

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Новгородской области**

**Администрация Борковского сельского поселения**

**МАОУ "Борковская СОШ "**

РАССМОТРЕНО на заседании  
педагогического совета МАОУ  
«Борковская СОШ»  
Протокол №1 от 30.08.2023

УТВЕРЖДАЮ директор  
МАОУ «Борковская СОШ»  
  
Гришина Н. В.  
Приказ №1  
29.08.2023



**Рабочая программа по курсу «Мир информатики»  
5 - 9 класс**

Учитель физики и ИКТ: Сергеева О. А.  
Борки, 2023 г.

## Пояснительная записка

В период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы.

В настоящее время значительное внимание уделяется вопросам социальной адаптации и реабилитации детей с особенностями в интеллектуальном и физическом развитии. Успех социальной адаптации и реабилитации таких детей напрямую зависит от глубины и качества знаний, умений и навыков, получаемых ими в школе. Чем выше уровень сформированных знаний, тем легче ребенку приспособиться к условиям современного общества, найти в нем свою «нишу», почувствовать свою значимость.

Программа курса «Мир информатики» составлена на основе:

- Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 №ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным стандартом основного общего образования, утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 года №1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» с изменениями;
- Адаптированной основной общеобразовательной программой МАОУ «Борковская СОШ»
- примерной учебной программы по информатике для 5-7 классов, Л.Л. Босова, А. Ю. Босова, из-во «Бином. Лаборатория знаний», 2017 г.;
- авторской программой курса «Информатика» Л.Л. Босовой (для 7-9 классов), которая является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

Данный курс направлен на удовлетворение информационных образовательных потребностей отдельных школьников с проблемами в развитии.

Необходимость введения данной дисциплины обусловлена тем, что компьютеры в жизни человека заняли прочные позиции, компьютерная техника проникла в школы и дома, используется на производстве и в быту.

Расширилось понятие грамотности. Теперь грамотным считается тот человек, который умеет общаться с ЭВМ.

Являясь самым современным инструментом обработки информации, компьютер может служить и мощным средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и развитии умственно отстающих школьников.

Программа рассчитана на детей 10-16 лет с особенностями развития и ориентирована не только на освоение технологий работы в различных средах, но и на развитие внимания, памяти, мышления, творческого потенциала ребенка.

Курс «Мир информатики» рассчитан на 5 лет обучения (34 часа в год, 1 час в неделю) и вводится с 5 класса.

При проведении занятий по данной программе необходимо использовать групповую, индивидуальную, смешанную формы работы с учащимися.

Для проведения занятий необходим компьютерный класс. Программное обеспечение необходимое для данного курса – операционная система Windows 98 (2000, XP), текстовый редактор Блокнот, графический редактор Paint, пакет программ Microsoft Office, подключение к Интернет.

Реализация программы предполагает использование основных дидактических принципов: доступности, индивидуализации и дифференциации, развивающего обучения, воспитывающего обучения, системности и последовательности обучения, принцип связи обучения с практической жизнью.

Занятия курса строятся с учетом личностных особенностей обучающихся.

### **Цели:**

- Дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе в системной среде Windows, текстовом редакторе Блокнот, графическом редакторе, программах пакета Microsoft Office; научить навыкам элементарного пользования компьютером.
- Сформировать информационную культуру школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией и использование для этого возможностей компьютера.

- Расширить кругозор учащихся в областях знаний, тесно связанных с информатикой.
- Подготовить сознание школьников к системно-информационному восприятию мира, заложить основы к продолжению образования и стремлению к самообразования.

#### **Задачи:**

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
  - познакомить с историей ЭВМ;
  - познакомить с назначением ЭВМ;
  - познакомить с устройством ЭВМ.
- Познакомить учащихся с правилами техники безопасности работы на компьютере.
- Сформировать начальные навыки работы на компьютере.
- Научить учащихся пользоваться принтером, сканером.

#### **Учебно-тематический план**

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
<b>1 год обучения</b>				
1	<b>Человек и информация</b>	<b>10</b>		
2	<b>Знакомство с компьютером</b>	<b>10</b>		
3	<b>Информационные технологии</b>	<b>12</b>		
4	<b>Повторение</b>	<b>2</b>		
	<i><b>Итого:</b></i>			
<b>2 год обучения</b>				
1	<b>Компьютерная графика</b>	<b>21</b>		
2	<b>Теоретическая информатика</b>	<b>5</b>		
3	<b>Машиноведение</b>	<b>4</b>		
4	<b>Игровые технологии</b>	<b>4</b>		
	<i><b>Итого:</b></i>			
<b>3 год обучения</b>				
1	<b>Информационные технологии</b>	<b>20</b>		
2	<b>Проектная деятельность учащихся</b>	<b>10</b>		
3	<b>Игровые технологии</b>	<b>4</b>		
	<i><b>Итого:</b></i>			
<b>4 год обучения</b>				
1	<b>Теоретическая информатика</b>	<b>5</b>		
2	<b>Информационные технологии</b>	<b>22</b>		
3	<b>Игровые технологии</b>	<b>7</b>		
	<i><b>Итого:</b></i>			
<b>5 год обучения</b>				

1	<b>Проектная деятельность учащихся</b>	<b>25</b>		
2	<b>Игровые технологии</b>	<b>9</b>		
	<b>Итого:</b>	<b>105</b>	<b>50</b>	<b>55</b>

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса**

Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса «Мир информатики» в основной школе, являются:

- Наличие представлений об информации как важнейшем ресурсе развития личности;
- Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- 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 гигиенических и технических условий безопасности эксплуатации средств ИКТ.

Основными метапредметными результатами являются:

- Владение умениями анализировать, обобщать, систематизировать и делать выводы;
- Умение ставить цели, предлагать пути решения, определять способы действий в рамках решаемых задач, оценивать правильность своих действий.

Основными предметными результатами являются:

- Формирование представлений о компьютере как универсальном устройстве обработки информации, развитие основных умений и навыков использования компьютерных устройств;
- Умение выражать данные с помощью таблиц, схем, диаграмм с помощью соответствующих программных средств обработки данных;
- Формирование навыков и умений безопасного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умение соблюдать нормы информационной этики.

## Содержание учебного предмета

### Первый год обучения (34 часа)

#### *1. Человек и информация (10ч.)*

Предмет, задачи курса «Мир информатики». Информатика. Информация. Виды информации. Восприятие информации человеком. Информационные процессы. Техника безопасности при работе на компьютере.

**Практика на компьютере:** освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером.

**Учащийся научится:**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

**Учащийся получит возможность:**

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния.

#### *2. Знакомство с компьютером (10ч.)*

Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Правила техники безопасности при работе на компьютере.

Программы и файлы. Рабочий стол. Главное меню. Управление компьютером с помощью меню. Управление компьютером с помощью мыши. Запуск программ. Программы для обработки символьной и числовой информации.

### **Учащийся научится:**

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

### **Учащийся получит возможность:**

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства.

### **3. Информационные технологии (12ч.)**

Подготовка текстовых документов. Текстовый редактор и текстовый процессор. Основные объекты текстового документа.

### **Учащийся научится:**

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;

### **Учащийся получит возможность:**

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

#### **4. Повторение (2ч.)**

Повторение тем, изученных в 1 год обучения.

### **Второй год обучения (34 часа)**

#### **1. Компьютерная графика (21 ч.)**

Шрифты. Компьютерная графика. Графические редакторы и методы работы с ними. Инструменты графического редактора.

**Учащийся научится:**

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

**Учащийся получит возможность:**

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

#### **2. Теоретическая информатика (5ч.)**

Понятие об информационной деятельности человека. Классификация информации. Хранение информации с помощью компьютера. Информационная база компьютера.

**Учащийся научится:**

- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам восприятия;
- правилам работы с накопителями информации;

**Учащийся получит возможность:**

- организовывать структуру информационной базы компьютера, вносить изменения в структуру базы данных.

#### **3. Машиноведение (4 ч.)**



Компьютер как инструмент для хранения и поиска информации. Накопители на гибких магнитных дисках (дискетах). Накопитель на жестком диске. Устройства, подключаемые к компьютеру: принтер, сканер, звуковая карта, CD-ROM.

**Учащийся научится:**

- использовать дискеты и жесткий диск для хранения информации;
- работать с принтером и сканером;
- выводить документ на печать.

**Учащийся получит возможность:**

- пользоваться периферийными устройствами, подключаемыми к компьютеру

#### **4. Игровые технологии (4 ч.)**

### **Третий год обучения (34 часа)**

#### **1. Информационные технологии (20ч.)**

Microsoft Word. Обработка текстовой информации. Структура текста. Операции над текстами. Текстовый редактор Word. Создание таблиц. Форматирование.

Графический редактор Paint. Назначение. Запуск программы. Основные команды главного меню. Панель инструментов.

*Учащиеся научатся:*

- технологии работы с графическим редактором PAINT;
- использовать основные возможности компьютерной обработки текста.
- исправлять ошибки в тексте;
- вносить изменения в текст;
- менять местами абзацы текста;
- форматировать текст.

**Учащийся научится:**

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;

- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- менять местами абзацы.

**Учащийся получит возможность:**

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

**2. Проектная деятельность учащихся (10ч.)**

Проект «Моя анкета»;

Проект «Моя семья»;

Проект «Письмо к другу».

**Учащийся научится:**

- ставить цель, определять способы действий в рамках решаемых задач, оценивать правильность своих действий;
- презентовать полученный продукт в результате своей деятельности.

**Учащийся получит возможность:**

- научиться создавать на заданную тему продукт с использованием изученных технологий;
- демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.

**3. Игровые технологии (4ч.)**

**Четвертый год обучения (34 часа)**

**1. Теоретическая информатика (5ч.)**

Компьютерные сети. Локальные компьютерные сети и их виды. Глобальные сети. Интернет. Знакомство с программой электронной почты. Роль ЭВМ в обществе: интернет как всемирная справочная, интернет как всемирная библиотека, интернет как магазин.

**Учащийся научится:**

- ориентироваться в компьютерных сетях;
- принципу действия электронной почты
- составлять запросы для поиска информации в Интернете;

**Учащийся получит возможность:**

- готовить и отправлять сообщения через электронную почту;
- регистрировать электронный почтовый ящик;
- обращаться с принтером.

**2. Информационные технологии (22ч.)**

Современный персональный компьютер. Состав, назначение и характеристики основных устройств. Электронная почта. Подготовка и отправка электронной почты. Прием и обработка электронной корреспонденции. Поиск информации с помощью поисковой системы Yandex. Представление об электронных таблицах. Работа с электронной таблицей и базой данных. Формирование и заполнение таблиц. Построение графиков и гистограмм.

**Учащийся научится:**

- определять основные устройства компьютера;
- основам построения электронных таблиц;
- искать информацию в интернете;
- строить таблицы и диаграммы.

**Учащийся получит возможность:**

- работать в электронных таблицах, строить диаграммы;
- научиться редактировать табличные данные.

**3. Игровые технологии (7ч.)**

**Пятый год обучения (34 часа)**

**1. Проектная деятельность учащихся (25ч.)**

Проект «Телефонный справочник»

Проект «Сведения об учащихся класса»

Проект «План квартиры»

Проект «Бюджет семьи»

Проект «Наша школа» (электронное письмо)

Проект «Реферат «Мой город» (по материалам интернет)

**Учащийся научится:**

- ставить цель, определять способы действий в рамках решаемых задач, оценивать правильность своих действий;
- презентовать полученный продукт в результате своей деятельности.

**Учащийся получит возможность:**

- научиться создавать на заданную тему продукт с использованием изученных технологий;
- демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.

**2. Игровые технологии (9ч.)**

**Результаты освоения учебного курса и система их оценки.**

Предметные результаты связаны с овладением обучающимися содержанием образовательной области и характеризуют достижения обучающихся в усвоении знаний и умений, способность их применять в практической деятельности.

Основными критериями оценки планируемых результатов являются соответствие / несоответствие науке и практике; прочность усвоения (полнота и надежность). Чем больше верно выполненных заданий к общему объему, тем выше показатель надежности полученных результатов. Результаты, продемонстрированные учеником, соотносятся с оценками следующим образом:

<b>3 - «удовлетворительно»</b>	если обучающиеся верно выполняют от 35% до 50% заданий
<b>4 - «хорошо»</b>	если обучающиеся верно выполняют от 51% до 65% заданий
<b>5 - «очень хорошо» (отлично)</b>	если обучающиеся верно выполняют свыше 65%

Контроль предметных ЗУН предусматривает выявление индивидуальной динамики прочности усвоения предмета обучающимся, выставляются оценки, которые стимулируют учебную и практическую деятельность, оказывают положительное влияние на формирование жизненных компетенций.

# Календарно-тематическое планирование «Мир информатики»

5 класс (1 год обучения)

№п/п	Тема урока	Примечание
<b>1. Человек и информация (10 ч)</b>		
1	Предмет информатики. Правила поведения в кабинете информатики.	
2	Человек и информация. Какая бывает информация	CD «Мир информатики»
3	Источники и приемники информации	CD «Мир информатики»
4	Радио и телефон	CD «Мир информатики»
5	Носители информации	CD «Мир информатики»
6	Действия с информацией. Сбор и представление	CD «Мир информатики»
7	Кодирование информации	CD «Мир информатики»
8	Декодирование информации	CD «Мир информатики»
9	Хранение информации	CD «Мир информатики»
10	Человек и компьютер	CD «Мир информатики»
<b>2. Знакомство с компьютером (10 ч)</b>		
11	Персональный компьютер. Правила ТБ при работе с компьютером	
12	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	
13	Файлы и папки	
14	Рабочий стол. Главное меню	
15	Управление компьютером с помощью мыши. Запуск программ	
16	Практикум по работе с мышью	Программа «Клавиатор 2004»
17	Практикум по работе с клавиатурой	Программа «Клавиатор 2004»
18	Клавиатурный тренажер в режиме игры	Программа «Клавиатор 2004»
19	Работа в программе «Блокнот»	Программа «Блокнот»
20	Работа с программой «Калькулятор»	Программа «Калькулятор»
<b>3. Информационные технологии (12 ч)</b>		
21	Тексты в памяти компьютера	
22	Знакомство с текстовым процессором Word	Программа MS Word
23	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Словариус	Программа «Клавиатор 2004»
24	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Облака	Программа «Клавиатор 2004»
25	Обработка текстовой информации. Ввод текста	Программа MS Word
26	Обработка текстовой информации. Редактирование текста.	Программа MS Word
27	Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.	Программа MS Word
28	Редактирование текста. Поиск информации	Программа MS Word
29	Редактирование текста. Замена информации.	Программа MS Word
30	Создание пригласительного билета в MS Word	Программа MS Word
31	Создание открытки в MS Word	Программа MS Word
32	Создание объявления в MS Word	Программа MS Word
<b>4. Повторение (2 ч)</b>		
33	Работа с клавиатурным тренажером. Мышь	Программа «Клавиатор 2004»
34	Работа с клавиатурным тренажером. Клавиатура	Программа «Клавиатор 2004»

## Календарно-тематическое планирование «Мир информатики»

6 класс (2 год обучения)

№ п/п	Тема урока	Примечание
<b>1. Компьютерная графика (21 ч)</b>		
1	Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Основные элементы компьютера, их назначение	
2	Практикум по работе с клавиатурой. Шрифты. Работа в программе «Блокнот»	Программа «Блокнот»
3	Клавиатурный тренажер в режиме игры	Программа «Клавиатор 2004»
4	Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	Программа «Клавиатор 2004»
5	Управление мышью	Работа в программе «Мир информатики»
6	Компьютерная графика	Работа в программе «Мир информатики»
7	Графический редактор. Компоненты среды графического редактора	Графический редактор Paint
8	Инструменты графического редактора: палитра, инструменты художника	
9	Инструменты чертёжника	
10	Инструменты графического редактора. Начинаем рисовать	
11	Работа с фрагментами изображения	
12	Дополнительные возможности графического редактора	
13	Выполнение надписи в графическом редакторе	
14	Создание комбинированного изображения	
15	Создание комбинированного изображение. Редактирование	
16	Работа с графическими фрагментами	
17	Обработка и хранение графического изображение	
18	Устройства ввода графической информации	
19	Творческая работа в графическом редакторе Paint	
20		
21		
<b>2. Теоретическая информатика (5 ч)</b>		
22	Информация и человек	
23	Виды информации по способу представления	
24	Хранение информации	
25	Файлы и папки	
26	Информационная база компьютера	
<b>3. Машиноведение (4 ч)</b>		
27	Компьютер как инструмент для хранения и поиска информации	
28	Носители информации. Современные носители информации	CD – диски, дискеты, флешкарты
29	Устройства, подключаемые к компьютеру: принтер, сканер	Принтер, сканер
30	Подготовка документа к выводу на принтер	
<b>4. Игровые технологии (4 ч)</b>		
31	Работа в программе «Веселый художник»	Диск «Веселый художник»
32		
33	Творческая работа в программе «Веселый художник»	
34		

## Календарно-тематическое планирование «Мир информатики»

7 класс (3 год обучения)

№ п/п	Тема урока	Примечание
<b>1. Информационные технологии (20 ч)</b>		
1	Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Текст как форма представления информации	
2	Компьютер – основной документ подготовки текстов	
3	Основные объекты текстового документа	Программа MS Word
4	Ввод текста. Работа в MS Word.	
5	Ввод текста в MS Word	
6	Редактирование текста в MS Word	
7	Текстовый фрагмент и операции с ним	
8	Форматирование текста в MS Word	
9	Представление информации с помощью таблиц	
10	Создание простых таблиц	
11	Форматирование таблицы	
12	Графический редактор Paint. Назначение. Запуск программы	
13	Инструменты графического редактора Paint	
14	Работа с инструментами чертежника Paint	
15	Работа с инструментами художника Paint	
16	Работа с графическими примитивами Paint	
17	Создание графических изображений в Paint	
18	Обработка графического изображения в Paint	
19	Использование текста в программе Paint	
20	Создание открытки в Paint	
<b>2. Проектная деятельность (10 ч)</b>		
21	Структура проекта «Моя анкета»	Программа MS Word
22	Подготовка рабочего материала проекта. Оформление в MS Word	
23	Защита проекта «Моя анкета»	
24	Структура проекта «Моя семья»	
25	Подготовка рабочего материала проекта. Оформление в MS Word	
26	Защита проекта «Моя семья»	
27	Структура проекта «Письмо другу»	
28	Подготовка рабочего материала проекта. Оформление в MS Word	
29	Редактирование проекта с помощью MS Word	
30	Защита проекта «Письмо другу»	
<b>3. Игровые технологии (4 ч)</b>		
31	Работа в программе «Веселый художник»	Диск «Веселый художник»
32		
33	Творческая работа в программе «Веселый художник»	
34		

## Календарно-тематическое планирование «Мир информатики»

8 класс (4 год обучения)

№ урока	Тема	Примечание	
<b>1. Теоретическая информатика (5 ч)</b>			
1	Что такое компьютерная сеть? Локальные и глобальные КС	Доступ к сети Интернет	
2	Интернет		
3	Электронная почта		
4	Создаем электронный почтовый ящик		
5	Возможности Интернет (поиск, магазин, библиотека)		
<b>Информационные технологии (22 ч)</b>			
6	Современное ПК: устройство, назначение, характеристики	Доступ к сети Интернет, браузер Google Chrome	
7	Работа с электронной почтой		
8	Прием и обработка электронных сообщений		
9	Прием и обработка электронных сообщений		
10	Поисковые системы в Интернет		
11	Поиск информации в Интернет		
12	Поиск ответов на вопросы в Интернет		
13	Поиск в Интернет		
14	Что такое электронная таблица?		Программа MS Excel
15	Создаем электронные таблицы		
16	Создаем электронную таблицу «Учащиеся»		
17	Редактирование таблицы «Учащиеся».		
18	Создаем электронную таблицу «Библиотека»		
19	Редактирование таблицы «Библиотека»		
20	Создаем электронную таблицу «Погода»		
21	Редактирование таблицы «Погода»		
22	Создаем электронную таблицу «Солнечная система»		
23	Редактирование таблицы «Солнечная система»		
24	Графики и диаграммы		
25	Построение графиков, диаграмм и гистограмм		
26	Практическая работа «Создание электронной таблицы и построение графика»		
27	Практическая работа "Построение электронной таблицы и построение диаграммы, редактирование диаграммы"		
<b>Игровые технологии (7 ч)</b>			
1	«Собери мозаику»	Доступ к сети Интернет	
2	Компьютерное моделирование		
3	Игры со словами		
4	Логические игры		
5	Работа с кроссвордом		
6 - 7	Работа с ребусами, ключвордами		



## Календарно-тематическое планирование «Мир информатики»

### 9 класс (5 год обучения)

№ урока	Тема	Примечание
<b>1. Проектная деятельность (25 ч)</b>		
1	Структура проекта «Телефонный справочник». Формирование содержания	Программа MS Word
2	Подготовка рабочего материала проекта.	Программа MS Word
3	Оформление проекта в программе MS Word	Программа MS Word
4	Редактирование проектных данных.	Программа MS Word
5	Защита проекта «Телефонный справочник»	Программа MS Word
6	Структура проекта «Сведения об учащихся 9 класса». Формирование содержания	Программа MS Word
7	Подготовка рабочего материала проекта.	Программа MS Word
8	Оформление проекта в программе MS Word	Программа MS Word
9	Редактирование проектных данных.	Программа MS Word
10	Защита проекта «Сведения об учащихся 9 класса»	Программа MS Word
11	Структура проекта «План квартиры». Формирование содержания	Графический редактор Paint
12	Подготовка рабочего материала проекта.	Графический редактор Paint
13	Оформление проекта в программе Paint	Графический редактор Paint
14	Редактирование проектных данных.	Графический редактор Paint
15	Защита проекта «План квартиры»	Графический редактор Paint
16	Структура проекта «Бюджет семьи». Формирование содержания	Программа MS Word
17	Подготовка рабочего материала проекта.	Программа MS Word
18	Оформление проекта в программе MS Word	Программа MS Word
19	Редактирование проектных данных.	Программа MS Word
20	Защита проекта «План квартиры»	Программа MS Word
21	Подготовка рабочего материала проекта «Наша школа»	Программа MS Power Point
22	Оформление проекта в программе Power Point	Программа MS Power Point
23	Отправка проекта по электронной почте	Подключение к Интернет
24	Подготовка материала проекта «Мой город»	Программа MS Power Point
25	Оформление проекта «Мой город»	Программа MS Power Point
<b>2. Игровые технологии (9 ч)</b>		
1	«Собери мозаику»	Доступ к сети Интернет
2	Компьютерное моделирование. Математические модели	
3	Компьютерное моделирование. Графические модели	
4	Игры со словами. Анаграммы	
5	Игры со словами. Полидромы	
6	Логические игры	
7	Работа с кроссвордом	
8	Работа с ребусами	
9	Составление ребусов	

## **Перечень учебно-методических средств обучения**

Преподавание курса ориентировано на использование учебного и программно-методического комплекса, в который входят:

- Учебник «Информатика, 5 класс» / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова .-2-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г.;
- Учебник «Информатика, 6 класс» / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова .-2-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г.;
- учебник «Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса» / И. Г.Семакин, Л. А. Залогова, С. В. Русаков, Л. В. Шестакова.-3-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.»;
- Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. Информатика. Методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017 г.
- И.Г.Семакин, Т.Ю.Шейна. Преподавание базового курса информатики в средней школе: Методическое пособие для учителя. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007 г.

## **Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы**

### **Аппаратные средства**

- Компьютер
- Проектор
- Принтер
- Модем
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; видеокамера; микрофон.
- Интернет.
- ОС Windows, пакет стандартных и прикладных программ MS Office