

Министерство культуры Нижегородской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Нижегородское театральное  
училище (колледж) имени Е.А. Евстигнеева»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**  
**УПО.05.04 Информатика**  
Специальность 52.02.01 Искусство балета  
углубленной подготовки

Нижегород  
2023 г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа учебного предмета УПО.05.04 Информатика разработана на основе:

- требований федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (ФГОС СОО);
- федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО);
- Примерной рабочей программы основного общего образования «Информатика» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 27 сентября 2021 г. № 3/21),

с учетом Рабочей программы воспитания по специальности 52.02.01 Искусство балета.

Организация-разработчик: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Нижегородское театральное училище (колледж) имени Е.А. Евстигнеева»

Разработчик:  
Новикова Е.М., преподаватель

## Оглавление

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.....</b>	<b>3</b>
<b>УПО.03.02 Информатика.....</b>	<b>3</b>
Планируемые результаты обучения	
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УПО.03.02 Информатика .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. Тематический план</b>	
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.....</b>	<b>14</b>
<b>3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.....</b>	<b>14</b>
<b>3.2 Информационное обеспечение обучения .....</b>	<b>14</b>
<b>2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>5.МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.....</b>	<b>15</b>
<b>учащимся по выполнению самостоятельной работы.....</b>	<b>15</b>

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

## УПО.05.04 Информатика

**1.1. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы:** учебный предмет УПО.05.04 Информатика входит в предметную область «Математика и информатика», изучается на базовом уровне.

**1.2. Цели и задачи учебного предмета:** освоение обучающимися в ходе изучения учебного предмета умений, специфических для данной предметной области

### 1.3. Планируемые результаты освоения предмета

Освоение содержания учебного предмета УПО.05.04 Информатика обеспечивает достижение учащимися следующих метапредметных результатов (М.00) и предметных результатов (П.00):

Код М, П	Формулировка результатов
М.01	Формирование личностных ценностно – смысловых ориентиров и установок личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных универсальных учебных действий.
М.02	Овладение приемами учебного сотрудничества и социального взаимодействия со сверстниками, старшими школьниками и взрослыми в совместной учебно – исследовательской и проектной деятельности.
М.03	Повышение эффективности усвоения обучающимися знаний и учебных действий, формирования компетенций и компетентностей в предметной области.
М.04	Формирование опыта переноса и применения универсальных учебных действий в жизненных ситуациях для решения задач общекультурного, личностного и познавательного развития обучающихся.
М.05	Формирование и развитие компетенции обучающихся в области использования средства информационно - и коммуникационных технологий на уровне общего пользования, включая владение информационно - и коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, основами информационной безопасности.
М.06	Формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений.
М.07	Овладение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами.
М.08	Освоение обучающимися в ходе изучения учебного предмета умений, специфических для данной предметной области.
П.01	Осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека.
П.02	Формирование представлений о социальных, культурных и исторических факторах становления математической науки.
П.03.	Понимание роли информационных процессов в современном мире.

### Умения 4 (8) класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению);
- критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы;
- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию;
- использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев;
- иллюстрировать документы с помощью изображений.

**Знать:** правила набора текстов.

#### **Умения 5 (9) класс**

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы.

**Иметь представление** об основных единицах измерения информационного объёма данных.

По окончании изучения предмета, выпускник должен овладеть следующей компетенцией:

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
<b>ОК 10.</b>	Использовать в профессиональной деятельности ЛР, МР и ПР освоения основной образовательной программы основного общего образования.

#### **1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы предмета**

максимальной учебной нагрузки обучающегося -260 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 176 часов;  
 самостоятельной работы обучающегося - 84 часа;  
 Форма итоговой аттестации – контрольная работа (1-10).

**1.4. Основные виды учебных занятий:** уроки, практические занятия.

## СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УПО.05.04 Информатика

**2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объём часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	260
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	176
Самостоятельная работа учащегося (всего)	84
Итоговая аттестация в форме контрольной работы	

**2.2. Тематический план**

п/п	Наименование темы	Кол – во часов
<b>4(8) класс 1 семестр</b>		<b>16</b>
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	1
2.	Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств	1
3.	<b>ПЗ1.</b> Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра	1
4.	<b>ПЗ2.</b> Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла	1
5.	<b>ПЗ.</b> Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1
6.	Правила безопасного поведения в Интернете	1
7.	<b>ПЗ4.</b> Поиск информации по ключевым словам и по изображению	1
8.	Способы восприятия информации человеком.	1
9.	Действия с информацией.	1
10.	Роль искусственного интеллекта в жизни человека.	1
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1
12.	Линейные и циклические алгоритмы	1
13.	Знакомство со средой программирования	1
14.	<b>ПЗ5.</b> Знакомство со средой программирования.	1
15.	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	1
16.	<b>ПЗ6.</b> Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1
<b>4(8) класс 2 семестр</b>		<b>19</b>
1.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1
2.	<b>ПЗ1.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	1
3.	<b>ПЗ2.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	1
4.	Графический редактор.	1
5.	Использование графических примитивов	1
6.	<b>ПЗ3.</b> Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора.	1

7.	<b>ПЗ4.</b> Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора.	1
8.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1
9.	Текстовый редактор. Форматирование текста.	1
10.	Типы шрифтов.	1
11.	<b>ПЗ5.</b> Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов	1
12.	Текстовый процессор. Редактирование текста	1
13.	<b>ПЗ6.</b> Редактирование текстовых документов	1
14.	<b>ПЗ7.</b> Форматирование текстовых документов	1
15.	<b>ПЗ8.</b> Вставка в документ изображений	1
16.	Компьютерные презентации.	1
17.	Оформление презентации.	1
18.	<b>ПЗ9.</b> Создание презентации на основе готовых шаблонов	1
19.	Контрольная работа	1
	<b>5(9) класс 3 семестр</b>	<b>16</b>
1.	Объекты окружающего мира.	1
2.	<b>ПЗ 1.</b> Работа с основными объектами операционной системы	1
3.	<b>ПЗ 2.</b> Работа с объектами файловой системы.	1
4.	<b>ПЗ 3.</b> Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов.	1
5.	<b>ПЗ4.</b> Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов.	1
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1
7.	Информационные процессы.	1
8.	<b>ПЗ5.</b> Возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов.	1
9.	Системы объектов. Состав и структура системы <b>ПЗ6.</b> Знакомство с графическими возможностями текстового процессора.	1
10.	<b>ПЗ7.</b> Знакомство с графическими возможностями текстового процессора	1
11.	<b>ПЗ8.</b> Знакомство с графическими возможностями текстового процессора.	1
12.	<b>ПЗ9.</b> Создание компьютерных документов.	1
13.	<b>ПЗ 10.</b> Конструирование и исследование графических объектов.	1
14.	<b>ПЗ 11.</b> Создание графических моделей.	1
15.	<b>ПЗ 12.</b> Создание многоуровневых списков.	1
16.	<b>ПЗ13.</b> Создание табличной модели.	1
	<b>5 (9) класс 4 семестр</b>	<b>21</b>
1.	<b>ПЗ1.</b> Создание вычислительной таблицы в текстовом процессоре.	1
2.	<b>ПЗ2.</b> Создание информационной модели – диаграммы и графики	1
3.	<b>ПЗ3.</b> Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1
4.	<b>ПЗ4.</b> Создание информационной модели – схемы, графы, дерева (задания 1, 2, 3)	1
5.	<b>ПЗ5.</b> Создание информационной модели – схемы, графы, дерева (задания 4 и 6)	1
6.	Информационное моделирование	1
7.	Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1
8.	Работа в среде исполнителя Кузнечик	1
9.	Работа в среде исполнителя Водолей	1

10.	<b>ПЗ6.</b> Создание линейной презентации.	1
11.	<b>ПЗ 7.</b> Создание презентации с гиперссылками.	1
12.	Алгоритмы с повторениями.	1
13.	<b>ПЗ8.</b> Создание циклической презентации.	1
14.	Работа в среде исполнителя Чертёжник	1
15.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1
16.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник.	1
17.	<b>ПЗ9.</b> Работа в среде исполнителя Чертёжник	1
18.	Алгоритмика	1
19.	Контрольная работа	1
	<b>Всего</b>	<b>70</b>

## 1.5.Содержание учебного предмета УПО.05.04 Информатика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
	<b>4 (8) класс 7 семестр</b>	<b>16</b>	
Тема 1. Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.	1	1
Тема 2. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.	1	1
Тема 3. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра	<b>ПЗ1.</b> Программы для компьютеров. Пользователи и программисты.	1	2
Тема 4. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <b>ПЗ2.</b> Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла	1	2
Тема 5. Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение).	Имя файла (папки, каталога). <b>ПЗ.</b> Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	2
Тема 6. Правила безопасного поведения в Интернете	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.	1	1
Тема 7. Поиск информации по ключевым словам и по изображению	<b>ПЗ4.</b> Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.	1	2
Тема 8. Способы восприятия информации человеком.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.	1	1
Тема 9. Действия с информацией.	Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная	1	1



	(зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.		
Тема 10. Роль искусственного интеллекта в жизни человека.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	1
Тема 11. Исполнители алгоритмов	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1	1
Тема 12. Линейные и циклические алгоритмы	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	1
Тема 13. Знакомство со средой программирования	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1	1
Тема 14. Знакомство со средой программирования.	<b>ПЗ5.</b> Знакомство со средой программирования.	1	2
Тема 15. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1	1
Тема 16. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	<b>ПЗ6.</b> Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1	2
	<b>4 (8) класс 8 семестр</b>	<b>19</b>	
Тема 1. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	<b>ПЗ1.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	1	2
Тема 2,3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	<b>ПЗ2.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования.	2	2
Тема 4. Графический редактор.	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель.	1	1
Тема 5. Использование графических примитивов	Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.	1	1
Тема 6. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора.	<b>ПЗ3.</b> Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора.	1	2
Тема 7. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора.	<b>ПЗ4.</b> Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора.	1	2
Тема 8. Текстовый редактор.	Правила набора текста.	1	1
Тема 9. Текстовый редактор.	Форматирование текста.	1	1

Форматирование текста.			
Тема 10. Типы шрифтов	Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание.	1	1
Тема 11. Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов	<b>ПЗ5.</b> Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов	1	2
Тема 12. Текстовый процессор. Редактирование текста	Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов.	1	1
Тема 13. Редактирование текстовых документов	<b>ПЗ6.</b> Редактирование текстовых документов	1	2
Тема 14. Форматирование текстовых документов	<b>ПЗ7.</b> Форматирование текстовых документов	1	2
Тема 15. Вставка в документ изображений	<b>ПЗ8.</b> Вставка в документ изображений	1	2
Тема 16. Компьютерные презентации.	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.	1	1
Тема 17. Оформление презентации.	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.	1	1
Тема 18. Создание презентации на основе готовых шаблонов	<b>ПЗ9.</b> Создание презентации на основе готовых шаблонов	1	2
Тема 19. Контрольная работа		1	2
<b>5(9) класс 9 семестр</b>		<b>16</b>	
Тема 1. Объекты окружающего мира	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	1
Тема 2. Работа с основными объектами операционной системы	<b>ПЗ 1.</b> Работа с основными объектами операционной системы. Объекты операционной системы.	1	2
Тема 3. Работа с объектами файловой системы.	Файлы и папки. Размер файла. <b>ПЗ 2.</b> Работа с объектами файловой системы.	1	2
Тема 4. Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. <b>ПЗ 3.</b> Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов (задания 1–3)	1	2
Тема 5. Возможности графического редактора – инструмента создания	Отношение «входит в состав». <b>ПЗ4.</b> Возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов (задания 5–6)	1	2

графических объектов.			
Тема 6. Разновидности объекта и их классификация.	Классификация компьютерных объектов. Персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.	1	1
Тема 7. Информационные процессы.	Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	1
Тема 8. Возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. ПЗ5. Возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов.	1	2
Тема 9. Знакомство с графическими возможностями текстового процессора	Системы объектов. Состав и структура системы ПЗ6. Знакомство с графическими возможностями текстового процессора (задания 1–3)	1	2
Тема 10. Знакомство с графическими возможностями текстового процессора	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. ПЗ7. Знакомство с графическими возможностями текстового процессора (задания 4–5)	1	2
Тема 11. Знакомство с графическими возможностями текстового процессора	Персональный компьютер как система. ПЗ8. Знакомство с графическими возможностями текстового процессора (задание 6)	1	2
Тема 12. Создание компьютерных документов.	Способы познания окружающего мира. Чувственное познание окружающего мира. ПЗ9. Создание компьютерных документов.	1	2
Тема 13. Конструирование и исследование графических объектов	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. ПЗ 10. Конструирование и исследование графических объектов (задание 1)	1	2

Тема 14. Создание графических моделей	Информационное моделирование как метод познания. <b>ПЗ 11.</b> Создание графических моделей.	1	2
Тема 15. Создание многоуровневых списков.	Математические модели. Многоуровневые списки. <b>ПЗ 1.</b> Создание многоуровневых списков.	1	2
Тема 16. Создание табличной модели.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. <b>ПЗ12.</b> Создание табличной модели.		
	<b>5 (9) класс 10 семестр</b>	<b>19</b>	
Тема 1. Создание вычислительной таблицы в текстовом процессоре.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. <b>ПЗ1.</b> Создание вычислительной таблицы в текстовом процессоре.	1	2
Тема 2. Создание информационной модели – диаграммы и графики	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. <b>ПЗ2.</b> Создание информационной модели – диаграммы и графики (задания 1–4)	1	2
Тема 3. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	Создание информационных моделей – диаграмм. <b>ПЗ3.</b> Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1	2
Тема 4. Создание информационной модели – схемы, графы, деревья (задания 1, 2, 3)	Многообразие схем и сферы их применения. <b>ПЗ4.</b> Создание информационной модели – схемы, графы, деревья (задания 1, 2, 3)	1	2
Тема 5. Создание информационной модели – схемы, графы, деревья (задания 4, 6)	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. <b>ПЗ5.</b> Создание информационной модели – схемы, графы, деревья (задания 4 и 6)	1	2
Тема 6. Информационное моделирование	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.	1	1
Тема 7. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1	1
Тема 8. Работа в среде исполнителя Кузнечик	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	1
Тема 9. Работа в среде исполнителя Водолей	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1	1
Тема 10. Создание линейной презентации.	Линейные алгоритмы. Создание презентации «Часы». <b>ПЗ6.</b> Создание линейной презентации.	1	2
Тема 11. Создание презентации с гиперссылками.	Алгоритмы с ветвлениями. <b>ПЗ7.</b> Создание презентации с гиперссылками.	1	2
Тема 12. Алгоритмы с повторениями.	Алгоритмы с повторениями.	1	

Тема 13. Создание циклической презентации.	<b>П38.</b> Создание циклической презентации.	1	2
Тема 14. Работа в среде исполнителя Чертёжник	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1	1
Тема 15. Использование вспомогательных алгоритмов.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1	1
Тема 16. Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник.	1	1
Тема 17. Работа в среде исполнителя Чертёжник	<b>П39.</b> Работа в среде исполнителя Чертёжник	1	2
Тема 18. Алгоритмика	Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	1
Тема 19. Контрольная работа		1	2
<b>Всего</b>			<b>70</b>

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Кабинет «Математики и информатики».

имеет:

1. доска одноэлементная,
2. парты и стулья по количеству учащихся,
3. телевизор,
4. компьютерный стол
5. ноутбук.
6. 6 шт. системных блоков и мониторов

#### **3.2 Информационное обеспечение обучения**

*Основной источник:*

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. Учебник для 6 класса. Учебник для 7 класса. Учебник для 8 класса. Учебник для 9 класса – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

**4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**  
**учащимся по выполнению самостоятельной работы (35 часов)**

п/п	Вид самостоятельной работы	
	Самостоятельная работа №1 «История развития информационного общества»	Доклад
2	Самостоятельная работа № 2 «Проблема "утечки мозгов из России"» «Информационные ресурсы общества»	Доклад
3	Самостоятельная работа №3 «Защита информации» «Законы РФ «О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных» и «Об электронно-цифровой подписи»»	Сообщение
4	Самостоятельная работа №4 «Коллекция ссылок на ЭОР»	проект
5	Самостоятельная работа № 5 «Кодирование информации»	сообщение
6	Самостоятельная работа № 6 «Работа с программой MS Power Point»	Презентация
7	Самостоятельная работа № 7 «Кодирование различных видов информации»	Сообщение
8	Самостоятельная работа № 8 «Переводы чисел в различных системах счисления»	Решение задач
9	Самостоятельная работа №9 «Виртуальная выставка»	Сообщение
10	Самостоятельная работа № 10 «Компьютерное моделирование»	Сообщение
11	Самостоятельная работа № 11 «Компьютерные модели различных процессов»	Проект
12	Самостоятельная работа № 12 «Обзор языков программирования»	Исследование
13	Самостоятельная работа № 13 «Алгоритмы, их свойства и способы их описания»	Решение задач
14	Самостоятельная работа № 14 «Программный принцип работы компьютера»	Исследование
15	Самостоятельная работа № 15 «Хранение информации на диске»	Презентация
16	Самостоятельная работа № 16 «Архив информации»	Схема
17	Самостоятельная работа № 17 «Облачные технологии »	Проект
18	Самостоятельная работа №18 «АСУ»	Сообщение
19	Самостоятельная работа № 19 «Искусственный интеллект»	Проект
20	Самостоятельная работа № 20 «Устройство ПК»	Реферат
21	Самостоятельная работа № 21 «Виды программного обеспечения компьютеров»	Проект

22	Самостоятельная работа №22 «Личное информационное пространство»	Доклад
23	Самостоятельная работа № 23 «Локальная сеть в компьютерном классе»	Презентация
24	Самостоятельная работа №24 «Выбор антивирусной программы проект»	Исследование
25	Самостоятельная работа № 25 «Издательские системы»	Сообщение
26	Самостоятельная работа № 26 «Реферат по ГОСТ»	Реферат в электронном виде
27	Самостоятельная работа № 27	Проект, буклет
28	Самостоятельная работа № 28 Составление таблицы характеристик современных браузеров	Таблица
29	Самостоятельная работа №29 Описание дискретного представления звуковой и видеоинформации.	Документ в Ворд
30	Самостоятельная работа № 30 Подготовка инструкции «Профилактика вируса на ПК» на основе своего антивируса.	Реферат