

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 «Гимназии  
№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:		<b>34</b>	

### 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"> <li>● элементы текста</li> <li>● таблицы кодировки</li> </ul>
2-3	Текстовый редактор. Возможности ТР. Виды ТР.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● назначение ТР, виды</li> <li>● основные режимы ТР</li> </ul>
4	Работа с фрагментами текста. Форматирование текста.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● диалоговые окна; “Шрифт”, “Абзац”</li> <li>●</li> </ul>
5	Вставка изображений, схем в текстовый документ.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● оформление иллюстрации в текстовом документе</li> </ul>
6	Использование в документе таблиц	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● правила оформления таблицы</li> <li>● способы вставки таблицы</li> </ul>
7	Создание сложных таблиц.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● объединение и разбивка ячеек</li> </ul>
8	Оформление документа с учётом образца.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● задание ОГЭ</li> </ul>
9	Практическая работа «Создание текста по образцу»	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● задание ОГЭ</li> </ul>
10	Оформление реферата.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● требования к оформлению реферата</li> </ul>
11	Использование возможности создания оглавления документа.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● нумерация страниц</li> <li>● колонтитул</li> <li>● стили заголовков</li> <li>● оформление оглавлений</li> </ul>
12-13	Знакомство с программой Publisher.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● работа с блоками текста</li> <li>● вставка изображений</li> </ul>
14	Работа над проектом «Газета»	1	

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

	<b>Итого:</b>	<b>7</b>	
--	---------------	----------	--