. Цветкова.
– М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012

Пермь, 2021 г

Пояснительная записка

Рабочая программа по учебному предмету «ИКТ» для 7 класса соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту и Примерной основной образовательной программе основного общего образования.

Рабочая программа ориентирована на учебник: Информатика и ИКТ: учебник для 7 класса/ И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В. Русаков, Л.В. Шестакова.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 167 с. и опирается на рабочую программу “Технология : рабочая программа : 5—9 классы / А. Т. Тищенко, Н. В. Синеца.”

Содержание программы согласовано с содержанием Примерной программы основного общего образования по информатике и ИКТ, рекомендованной Министерством образования и науки РФ.

Основной целью рабочей программы является выполнение требований Государственного Образовательного Стандарта, формирование информационно-коммуникационной компетентности учащихся.

Цели:

- обеспечение всем обучающимся оптимального, с учётом их возможностей, интеллектуального развития;;
- развитие способностей и познавательных интересов обучающихся (критического мышления, внимания, воображения, памяти и разнообразных практических умений);
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- формирование у обучающихся потребности в самостоятельном пополнении имеющихся навыков и умений, как в ходе учёбы, так и за пределами школы;
- обеспечение подготовки обучающихся к какой-либо профессии.

Основные задачи программы:

- систематизировать подходы к изучению предмета;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- научить пользоваться распространенными прикладными пакетами;
- показать основные приемы эффективного использования информационных технологий;
- сформировать логические связи с другими предметами входящими в курс среднего образования

Личностные, метапредметные и предметные результаты

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: 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 перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – 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 (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений;

создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- 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 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;
- 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.

Рабочей программой предусмотрено выполнение учащимися творческих проектов. При организации творческой проектной деятельности обучающихся необходимо акцентировать их внимание на потребительском назначении и стоимости материального продукта, который они выбирают в качестве объекта проектирования и изготовления. Обучение технологии по предлагаемой линии учебников предполагает широкое использование межпредметных связей.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КУРСА

В ходе прохождения курса ученик научится

- отбирать информационный материал в соответствии с техническим заданием или по заданным критериям;
- выполнять базовые операции в текстовом и графическом редакторах;
- создавать презентации, учитывая требования к оформлению;
- разрабатывать и реализовывать творческие проекты.

Темы курса и количество часов

№ темы	Тема	Кол-во часов	Предполагаемый результат (продукт) изучения темы
--------	------	--------------	--

1	Технология обработки текстовой информации	15	Проект «Газета»
2	Технология обработки графической информации	12	Проект «Теремок», проект «Зоопарк»
3	Мультимедиа и компьютерные презентации	7	Проект «Создание презентации»
Итого:		34	

Календарно тематический план

№ урока	Тема	Кол-во часов	Предметное содержание
<i>Технология обработки текстовой информации</i>			
1	Тексты в памяти ПК: кодирование символов, текстовые файлы.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● элементы текста ● таблицы кодировки
2-3	Текстовый редактор. Возможности ТР. Виды ТР.	2	<ul style="list-style-type: none"> ● назначение ТР, виды ● основные режимы ТР
4	Работа с фрагментами текста. Форматирование текста.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● диалоговые окна; «Шрифт», «Абзац» ●
5	Вставка изображений, схем в текстовый документ.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● оформление иллюстрации в текстовом документе
6	Использование в документе таблиц	1	<ul style="list-style-type: none"> ● правила оформления таблицы ● способы вставки таблицы
7	Создание сложных таблиц.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● объединение и разбивка ячеек
8	Оформление документа с учётом образца.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● задание ОГЭ
9	Практическая работа «Создание текста по образцу»	1	<ul style="list-style-type: none"> ● задание ОГЭ
10	Оформление реферата.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● требования к оформлению реферата
11	Использование возможности создания оглавления документа.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● нумерация страниц ● колонтитул ● стили заголовков ● оформление оглавлений
12-13	Знакомство с программой Publisher.	2	<ul style="list-style-type: none"> ● работа с блоками текста ● вставка изображений
14	Работа над проектом «Газета»	1	

15	Защита проекта.	1	
	Итого:	15	
<i>Обработка графической информации.</i>			
16-17	Компьютерная графика: история, области применения, технические средства, принципы кодирования изображения	2	<ul style="list-style-type: none"> ● история развития компьютерной графики ● виды графики
18	Форматы графических файлов.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● форматы векторной и растровой график ● методы сжатия
19-20	Интерфейс графического редактора Paint. Создание графического изображения. Рисунок «Снегири на рябине»	2	<ul style="list-style-type: none"> ● назначение инструментов ● масштаб изображения
21-22	Рисование по этапам. Работа с цветом. Рисунок «Пейзаж»	2	<ul style="list-style-type: none"> ● виды кистей ● палитра ● работа в двух открытых окнах программы Paint
23-24	Закраска рисунков. Конструирование сложных геометрических фигур. Проект «Теремок»	2	<ul style="list-style-type: none"> ● коллаж в ГР «Paint» ● работа в группе
25	Создание векторного рисунка. Методы упорядочивания и объединения объектов. Рисунок «Божья коровка на поляне»	1	<ul style="list-style-type: none"> ● элементы векторного изображения ● операции с векторным примитивом
26-27	Конструирование сложных геометрических фигур. Проект «Зоопарк»	2	<ul style="list-style-type: none"> ● группировка объектов
	Итого:	12	
<i>Мультимедиа и компьютерные презентации</i>			
28	Что такое мультимедиа.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● история мультимедиа ● устройства мультимедиа
29-30	Компьютерные презентации	2	<ul style="list-style-type: none"> ● виды презентаций ● объекты слайда ● дизайн презентации
31-32	Практическая работа «Создание презентации по заданию»	2	<ul style="list-style-type: none"> ● задание ОГЭ
33-34	Работа над проектом «Разработка интерактивной презентации»	2	<ul style="list-style-type: none"> ● гиперссылка в презентации

	Итого:	7	
--	---------------	----------	--