

ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ТОРЕЗСКАЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ № 43»

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДАЮ
на заседании ШМО учителей-предметников	Заместитель директора	Директор
Протокол от « <u>22</u> » <u>08</u> <u>24</u> № <u>1</u>	 М.Н. Савченко (подпись)	 ГКОУ «Горезская СШИ № 43» Т.В. Бедношеева (подпись)
Руководитель ШМО  Е.В. Гридина	« <u>22</u> » <u>08</u> 20 <u>24</u> г.	Приказ от « <u>23</u> » <u>08</u> 20 <u>24</u> г. № <u>137</u> М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по предмету «ИНФОРМАТИКА»
основного общего образования
обучающихся с умственной отсталостью
(интеллектуальными нарушениями)
вариант 1
для 7 класса

Рабочую программу составил:
Завьялов Александр Сергеевич
учитель информатики

2024-2025 учебный год

СТРУКТУРА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

I.	Пояснительная записка	3
II.	Планируемые результаты	5
III.	Содержание учебного предмета	6
IV.	Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся и планируемыми образовательными результатами изучения разделов	9
V.	Способы оценки достижения учащимися планируемых результатов	45
VI.	Описание материально-технического и учебно-методического обеспечения	47
VII.	Календарно-тематическое (поурочное) планирование	49

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа программы по учебному предмету «Информатика» составлена на основе Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), далее ФАООП УО (вариант 1), утвержденной приказом Министерства просвещения России от 24.11.2022 г. №1026 (<https://clck.ru/33NMkR>).

ФАООП УО (вариант 1) адресована обучающимся с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) с учетом реализации их особых образовательных потребностей, а также индивидуальных особенностей и возможностей.

Учебный предмет «Информатика» относится к предметной области «Математика» и является обязательной частью учебного плана. Рабочая программа по учебному предмету «Информатика» в 7 классе рассчитана на 68 учебных недель и составляет 68 часов в год (2 часа в неделю).

Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа определяет цель и задачи учебного предмета «Информатика».

Цель обучения – получение обучающимися с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) представления о сущности информационных процессов, формирование умений рассматривать примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике, классификации информации с использованием мультимедийных технологий.

Задачи обучения:

- формирование усвоения обучающимися правил безопасного поведения при работе с компьютером;
- формирование правила использования простейших тренажеров в работе на клавиатуре;
- формирование у обучающихся умений и навыков использования на уроках упражнений с игровыми программами с целью развития моторики пальцев;
- обучение выполнению операций с основными объектами операционной системы;
- формирование у обучающихся умений и навыков работы в программах Microsoft Word, Microsoft Office, Power Point, Paint.

Рабочая программа по учебному предмету «Информатика» в 7 классе определяет следующие задачи:

- формирование представлений о назначении основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации;
- соблюдение безопасных приёмов труда при работе на компьютере;
- формирование навыков включения и выключения компьютера и подключаемых к нему устройств;
- формирование бережного отношения к техническим устройствам;
- изучение клавиатуры и умение управлять мышью;

- элементарное представление о правилах клавиатурного письма;
- умение использовать простейшие средства текстового редактора;
- формирование навыков работы с простыми информационными объектами (текст, таблица, схема, рисунок): создание, преобразование, сохранение, удаление информации;
- формирование навыков ввода и редактирования небольших текстов;
- формирование навыков работы с рисунками в графическом редакторе;
- формирование умений работы с программами Word и Power Point;
- формирование знаний у обучающихся в организации системы файлов и папок для хранения собственной информации в компьютере, именовании файлов и папок.

II. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- принятие и освоение социальной роли обучающегося, формирование и развитие социально значимых мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения избегать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций, умения сравнивать поступки героев литературных произведений со своими собственными поступками;
- владение навыками коммуникации и принятыми ритуалами социального взаимодействия;
- овладение навыками коммуникации и принятыми нормами социального взаимодействия, использование доступных информационных технологий для коммуникации.
- осознание себя как гражданина России; формирование чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России.

Предметные:

Минимальный уровень:

- иметь представление о персональном компьютере как о техническом средстве, его основных устройствах и их назначении;
- уметь выполнять элементарные действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы;
- уметь пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.).

Достаточный уровень:

- иметь представление о персональном компьютере как техническом средстве, его основных устройствах и их назначении;
- уметь выполнять элементарные действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы;

- уметь пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.), доступными электронными ресурсами;
- уметь пользоваться компьютером для поиска, получения, хранения, воспроизведения и передачи необходимой информации;
- уметь записывать (фиксировать) выборочную информацию об окружающем мире и о себе самом с помощью инструментов ИКТ.

III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Обучение информатике в 7 классе носит коррекционную и практическую направленность и тесно связано с другими учебными предметами, жизнью, готовит обучающихся к овладению профессионально-трудовыми знаниями и навыками. Распределение учебного материала осуществляется концентрически, что позволяет обеспечить постепенный переход от исключительно практического изучения информатики к практико-теоретическому изучению, с обязательным учётом значимости усваиваемых знаний и умений формирования жизненных компетенций.

В процессе изучения информатики у обучающихся с легкой степенью умственной отсталости (интеллектуальной недостаточности) развивается элементарное мышление, формируются и корректируются такие его формы, как сравнение, анализ, синтез, развиваются способности к обобщению и конкретизации, создаются условия для коррекции памяти, внимания и других психических функций.

Основными организационными формами работы на уроке информатики являются: фронтальная, групповая, коллективная, индивидуальная работа, работа в парах.

При проведении уроков информатики предполагается использование следующих методов:

- словесные (рассказ или изложение новых знаний, беседа, работа с учебником или другим печатным материалом);
- наглядные (наблюдение, демонстрация предметов или их изображений);
- предметно - практические (измерение, вычерчивание геометрических фигур, моделирование, нахождение значений числовых выражений);
- частично-поисковые (эвристическая беседа, олимпиада, практические работы);
- система специальных коррекционно – развивающих методов;
- методы организации деятельности (приучение, упражнение, показ, подражание, поручение);
- методы стимулирования поведения (похвала, поощрение, самооценка).

Широкое применение находит проблемное изложение знаний, при котором является создание проблемной ситуации, исследование, поиск правильного ответа.

В учебном процессе чаще всего предполагается использование комбинации указанных методов. Комплексное их использование позволяет более полно решать задачи каждого урока.

Содержание разделов

№ п/п	Название раздела	Количество часов	Количество контрольных работ
1.	Устройство компьютера	16	
2.	Текстовый редактор	16	
3.	Алгоритмы. Информационные модели	20	
4.	Работа со звуком	16	
	Итого:	68	

IV. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

№ п/п	Тема урока	Кол- во часо в	Программное содержание	Дифференциация видов деятельности	
				Минимальный уровень	Достаточный уровень
Раздел 1. Устройство компьютера- 16 часов					
1	Правила поведения в компьютерном классе.	1	Просмотр презентации «Курс информатики. Информатика для начинающих». Правила безопасной работы с компьютером.	Смотрят презентацию «Курс информатики. Информатика для начинающих». Перечисляют правила безопасной работы с компьютером и организации рабочего места по таблице в учебнике	Смотрят презентацию «Курс информатики. Информатика для начинающих». Называют правила безопасной работы с компьютером и организации рабочего места
2	Оборудование в компьютерном классе.	1	Организация рабочего места. Оборудование в компьютерном классе.	Смотрят презентацию «Виды информации». Отвечают на вопрос «что такое информация?» Называют, перечисляют виды информации, приводят примеры. Называют действия, которые мы можем выполнять с информацией. Выполняют действия по	Смотрят презентацию «Виды информации». Отвечают на вопрос «что такое информация?» Называют, перечисляют виды информации, приводят примеры. Называют действия, которые мы можем выполнять с информацией.

				передачи информации, ее приему, обработке и сохранению с помощью учителя	Выполняют действия по передаче информации, ее приему, обработке и сохранению
3	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией	1	Просмотр презентации по теме «Компьютер – универсальная машина для работы с информацией».	Смотрят презентацию «Компьютер – универсальная машина для работы с информацией». Называют основные компоненты компьютера. Называют виды компьютеров. Показывают, где располагается кнопка включения компьютера (ноутбука). Включают компьютер (ноутбук). Знают и показывают команды для правильного выключения компьютера. Выключают компьютер	Смотрят презентацию «Компьютер – универсальная машина для работы с информацией». Называют основные компоненты компьютера. Называют виды компьютеров. Знают и показывают, где располагается кнопка включения компьютера (ноутбука). Включают компьютер (ноутбук). Знают и показывают команды для правильного выключения компьютера. Выключают компьютер
4	Компьютер как система.	1	Компьютер, его назначение и устройство. Основные части компьютера. Виды компьютеров. Включение и выключение компьютера. Команда для правильного	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере

			выключения компьютера	папок и читают их названия. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?» при помощи учителя	изображения папок и читают их названия. Называют файлы, которые хранятся в папке. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?»
5	Как выглядит современный компьютер?	1	Основные части компьютера. Виды компьютеров.	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?» при помощи учителя	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Называют файлы, которые хранятся в папке. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?»
6	Основные элементы компьютера	1	Устройства компьютера и их назначение. Виды компьютеров.	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?» при помощи учителя	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Называют файлы, которые хранятся в папке. Отвечают

					на вопрос «Для чего создают папки?»»
7	Устройства компьютера.	1	Устройства ввода информации. «Клавиатура. Устройство и назначение».	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?» при помощи учителя	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Называют файлы, которые хранятся в папке. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?»»
8	Назначение устройств компьютера.	1	Просмотр презентации «Управление компьютером». №3 по теме «Приемы управления компьютером»	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?» при помощи учителя	Перечисляют основные компоненты компьютера. Различают типы файлов (при помощи учебника). Читают имя файлов. Показывают на компьютере изображения папок и читают их названия. Называют файлы, которые хранятся в папке. Отвечают на вопрос «Для чего создают папки?»»
9	Компьютерные	1	Программы и документы, рабочий стол. Управление	Используют значки на Рабочем столе для запуска	Используют значки на Рабочем столе для запуска

	программы.		компьютером с помощью мыши	программ; находят программы через главное меню компьютера; Корректно завершают работу с программами.	программ; находят программы через главное меню компьютера; Корректно завершают работу с программами. Определяют программные средства, необходимые при решении задач.
10	Назначение компьютерных программ.	1	Программы и документы, рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши)	Используют значки на Рабочем столе для запуска программ; находят программы через главное меню компьютера; Корректно завершают работу с программами.	Используют значки на Рабочем столе для запуска программ; находят программы через главное меню компьютера; Корректно завершают работу с программами. Определяют программные средства, необходимые при решении задач.
11	Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол.	1	«Рабочий стол», «диалоговое окно»; элементы пользовательского интерфейса;	Смотрят презентацию «Управление компьютером». Рассматривают значки, которые располагаются на Рабочем столе, находят панель задач и кнопку Пуск. Находят на экране стрелку — указатель мыши. Перемещают мышь по поверхности стола, наводят	Смотрят презентацию «Управление компьютером». Рассматривают значки, которые располагаются на Рабочем столе, находят панель задач и кнопку Пуск. Находят на экране стрелку — указатель мыши. Перемещают мышь

				указатель мыши на кнопку значок Корзина и выделяют его. Находят Часы на панели задач.	по поверхности стола, наводят указатель мыши на кнопку Пуск при помощи учителя. Наводят указатель мыши на значок Корзина и выделяют его. Находят Часы на панели задач. Проверяют точность установленного на компьютере времени при помощи учителя.
12	Элементы пользовательского интерфейса: панель задач, главное меню компьютера.	1	«Рабочий стол», «диалоговое окно»; элементы пользовательского интерфейса;	Смотрят презентацию «Управление компьютером». Рассматривают значки, которые располагаются на Рабочем столе, находят панель задач и кнопку Пуск. Находят на экране стрелку — указатель мыши. Перемещают мышь по поверхности стола, наводят указатель мыши на кнопку значок Корзина и выделяют его. Находят Часы на панели задач	
13	Диалоговые окна.	1	«Рабочий стол», «диалоговое окно»; элементы пользовательского	Смотрят презентацию «Управление компьютером». Рассматривают значки,	

			интерфейса; Виды диалоговых окон.	которые располагаются на Рабочем столе, находят панель задач и кнопку Пуск. Находят на экране стрелку — указатель мыши. Перемещают мышь по поверхности стола, наводят указатель мыши на кнопку значок Корзина и выделяют его. Находят Часы на панели задач	
14	Виды диалоговых окон.		«Рабочий стол», «диалоговое окно»; элементы пользовательского интерфейса;	Смотрят презентацию «Управление компьютером». Рассматривают значки, которые располагаются на Рабочем столе, находят панель задач и кнопку Пуск. Находят на экране стрелку — указатель мыши. Перемещают мышь по поверхности стола, наводят указатель мыши на кнопку значок Корзина и выделяют его. Находят Часы на панели задач	
15	Поиск программ.		Использование значков на Рабочем столе для запуска программ; Поиск программ	Используют значки на Рабочем столе для запуска программ. Выполняют поиск	Используют значки на Рабочем столе для запуска программ. Выполняют

			через главное меню компьютера. Корректное завершение работы с программами.	программ через главное меню компьютера.	поиск программ через главное меню компьютера. Корректное завершают работу с программами.
16	Запуск программ.		Использование значков на Рабочем столе для запуска программ; Поиск программ через главное меню компьютера. Корректное завершение работы с программами.	Используют значки на Рабочем столе для запуска программ. Выполняют поиск программ через главное меню компьютера.	Используют значки на Рабочем столе для запуска программ. Выполняют поиск программ через главное меню компьютера. Корректное завершают работу с программами.
Раздел 2. Текстовый редактор -16 часов					
17	Что может текстовый редактор?	1	Назначение программ для обработки текста	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Отвечают на вопрос «Что такое текст?». Перечисляют основные элементы текстового документа с помощью учителя. Называют порядок ввода текста с помощью учителя.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений
18	Назначение	1	Программы для обработки	Смотрят презентацию	Смотрят презентацию

	программ для обработки текста.		текста	«Текстовый редактор Word». Отвечают на вопрос «Что такое текст?». Перечисляют основные элементы текстового документа с помощью учителя. Называют порядок ввода текста с помощью учителя.	«Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений
19	Среда текстового редактора.	1	Просмотр презентации «Текстовый редактор Word»	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Отвечают на вопрос «Что такое текст?». Перечисляют основные элементы текстового документа с помощью учителя. Называют порядок ввода текста с помощью учителя.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений
20	Изучение интерфейса текстового	1	Просмотр презентации «Текстовый редактор Word»	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Отвечают на вопрос «Что	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают

	редактора.			такое текст?». Перечисляют основные элементы текстового документа с помощью учителя. Называют порядок ввода текста с помощью учителя.	правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений
21	Открытие текстового документа.	1	Работа за компьютером «Знакомство с текстовым редактором Word»	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск – Office Word - Новый документ с помощью учителя. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений с помощью учителя	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений.
22	Создание текстового документа	1	Работа за компьютером «Знакомство с текстовым редактором Word»	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за

				Запускают текстовый редактор Word: Пуск – Office Word - Новый документ с помощью учителя. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений с помощью учителя	компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ. Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений
23	Правила ввода текстовой информации	1	Символ, слово, строка, абзац, фрагмент, правила набора текста.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Отвечают на вопрос «Что такое текст?». Перечисляют основные элементы текстового документа с помощью учителя. Называют порядок ввода текста с помощью учителя.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Отвечают на вопрос «Что такое текст?». Перечисляют основные элементы текстового документа. Называют порядок ввода текста, перечисляют клавиши которыми пользуются при вводе текста
24	Правила ввода текстовой информации	1	Символ, слово, строка, абзац, фрагмент, правила набора текста.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск – Office Word - Новый документ с помощью учителя.	Смотрят презентацию «Текстовый редактор Word». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстовый редактор Word: Пуск - Office Word - Новый документ.

				Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений с помощью учителя	Набирают слово информатика. Завершают работу с текстовым редактором Word без сохранения изменений
25	Ввод текстовой информации	1	Знакомство с ключевыми словами и понятиями: символ, строка, абзац, фрагмент, правила набора текста. Выполнение практической работы «Вводим текст»	Смотрят презентацию «Вводим текст». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстового редактора Word с помощью учителя. Набирают загадки в текстовом редакторе Word. Сохраняют работу в папке под именем «Загадка» с помощью учителя. Завершают работу с текстовым редактором Word	Смотрят презентацию «Вводим текст». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстового редактора Word. Набирают загадки в текстовом редакторе Word. Сохраняют работу в папке под именем «Загадка». Завершают работу с текстовым редактором Word
26	Ввод текстовой информации	1	Просмотр презентации «Вводим текст». Выполнение практической работы «Вводим текст»	Смотрят презентацию «Вводим текст». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстового редактора Word с помощью учителя. Набирают пословицу в текстовом редакторе Word. Сохраняют работу в папке под именем	Смотрят презентацию «Вводим текст». Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстового редактора Word. Набирают пословицу в текстовом редакторе Word. Сохраняют работу в папке

				«Пословица» с помощью учителя. Завершают работу с текстовым редактором Word	под именем «Пословица». Завершают работу с текстовым редактором Word
27	Ввод текстовой информации	1	Просмотр презентации «Вводим текст». Выполнение практической работы «Вводим текст»	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстового редактора Word с помощью учителя. Набирают отрывок сказки в текстовом редакторе Word. Сохраняют работу в папке под именем «Сказка» с помощью учителя. Завершают работу с текстовым редактором Word	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают текстового редактора Word. Набирают отрывок сказки в текстовом редакторе Word. Сохраняют работу в папке под именем «Сказка». Завершают работу с текстовым редактором Word
28	Ввод текстовой информации	1	Просмотр презентации «Вводим текст». Выполнение практической работы «Вводим текст»	Принимают правильное положение за компьютером. Открывают в текстовом редакторе Word документ <i>Вставка</i> из папки «Заготовки». Вставляют пропущенные слова и буквы с помощью учителя. Сохраняют работу в папке под именем «Вставка».	Принимают правильное положение за компьютером. Открывают в текстовом редакторе Word документ <i>Вставка</i> из папки «Заготовки». Вставляют пропущенные слова и буквы. Сохраняют работу в папке под именем «Вставка».
29	Редактирование текста.	1	Редактирование текста, форматирование текста. Просмотр презентации	Смотрят презентацию «Редактируем текст. Удаление». Принимают	Смотрят презентацию «Редактируем текст. Удаление». Принимают

			«Редактируем текст. Удаление». Выполнение практической работы «Редактируем текст»	правильное положение за компьютером. Открывают документ <i>Удаление</i> из папки «Заготовки» с помощью учителя. Удаляют буквы и слова с использованием клавиш <i>Delete</i> или <i>Backspace</i> с помощью учителя. Сохраняют работу в папке под именем «Удаление».	правильное положение за компьютером. Открывают документ <i>Удаление</i> из папки «Заготовки». Удаляют буквы и слова с использованием клавиш <i>Delete</i> или <i>Backspace</i> . Сохраняют работу в папке под именем «Удаление».
30	Редактирование текста.	1	Редактирование текста, форматирование текста. Просмотр презентации «Редактируем текст. Замена». Выполнение практической работы «Редактируем текст»	Смотрят презентацию «Редактируем текст. Замена». Принимают правильное положение за компьютером. Открывают документ <i>Замена</i> из папки «Заготовки». Фиксируют режим прописных букв с использованием клавиши <i>Caps Lock</i> с помощью учителя. Заменяют в словах буквы с помощью учителя. Сохраняют работу в папке под именем «Замена». Завершают работу с текстовым редактором Word	Смотрят презентацию «Редактируем текст. Замена». Принимают правильное положение за компьютером. Открывают документ <i>Замена</i> из папки «Заготовки». Фиксируют режим прописных букв с использованием клавиши <i>Caps Lock</i> . Заменяют в словах буквы с помощью. Сохраняют работу в папке под именем «Замена». Завершают работу с текстовым редактором Word

31	Редактирование текста.	1	<p>Просмотр презентации «Фрагменты текста. Работа с фрагментами текста».</p> <p>Выполнение практической работы «Работаем с фрагментами текста»</p>	<p>Смотрят презентацию «Фрагменты текста. Работа с фрагментами текста».</p> <p>Принимают правильное положение за компьютером.</p> <p>Открывают в текстовом редакторе <i>Word</i> документ <i>Два гнома</i>. Выполняют замену "2" на "два", с использованием команды <i>Заменить</i> с помощью учителя.</p> <p>Сохраняют работу в папке под именем «Два гнома»</p>	<p>Смотрят презентацию «Фрагменты текста. Работа с фрагментами текста».</p> <p>Принимают правильное положение за компьютером. Открывают в текстовом редакторе <i>Word</i> документ <i>Два гнома</i>.</p> <p>Выполняют замену "2" на "два", с использованием команды <i>Заменить</i>.</p> <p>Сохраняют работу в папке под именем «Два гнома»</p>
32	Редактирование текста.	1	<p>Просмотр презентации «Фрагменты текста. Работа с фрагментами текста».</p> <p>Выполнение практической работы «Работаем с фрагментами текста»</p>	<p>Смотрят презентацию «Фрагменты текста. Работа с фрагментами текста».</p> <p>Принимают правильное положение за компьютером.</p> <p>Открывают в текстовом редакторе <i>Word</i> документ <i>Байкал</i>. Удаляют повторяющиеся фрагменты текста с помощью команды <i>Вырезать</i> с помощью учителя. Заменяют абзацы местами с использованием команды <i>Вырезать</i> и <i>Вставить</i> с помощью</p>	<p>Смотрят презентацию «Фрагменты текста. Работа с фрагментами текста».</p> <p>Принимают правильное положение за компьютером. Открывают в текстовом редакторе <i>Word</i> документ <i>Байкал</i>. Удаляют повторяющиеся фрагменты текста с помощью команды <i>Вырезать</i>. Заменяют абзацы местами с использованием команды <i>Вырезать</i> и <i>Вставить</i>.</p> <p>Сохраняют работу в папке</p>

				учителя. Сохраняют работу в папке под именем «Байкал». Завершают работы с текстовым редактором Word.	под именем «Байкал». Завершают работы с текстовым редактором Word.
Раздел 3- Алгоритмы. Информационные модели -20 часов					
33	Алгоритм.	1	Задача; последовательность действий; алгоритм. Просмотр презентации «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий»	Смотрят презентацию «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий». Приводят пример правил, которыми пользуются в повседневной жизни. Называют последовательность действий простых задач (на примере задач по математике) при помощи учителя. Отвечают на вопрос «Что такое алгоритм?». Приводят 2-3 примера алгоритмов из жизни с помощью учителя	Смотрят презентацию «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий». Приводят 2-3 примера правил, которыми пользуются в повседневной жизни. Называют последовательность действий простых задач (на примере задач по математике). Отвечают на вопрос «Что такое алгоритм?». Приводят 2-3 примера алгоритмов из жизни.
34	Способы записи алгоритмов.	1	Задача; последовательность действий; алгоритм. Просмотр презентации «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий»	Смотрят презентацию «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий». Приводят пример правил, которыми пользуются в повседневной жизни. Называют последовательность действий простых задач (на примере	Смотрят презентацию «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий». Приводят 2-3 примера правил, которыми пользуются в повседневной жизни. Называют последовательность

				задач по математике) при помощи учителя. Отвечают на вопрос «Что такое алгоритм?». Приводят 2-3 примера алгоритмов из жизни с помощью учителя.	действий простых задач (на примере задач по математике). Отвечают на вопрос «Что такое алгоритм?». Приводят 2-3 примера алгоритмов из жизни.
35	Среда программы “Scratch”	1		Называют примеры исполнителей. С помощью учителя дают определение «Исполнителя алгоритма». Приводят примеры автоматических исполнителей (роботы, компьютер). С помощью учителя отвечают на вопрос «Как создать алгоритм для конкретного исполнителя».	Называют примеры исполнителей. Дают определение «Исполнителя алгоритма». Приводят примеры автоматических исполнителей (роботы, компьютер). Отвечают на вопрос «Как создать алгоритм для конкретного исполнителя».
36	Работа с программой “Scratch”.	1		Называют примеры исполнителей. С помощью учителя дают определение «Исполнителя алгоритма». Приводят примеры автоматических исполнителей (роботы, компьютер). С помощью учителя отвечают на вопрос «Как создать алгоритм для	Называют примеры исполнителей. Дают определение «Исполнителя алгоритма». Приводят примеры автоматических исполнителей (роботы, компьютер). Отвечают на вопрос «Как создать алгоритм для конкретного исполнителя».

				конкретного исполнителя».	
37	Линейный алгоритм.	1	Задача; последовательность действий; алгоритм. Просмотр презентации «Что такое алгоритм. Алгоритм как модель действий»	<p>Принимают правильное положение за компьютером. Запускают редактор Power Point. На вкладке Главная в группе Слайды щёлкают мышью на кнопке Макет. Выбирают Пустой слайд.</p> <p>С помощью готовых фигур (вкладка Вставка, группа Иллюстрации) на пустом слайде изображают циферблат с двумя стрелками, копируют слайд с часами в буфер обмена. Вставляют в презентацию ещё 4 копии этого слайда. Вносят изменения в положение стрелок на слайдах так, чтобы на них последовательно отмечалось время: 12.00, 12.15. Сохраняют работу в личной папке под именем «Часы». Работу выполняют с помощью учителя</p>	<p>Принимают правильное положение за компьютером. Запускают редактор Power Point. На вкладке Главная в группе Слайды щёлкают мышью на кнопке Макет. Выбирают Пустой слайд.</p> <p>С помощью готовых фигур (вкладка Вставка, группа Иллюстрации) на пустом слайде изображают циферблат с двумя стрелками. копируют слайд с часами в буфер обмена. Вставляют в презентацию ещё 4 копии этого слайда. Вносят изменения в положение стрелок на слайдах так, чтобы на них последовательно отмечалось время: 13.00, 13.15, 13.30. Сохраняют работу в личной папке под именем «Часы»</p>

38	Примеры линейных алгоритмов.	1	Линейные алгоритмы. Просмотр презентации «Создаем линейную презентацию».	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу Power Point. Выполняют практическую работу с помощью учителя.	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу PowerPoint. Выполняют практическую работу.
39	Циклический алгоритм	1	Закрепление и систематизация знаний и представлений об алгоритмах и формах записи, закрепление полученных навыков и умений при работе	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу Power Point. Выполняют практическую работу с помощью учителя.	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу Power Point. Выполняют практическую работу.
40	Примеры циклических алгоритмов.	1	Закрепление и систематизация знаний и представлений об алгоритмах и формах записи, закрепление полученных навыков и умений при работе	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу Power Point. Выполняют практическую работу с помощью учителя.	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу Power Point. Выполняют практическую работу.
41	Составление линейных алгоритмов.	1	Закрепление и систематизация знаний и представлений об алгоритмах и формах записи, закрепление полученных навыков и умений при работе	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу <i>Power Point</i> . Выполняют практическую работу с помощью учителя.	Принимают правильное положение за компьютером. Запускают программу Power Point. Выполняют практическую работу.
42	Запись линейных алгоритмов	1	Закрепление и систематизация знаний и представлений об алгоритмах и формах записи	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах

				окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей. Работу выполняют с помощью учителя	окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей.
43	Разветвляющийся алгоритм	1	Алгоритм с ветвлением, гиперссылка. Составление алгоритмов с ветвлением.	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей. Работу выполняют с помощью учителя	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей.
44	Примеры разветвляющихся алгоритмов	1	Алгоритм с ветвлением, гиперссылка. Составление алгоритмов с ветвлением.	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей. Работу выполняют с помощью учителя	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей.

45	Составление разветвляющихся алгоритмов	1	Алгоритм с ветвлением, гиперссылка. Составление алгоритмов с ветвлением.	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей. Работу выполняют с помощью учителя	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей.
46	Запись разветвляющихся алгоритмов.	1	Алгоритм с ветвлением, гиперссылка. Составление алгоритмов с ветвлением.	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей. Работу выполняют с помощью учителя	Выбирают тему мини-проекта. Предоставляют информацию об объектах окружающего мира с помощью словесных описаний, таблиц, диаграмм, схем и других информационных моделей.
47	Понятие информационной модели	1	Понятие объекта. Просмотр презентации «Модель объекта». Выполнение практической работы «Словесный портрет»	Смотрят презентацию «Модель объекта». Принимают правильное положение за компьютером. В текстовом процессоре открывают файл «Портрет» заготовка.docx из папки «Заготовки» с помощью	Смотрят презентацию «Модель объекта». Принимают правильное положение за компьютером. В текстовом процессоре открывают файл «Портрет» заготовка.docx из папки

				учителя. Заполняют форму словами, чтобы получился словесный портрет. Сохраняют файл в личной папке с помощью учителя	«Заготовки». Заполняют форму словами, чтобы получился словесный портрет. Сохраняют файл в личной папке
48	Примеры информационных моделей.	1	Понятие объекта. Просмотр презентации «Модель объекта». Выполнение практической работы «Словесный портрет»	Смотрят презентацию «Текстовые и графические модели». Принимают правильное положение за компьютером. В текстовом процессоре открывают файл Мебель.docx. При имеющихся в нем объектах, изображают план кабинета информатики при помощи учителя. Применяют при работе с объектами операции: Копировать, Переместить, Преобразовать, Повернуть, Отразить, Группировать, Вставить. Сохраняют результат в личной папке под именем Кабинет с помощью учителя.	Смотрят презентацию «Текстовые и графические модели». Принимают правильное положение за компьютером. В текстовом процессоре открывают файл Мебель.docx. При имеющихся в нем объектах, изображают план кабинета информатики. Применяют при работе с объектами операции: Копировать, Переместить, Преобразовать, Повернуть, Отразить, Группировать, Вставить. Сохраняют результат в личной папке под именем Кабинет.
49	Информационные модели	1	Понятие объекта. Просмотр презентации «Модель объекта». Выполнение практической	Смотрят презентацию «Соотношением величин». Принимают правильное положение за компьютером.	Смотрят презентацию «Соотношением величин». Принимают правильное положение за

			работы «Словесный портрет»	Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик с помощью учителя. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков с помощью учителя. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».	компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».
50	Информационные модели	1	Понятие объекта. Просмотр презентации «Модель объекта». Выполнение практической работы «Словесный портрет»	Смотрят презентацию «Соотношением величин». Принимают правильное положение за компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик с помощью учителя. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков с помощью учителя. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».	Смотрят презентацию «Соотношением величин». Принимают правильное положение за компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».
51	Составление графической	1	Просмотр презентации «Текстовые и графические	Смотрят презентацию «Соотношением величин».	Смотрят презентацию «Соотношением величин».

	модели объекта из частей.		модели». Выполнение практической работы «План кабинета информатики»	Принимают правильное положение за компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик с помощью учителя. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков с помощью учителя. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».	Принимают правильное положение за компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».
52	Составление графической модели объекта.	1	Просмотр презентации «Текстовые и графические модели». Выполнение практической работы «План кабинета информатики»	Смотрят презентацию «Соотношением величин». Принимают правильное положение за компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик с помощью учителя. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков с помощью учителя. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».	Смотрят презентацию «Соотношением величин». Принимают правильное положение за компьютером. Открывают графический редактор Paint. При помощи графического редактора Paint изображают кубик. На основе созданной заготовки создают различные композиции из кубиков. Сохраняют результат работы в папке с именем «Кубик».

Раздел 4. Работа со звуком -16 часов

53	В мире музыки.	1	Устройства ввода/вывода звуковой информации. Возможности музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью музыкального редактора.
54	Музыкальные инструменты.	1	Устройства ввода/вывода звуковой информации. Возможности музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью

					музыкального редактора.
55	Устройства ввода звуковой информации	1	Устройства ввода/вывода звуковой информации. Возможности музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью музыкального редактора.
56	Устройства ввода звуковой информации	1	Устройства ввода/вывода звуковой информации. Возможности музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью

					музыкального редактора.
57	Устройства вывода звуковой информации	1	Устройства ввода/вывода звуковой информации. Возможности музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью музыкального редактора.
58	Устройства вывода звуковой информации	1	Устройства ввода/вывода звуковой информации. Возможности музыкального редактора.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью

					музыкального редактора.
59	Воспроизведение звуковых файлов.	1	Использование программы «Универсальный проигрыватель» для прослушивания мелодий.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью музыкального редактора.
60	Программы для воспроизведения звуковых файлов.	1	Использование программы «Универсальный проигрыватель» для прослушивания мелодий.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью

					музыкального редактора.
61	Музыкальный редактор	1	Музыкальный редактор и работа с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью музыкального редактора.
62	Возможность и музыкального редактора	1	Музыкальный редактор и работа с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним.	Прослушивают музыкальные файлы. Знакомятся с возможностями Windows Media Player. Записывают и воспроизводят звуковые фрагменты с помощью программы «Запись звука». Запускают музыкальный редактор и заканчивают работу с ним. Вводят, редактируют мелодии с помощью

					музыкального редактора.
63	Создание мультфильма.	1	Создаем мультфильмы. Добавление звука объекту. Титры. Показ мультфильма	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту. Выполняют показ мультфильма.	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту, титры. Выполняют показ мультфильма.
64	Создаем мультфильмы на компьютере.	1	Создаем мультфильмы. Добавление звука объекту. Титры. Показ мультфильма	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту. Выполняют показ мультфильма.	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту, титры. Выполняют показ мультфильма.
65	Сцена.	1	Создаем мультфильмы. Добавление звука объекту. Титры. Показ мультфильма	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту. Выполняют показ мультфильма.	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту, титры. Выполняют показ мультфильма.
66	Добавление звука объекту.	1	Создаем мультфильмы. Добавление звука объекту. Титры. Показ мультфильма	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту. Выполняют показ мультфильма.	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту, титры. Выполняют показ мультфильма.
67	Титры.	1	Создаем мультфильмы. Добавление звука объекту. Титры. Показ мультфильма	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту. Выполняют показ мультфильма.	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту, титры. Выполняют показ мультфильма.
68	Сохранение	1	Создаем мультфильмы. Добавление звука объекту. Титры. Показ мультфильма	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту. Выполняют показ мультфильма.	Создают мультфильм. Добавляют звук объекту, титры. Выполняют показ мультфильма.

V. СПОСОБЫ ОЦЕНКИ ДОСТИЖЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Система оценки достижений

Оценка личностных результатов предполагает, прежде всего, оценку продвижения, обучающегося в овладении социальными (жизненными) компетенциями, может быть представлена в условных единицах:

- 0 баллов - нет фиксируемой динамики;
- 1 балл - минимальная динамика;
- 2 балла - удовлетворительная динамика;
- 3 балла - значительная динамика.

Оценка предметных результатов осуществляется по итогам индивидуального и фронтального опроса обучающихся, выполнения самостоятельных работ (по темам уроков), контрольных работ (входных, текущих, промежуточных и итоговых) и тестовых заданий. При оценке предметных результатов учитывается уровень самостоятельности обучающегося и особенности его развития.

Критерии оценки предметных результатов

Устный ответ:

Оценка «5» - понимает материал; с помощью учителя умеет обосновать и сформулировать ответ.

Оценка «4» - при ответе допускает неточности; ошибки в речи; ошибки исправляет только при помощи учителя.

Оценка «3» - материал излагает недостаточно полно и последовательно; допускает ряд ошибок в речи; ошибки исправляет при постоянной помощи учителя и обучающихся.

Письменный ответ:

Оценка «5» - выполнил работу без ошибок;

Оценка «4» - допустил в работе 1 или 2 ошибки;

Оценка «3» - допустил в работе 5 ошибок;

Оценка «2» - не ставится.

Практическая работа на ПК:

оценка «5» ставится, если:

– обучающийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на ПК;

– работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;

оценка «4» ставится, если:

– работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ПК в рамках поставленной задачи;

– правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %), допущено не более трех ошибок;

– работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.

оценка «3» ставится, если:

– работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но обучающийся владеет основными навыками работы на ПК, требуемыми для решения поставленной задачи.

оценка «2» - не ставится.

VI. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

<i>№</i>	<i>Название учебника, авторы</i>	<i>Издательство, название всего комплекса</i>
1.	Информатика и ИКТ. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. 2-4 класс	Издательство «Академкнига/Учебник»
2.	Информатика. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Нутова Н.А. 2- 4 класс	Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»
3.	Информатика. Могилев А.В., Могилева В.Н., Цветкова М.С. 3-4 класс	Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»
4.	Информатика и ИКТ. Нателаури Н.К., Маранин С.С., 2-4 класс	Издательство «Ассоциация XXI век»
5.	Информатика. Плаксин М.А., Иванова Н.Г., Русакова О.Л. 3-4 класс	Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»
6.	Информатика. Рудченко Т.А., Семенов А.Л. / 1-4 класс	Издательство «Просвещение»
7.	Информатика. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. / 3-4 класс	Издательство «Просвещение»
8.	Электронные образовательные ресурсы http://school.edu.ru/catalog.asp - Российский общеобразовательный портал http://metodist.lbz.ru/ - Методическая служба. БИНОМ. Лаборатория знаний http://videouroki.net/ - Сайт учителя для учителей http://metod-kopilka.ru/ - Методическая копилка учителя информатики http://sc.edu.ru	
9.	Методические пособия для учителя: http://umk-garmoniya.ru/informatika/metodika.php	

Приложение к рабочей программе

ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГОРЕЗСКАЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ № 43»

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДАЮ
на заседании ШМО учителей-предметников Протокол от « <u>22</u> » <u>08</u> <u>24</u> № <u>1</u> Руководитель ШМО <u>Григор</u> Е.В. Гридина	Заместитель директора <u>Савченко</u> М.Н. Савченко (подпись) « <u>22</u> » <u>08</u> 20 <u>24</u> г.	Директор ГКОУ «Горезская СШИ № 43» <u>Бедношеева</u> Т.В. Бедношеева (подпись) Приказ от « <u>22</u> » <u>08</u> 20 <u>24</u> г. № <u>137</u> М.П.

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
предмета «ИНФОРМАТИКА»
для 7 класса

Разработано учителем:
Завьяловым Александром Сергеевичем

2024-2025 учебный год

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата		Тема урока	Количество часов
	план	факт		
Раздел 1. Устройство компьютера -16 часов				
1			Правила поведения в компьютерном классе.	1
2			Оборудование в компьютерном классе.	1
3			Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1
4			Компьютер как система.	1
5			Как выглядит современный компьютер?	1
6			Основные элементы компьютера	1
7			Устройства компьютера.	1
8			Назначение устройств компьютера.	1
9			Компьютерные программы.	1
10			Назначение компьютерных программ.	1
11			Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол.	1
12			Элементы пользовательского интерфейса: панель задач, главное меню компьютера.	1
13			Диалоговые окна.	1
14			Виды диалоговых окон.	1
15			Поиск программ.	1
16			Запуск программ.	1
Раздел 2. Текстовой редактор. -16 часов				
17			Что может текстовый редактор?	
18			Назначение программ для обработки текста.	1

19			Среда текстового редактора.	1
20			Изучение интерфейса текстового редактора.	1
21			Открытие текстового документа.	1
22			Создание текстового документа	1
23			Правила ввода текстовой информации	1
24			Правила ввода текстовой информации.	1
25			Ввод текстовой информации.	1
26			Ввод текстовой информации	1
27			Ввод текстовой информации	1
28			Ввод текстовой информации.	1
29			Редактирование текста.	1
30			Редактирование текста.	1
31			Редактирование текста	1
32			Редактирование текста	1
Раздел 3. Алгоритмы. Информационные модели -20 часов				
33			Алгоритм.	1
34			Способы записи алгоритмов.	1
35			Среда программы “Scratch”	1
36			Работа с программой “Scratch”.	1
37			Линейный алгоритм.	1
38			Примеры линейных алгоритмов.	1
39			Циклический алгоритм	1
40			Примеры циклических алгоритмов.	1
41			Составление линейных алгоритмов.	1
42			Запись линейных алгоритмов	1
43			Разветвляющийся алгоритм	1

44			Примеры разветвляющихся алгоритмов.	1
45			Составление разветвляющихся алгоритмов	1
46			Запись разветвляющихся алгоритмов.	1
47			Понятие информационной модели	1
48			Примеры информационных моделей.	1
49			Информационные модели	1
50			Информационные модели.	1
51			Составление графической модели объекта из частей.	1
52			Составление графической модели объекта.	1
Раздел 4. Работа со звуком -16 часов				
53			В мире музыки.	1
54			Музыкальные инструменты.	1
55			Устройства ввода звуковой информации	1
56			Устройства ввода звуковой информации.	1
57			Устройства вывода звуковой информации	1
58			Устройства вывода звуковой информации.	1
59			Воспроизведение звуковых файлов.	1
60			Программы для воспроизведение звуковых файлов.	1
61			Музыкальный редактор	1
62			Возможности музыкального редактора	1
63			Создание мультфильма.	1
64			Создаем мультфильмы на компьютере.	1
65			Сцена.	1
66			Добавление звука объекту.	1
67			Титры.	1
68			Сохранение	1

				Итого - 68
--	--	--	--	-------------------