

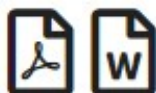


[Главная](#)  
[Новости](#)  
[Документы](#)  
[Сценарии](#)  
[Мелодии](#)  
[Софт](#)  
[Авторы](#)  
[Контакт](#)  
[Копилка](#)  
[Баннерообмен](#)

[Главная](#) \ [Документы](#) \ [Для учителя информатики](#)

При использовании материалов этого сайта - [АКТИВНАЯ ССЫЛКА](#) и размещение баннера - **ОБЯЗАТЕЛЬНО!!!**

## Программа школьного курса «ИНФОРМАТИКА» 2-9 класс



*Программа школьного курса  
Информатика 2 - 9 класс*



### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ШКОЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Основная цель изучения информатики в школе – это развитие компетенций, навыков и аспектов, необходимых для успешной адаптации и участия в современном цифровом мире. Информатика играет важную роль в современном обществе, и ее изучение позволяет учащимся овладеть

цифровыми навыками, понять основы программирования и развить критическое мышление.

Основная цель изучения информатики в школе включает несколько аспектов, которые важны для полноценного развития учащихся и их успешной адаптации в современном информационном обществе. Рассмотрим три основных аспекта изучения информатики: мировоззренческий, пользовательский и алгоритмический.



**Мировоззренческий аспект изучения информатики** связан с формированием системно-информационного подхода к анализу окружающего мира и понимания роли информации в управлении. Учащиеся изучают основные закономерности информационных процессов, учатся анализировать информацию, оценивать ее достоверность и использовать ее в принятии решений. Этот аспект развивает у школьников критическое мышление, способность видеть взаимосвязи и влияние информации на различные сферы жизни.

**Пользовательский аспект изучения информатики** направлен на практическую подготовку учащихся в сфере использования новых информационных технологий. Школьники осваивают основы работы с компьютером, операционными системами, текстовыми и графическими редакторами, электронными таблицами и другими программами. Они учатся эффективно и безопасно использовать интернет, осваивают навыки поиска, оценки и обработки информации. Этот аспект помогает учащимся адаптироваться к быстро меняющейся цифровой среде и успешно функционировать в ней.

**Алгоритмический аспект изучения информатики** связан с развитием процедурного мышления учащихся. Они изучают основы программирования и алгоритмического мышления, разрабатывают алгоритмы решения задач и программы для их выполнения. Это развивает

логическое и аналитическое мышление, способность к систематизации и организации информации. Алгоритмический аспект также способствует развитию творческого мышления, поскольку учащиеся могут создавать свои собственные программы и проекты.

В итоге, изучение информатики в школе имеет множество целей, связанных с различными аспектами. Мировоззренческий аспект развивает системное и информационное мышление, пользовательский аспект обеспечивает практическую подготовку к использованию информационных технологий, а алгоритмический аспект развивает процедурное и творческое мышление. Все эти аспекты вместе помогают учащимся адаптироваться к современной информационной среде, эффективно использовать информацию и решать задачи.

**Согласно этим целям, содержание курса школьной информатики должно отражать все аспекты предметной области науки, в частности:**

- мировоззренческий аспект, связанный с формированием системно-информационного подхода к анализу окружающего мира, роли информации в управлении, общих закономерностях информационных процессов;
- пользовательский аспект, связанный с практической подготовкой учащихся в сфере использования новых информационных технологий;
- алгоритмический аспект, связанный с развитием процедурного мышления школьников.

**Все эти три аспекта отражены в данной программе в следующих содержательных линиях:**

1. Информация. Информационные процессы. Языки представления информации.
2. Информационное моделирование.
3. Алгоритмизация и программирование.
4. Компьютер как средство обработки информации.
5. Новые информационные технологии обработки информации.

Эти линии носят сквозной характер, т.е. изучаются на всех этапах курса (со 2 по 11 класс).





**Материал курса делится на три уровня, учитывающих возраст учащихся и их подготовку:**

1. Первый уровень: начальный (пропедевтический) – 2-6 класс;
2. Второй уровень: базовый – 7-9 класс;
3. Третий уровень: профильный – 10-11 класс.

Курс рассчитан на преподавание в объеме 68 годовых часов (2 недельных часа), которые вводятся в учебный план за счет школьного компонента. Содержание курса требует обязательного наличия компьютерной техники.

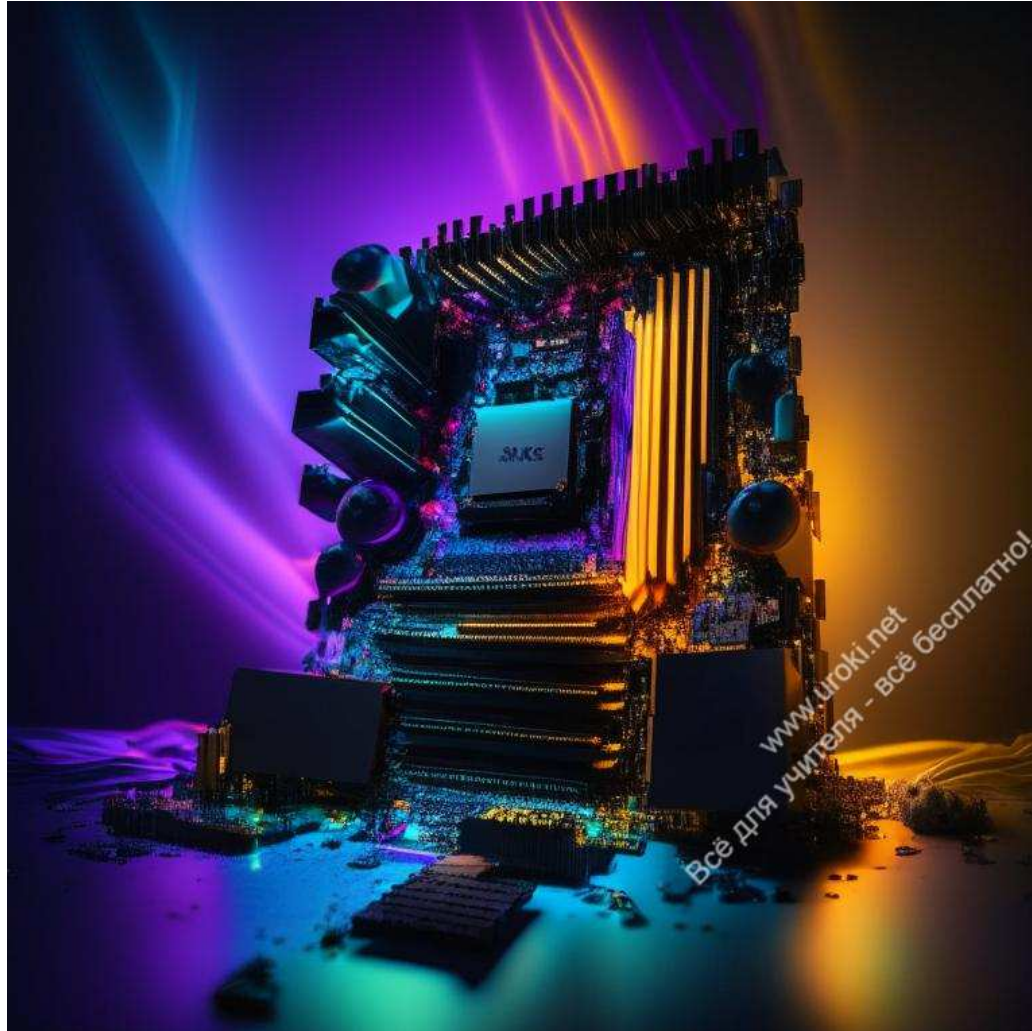
Программа курса для 2-9 классов полностью соответствует обязательному минимуму содержания образования (уровень А), а в старших классах планируется углубленное изучение по профилям для подготовки школьников к профессиональной деятельности.

При составлении программы были использованы программы курса «Информатика в играх и задачах» (Горячев А.В., Школа 2100), базового курса «Информатика» Семакина И., Шеина Т., а также планирование по учебникам под редакцией профессора Макаровой Н.В. Учебные пособия этих авторов рекомендуется использовать при изучении данного курса.

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

Начальный (пропедевтический) уровень

### **1. Информация. Информационные процессы. Языки представления информации.**



## **1) Информация и ее роль в жизни человека. Информационные процессы. Способы представления информации. Кодирование информации. Язык передачи информации. Виды информационных процессов.**

Учащиеся должны знать:

- какую роль играет информация в жизни человека;
- понятие «кодирование» информации;
- виды информационных процессов;

Учащиеся должны уметь:

- приводить примеры различных видов информации;
- кодировать символьную информацию средствами какого-либо алфавита;
- определять вид информационного процесса, происходящего в конкретной ситуации.

## **2. Информационное моделирование.**

### **1) Объекты: признаки, состав, сравнение, классификация. Информационные модели объектов. Графические информационные модели. Множества. Пересечение, объединение, вложенность множеств.**

Учащиеся должны знать:

- понятия «существенный признак», «классификация» и уметь их объяснять;
- некоторые виды графических моделей: графы, деревья, множества;

Учащиеся должны уметь:

- определять существенные признаки предмета;
- описывать состав предмета (в т.ч. в виде схемы);
- определять признак, по которому проведена классификация;
- выполнять классификацию предметов по заданному существенному признаку;
- определять и описывать простые случаи взаимного расположения множеств.

**2) Основные понятия логики. Высказывание. Истинность и ложность высказывания. Логические операции отрицания, конъюнкции, дизъюнкции. Методы решения логических задач (табличный, метод кругов Эйлера).**

Учащиеся должны знать:

- понятия «высказывания», «истинное высказывание», «ложное высказывание»;
- действие логических операций «неверно, что», «и», «или»;
- методы решения логических задач (табличный, кругов Эйлера);

Учащиеся должны уметь:

- определять истинность и ложность высказывания;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- решать задачи методом таблиц и кругов Эйлера;
- строить выигрышную стратегию в играх типа «Цепочка».

**3. Алгоритмизация и программирование.**

**1) Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Система команд исполнителя. Линейные, разветвляющие и циклические алгоритмы. Вспомогательные алгоритмы (процедуры).**

Учащиеся должны знать:

- понятия «алгоритм», «исполнитель алгоритма», «программа»;
- виды алгоритмов;
- основные команды исполнителя Черепашка (язык ЛОГО);

Учащиеся должны уметь:

- определять вид готового алгоритма;
- находить ошибки в алгоритме решения задачи;
- определять тип алгоритмической структуры, необходимой для решения несложной задачи;
- составлять алгоритм, используя СКИ учебного исполнителя.

**2) Координаты клетки. Числовая ось, отрицательные числа. Координатная плоскость. Координаты точки. Алгоритмы с использованием координат.**

#### Учащиеся должны знать:

- понятия «координаты клетки», «координаты точки»;
- правило определения и записи координат клетки на шахматной доске, точки на координатной плоскости;

#### Учащиеся должны уметь:

- определять координаты заданных клеток, точек;
- отмечать клетки, точки с заданными координатами;
- использовать команды учебных исполнителей для работы с координатами.

### **3) Симметричные фигуры. Ось симметрии. Симметричные точки на координатной плоскости. Правила построения симметричных фигур. Лабиринты. Правило выхода из лабиринта.**

#### Учащиеся должны знать:

- понятия «симметричная фигура», «ось симметрии»;

#### Учащиеся должны уметь:

- определять, является ли фигура симметричной;
- достраивать фигуру до симметричной, используя данную ось симметрии;
- строить фигуру, симметричную данной относительно данной оси симметрии;
- находить выход из лабиринта.

## **4. Компьютер как средство обработки информации.**

### **1) Краткая история вычислительной техники. Состав персонального компьютера. Освоение клавиатуры компьютера. Представление информации в компьютере.**

#### Учащиеся должны знать:

- какими средствами вычислительной техники пользовались люди до появления компьютеров;
- название и назначение основных частей персонального компьютера;
- назначение основных клавиш на клавиатуре;
- способ представления информации в компьютере;

#### Учащиеся должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- пользоваться клавиатурой компьютера для работы с экранным меню, ввода текстовой информации;
- пользоваться мышью.

### **2) Хранение информации. Диски и файлы. Имя файла, типы файлов. Файловая система. Дерево диска. Действия с файлами в оболочках операционных систем.**



### Учащиеся должны знать:

- основные виды носителей для хранения информации;
- понятия «файл», «каталог», «папка», «дерево диска»;
- правила написания имен файлов (в ОС MS-DOS);
- основные типы расширений имен файлов;

### Учащиеся должны уметь:

- определять правильность имени файла, тип файла по его расширению;
- находить нужные файлы или папки на диске, запускать или просматривать их;
- создавать каталоги, копировать, переименовывать и удалять файлы с помощью программ-оболочек (типа Norton Commander).

## **5. Информационные технологии обработки информации.**

### **1) Обработка текстовой информации на компьютере.**

**Текстовые редакторы. Набор, редактирование, сохранение и распечатка текста. Десятипальцевый слепой метод письма.**

#### Учащиеся должны знать:

- назначение текстового редактора и сферы его применения;
- возможности простых текстовых редакторов: Микрон, Блокнот;
- понятия «редактирование текста», «фрагмент текста»;

#### Учащиеся должны уметь:

- набирать текст в текстовом редакторе, пользуясь десятипальцевым методом письма;
- редактировать набранный текст;
- сохранять текст на диске;
- распечатывать текст из файла на принтере.

### **2) Обработка графической информации на компьютере.**

**Графические редакторы. Построение изображений с помощью инструментов графического редактора. Создание графических моделей в ГР.**

#### Учащиеся должны знать:

- назначение графического редактора и сферы его применения;
- возможности простых графических редакторов: Художник, Paint;
- понятия «панель инструментов», «палитра»;

#### Учащиеся должны уметь:

- создавать рисунок в графическом редакторе, используя основные инструменты;
- редактировать рисунок;
- сохранять рисунок на диске.

### **3) Передача информации в компьютерных сетях.**

**Электронная почта. Глобальная сеть Интернет.**



## Гипертексты, переход по гиперссылкам. Адресация в Интернет.

### Учащиеся должны знать:

- возможности компьютерных сетей;
- понятия «электронное письмо», «электронная почта», «гиперссылка»;
- правила работы с браузером Internet Explorer;

### Учащиеся должны уметь:

- находить нужные странички в Интернете по заданному адресу;
- выполнять переходы по гиперссылкам;
- пользоваться электронным почтовым ящиком в Интернете для передачи текстовых файлов и писем с вложениями (графическими файлами).

## Базовый уровень информатики в школе.

### 1. Информация. Информационные процессы. Языки представления информации.



**1) Информация и ее виды. Действия с информацией. Информационные процессы. Язык как средство представления информации. Измерение информации: содержательный и алфавитный подходы. Единицы измерения информации.**

### Учащиеся должны знать:

- содержание понятия «информация»;
- что такое информационные процессы;
- какие существуют носители информации;
- функции языка как способа представления информации; что такое естественный и формальный языки;
- как определяется единица измерения информации – бит при алфавитном и содержательном подходе;
- что такое байт, килобайт, мегабайт, гигабайт;
- в каких единицах измеряется скорость передачи информации;

### Учащиеся должны уметь:

- приводить примеры информации информационных процессов из области человеческой деятельности, живой природы и техники;
- приводить примеры сообщений, несущих 1 бит информации;
- измерять информационный объем текста;
- пересчитывать количество информации в различных единицах.

## **2) Предыстория информатики. История чисел и систем счисления. Перевод чисел из одной системы счисления в другую. Двоичная арифметика.**

### Учащиеся должны знать:

- основные открытия в области хранения, передачи и обработки информации;
- что такое система счисления, в чем различие между позиционными и непозиционными системами счисления;

### Учащиеся должны уметь:

- переводить целые числа из десятичной системы счисления в другие системы и обратно;
- выполнять арифметические действия над числами в двоичной системе счисления.

## **2. Информационное моделирование.**

### **1) Понятие объекта, модели объекта. Материальные и информационные модели. Системные модели. Формы представления информационных моделей. Адекватность модели. Словесные, графические, табличные и математические модели. Компьютерное моделирование.**

### Учащиеся должны знать:

- понятия «модель», «информационная модель», «система», «адекватность модели»;
- формы представления информационных моделей;

### Учащиеся должны уметь:

- приводить примеры материальных и информационных моделей;
- проводить системный анализ объекта с целью построения его информационной модели;

- в несложных случаях формализовать «плохо поставленную» задачу и построить модель для ее решения;
- проводить компьютерный эксперимент над несложной моделью;
- ориентироваться в таблично-организованной информации.

### **3. Алгоритмизация и программирование.**

#### **1) Кибернетика – модели управления. Процессы управления. Обратная связь. Формальный исполнитель. Понятие алгоритма и его свойства. Виды алгоритмов. Алгоритмы работы с величинами.**

##### Учащиеся должны знать:

- что такое кибернетика, предмет и задачи этой науки;
- сущность кибернетической схемы управления обратной связью;
- что такое алгоритм управления;
- в чем состоят основные свойства алгоритма;
- способы записи алгоритмов: словесный, блок-схема;
- виды алгоритмов;

##### Учащиеся должны уметь:

- при анализе простых ситуаций управления определять механизм прямой и обратной связи;
- пользоваться языком блок-схем, понимать описания алгоритмов на формальном алгоритмическом языке.

#### **2) Языки программирования высокого уровня: их классификация, понятие о синтаксисе и семантике. Введение в язык программирования Паскаль.**

##### Учащиеся должны знать:

- назначение языков программирования;
- правила представления данных на языке программирования Паскаль;
- правила записи основных операторов: ввода, вывода, присваивания, цикла, ветвления;
- правила записи программы;
- содержание этапов разработки программы;

##### Учащиеся должны уметь:

- работать в среде Турбо-Паскаль;
- составлять несложные программы решения вычислительных задач;
- программировать диалог;
- осуществлять отладку и тестирование программы.

### **4. Компьютер как средство обработки информации.**

#### **1) История развития ЭВМ. Виды современных компьютеров. Архитектура персонального компьютера. Принципы организации внутренней и внешней памяти. Магистрально-модульный принцип построения**

## **компьютера. Понятие о программном управлении компьютером. Язык машинных команд.**

### Учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности работы на компьютере;
- состав основных устройств компьютера, их назначение и информационное взаимодействие;
- основные характеристики компьютера в целом и его узлов;
- структуру внутренней памяти компьютера;
- типы и свойства устройств внешней памяти;
- сущность программного управления работой компьютера;

### Учащиеся должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- пользоваться клавиатурой и мышью.

## **2) Элементы формальной и математической логики. Логические основы работы компьютера. Логические элементы.**

### Учащиеся должны знать:

- что называется «высказыванием»;
- что такое логические операции, как они выполняются;
- что такое «логический элемент»;

### Учащиеся должны уметь:

- определять истинность высказываний;
- записывать логические выражения с использованием логических операций инверсии, конъюнкции, дизъюнкции, импликации;
- составлять схему по логическому выражению;
- строить таблицу истинности для логического выражения или схемы.

## **3) Виды программного обеспечения. Системное ПО. Операционные системы: организация диалога с пользователем, файловая система, управление устройствами.**

### Учащиеся должны знать:

- назначение программного обеспечения и его состав;
- принципы организации информации на дисках: что такое файл, каталог, файловая структура;
- виды и возможности операционных систем;

### Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в интерфейсе ОС Windows'95;
- выполнять основные операции с дисками, папками, файлами: форматирование, проверку на наличие ошибок, поиск, копирование, перемещение, удаление, переименование;
- работать с сервисными программами: архиваторами; антивирусными программами.



## **5. Информационные технологии обработки информации.**

### **1) Тексты в компьютерной памяти: кодирование символов, текстовые файлы. Работа с магнитными дисками и принтерами. Текстовые редакторы и принципы работы с ними.**

#### Учащиеся должны знать:

- способы представления символьной информации в памяти компьютера;
- виды программ для обработки текстов и назначение текстовых процессоров;
- основные режимы работы текстового процессора;

#### Учащиеся должны уметь:

- набирать и редактировать текст в текстовом редакторе Word;
- выполнять форматирование текста, применять элементы оформления;
- сохранять текст на диске, загружать его с диска, выводить на печать.

### **2) Компьютерная графика: области применения, технические средства, принципы кодирования изображения. Графические редакторы и принципы работы с ними. Редактор презентаций.**

#### Учащиеся должны знать:

- способы представления изображений в памяти компьютера; понятие о пикселе, растре, кодировке цвета, видеопамяти;
- какие существуют области применения компьютерной графики;
- компьютерные средства обработки графики;
- назначение графических редакторов и их возможности;
- назначение основных компонентов среды графического редактора: рабочего поля, меню инструментов; графических примитивов, палитры и пр.;
- принципы работы редактора слайд-фильмов (презентаций);

#### Учащиеся должны уметь:

- строить несложные изображения с помощью графических редакторов Paint, CorelDraw;
- сохранять рисунки на диске, загружать с диска, выводить на печать;
- создавать презентацию, используя вставку текстов, рисунков, встроенную анимацию; демонстрировать готовую презентацию.

### **3) Базы данных: основные понятия, типы данных. Системы управления базами данных и принципы работы с ними. Просмотр, редактирование, поиск в БД. Проектирование БД.**

#### Учащиеся должны знать:

- что такое база данных, СУБД, информационная система;
- что такое реляционная БД, ее элементы (поля, записи, ключи); типы и форматы полей;
- структуру команд поиска и сортировки информации в базах данных;

#### Учащиеся должны уметь:

- открывать готовую базу данных СУБД Access;
- организовывать поиск информации в БД;
- редактировать содержимое полей БД;
- сортировать записи БД;
- добавлять и удалять записи в БД;
- проектировать собственную БД.

#### **4) Табличные расчеты и электронные таблицы. Принципы работы с электронными таблицами. Моделирование и решение задач в электронных таблицах.**

##### Учащиеся должны знать:

- что такое электронная таблица и табличный процессор;
- основные информационные единицы электронной таблицы: ячейки, строки, столбцы, блоки и способы их идентификации;
- какие типы данных заносятся в электронную таблицу; как табличный процессор работает с формулами;
- основные функции (математические, статистические), используемые при записи формул в ЭТ;
- графические возможности табличного процессора;

##### Учащиеся должны уметь:

- использовать табличный процессор Excel для решения несложных задач;
- заполнять таблицу данными и формулами;
- редактировать и форматировать ячейки таблицы;
- выполнять операции с фрагментами ЭТ;
- получать диаграммы средствами табличного процессора.

#### **5) Компьютерные сети: виды, структура, принципы функционирования, технические устройства. Виды телеобработки: электронная почта, телеконференция, «всемирная паутина». Этика поведения в компьютерной сети. Методы защиты информации. Правовая охрана программ и данных.**

##### Учащиеся должны знать:

- что такое компьютерная сеть, различие между локальными и глобальными сетями;
- назначение основных технических и программных средств функционирования сетей: каналов связи, модемов, серверов, протоколов;
- назначение основных видов услуг глобальных сетей;
- что такое Интернет, какие возможности предоставляет пользователю «всемирная паутина»;
- этику поведения в компьютерной сети; методы защиты своих данных;

##### Учащиеся должны уметь:

- осуществлять обмен информацией в локальной сети компьютерного класса;
- использовать браузер Internet Explorer поиска страниц по их адресам;

- осуществлять поиск информации в одной из поисковых систем по ключевой фразе;
- пользоваться почтовой программой Outlook Express для отправки и получения писем.

## ПРОФИЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ИНФОРМАТИКИ В ШКОЛЕ



Содержание образование для этого уровня будет подробно разработано в течение 2002/2003 учебного года. Предполагается вести преподавание по следующим профилям:

1. Математическое моделирование и программирование.
2. Компьютерная графика и дизайн.
3. Компьютерное делопроизводство, экономика и бухгалтерия.

Примерное содержание образования:

### **1. Математическое моделирование и программирование:**

- математическое моделирование в электронных таблицах;
- основы объектно-ориентированного программирования на языке Visual Basic;
- проектирование в среде Auto Cad;
- работа в среде Math Cad;
- обработка изображений в редакторе Photo Shop;
- основы языка разметки гипертекста HTML.

### **2. Компьютерная графика и дизайн:**

- графические информационные модели;
- деловая графика в электронных таблицах;
- обработка изображений в редакторах Corel Draw, Photo Shop;
- компьютерные презентации;
- система верстки Microsoft Publisher;
- создание объемных изображений, работа в 3D-studio;
- дизайн Web-сайтов, работа с Front Page.

### **3. Компьютерное делопроизводство, экономика и бухгалтерия:**

- технология обработки текстовой информации, текстовый процессор Word;
- правила оформления деловых бумаг, шаблоны;
- ведение баз данных в СУБД Access;
- выполнение расчетов в ЭТ Excel;
- планирование событий в Microsoft Outlook;
- ведение бухучета на компьютере; 1С-бухгалтерия;
- поиск информации в Интернет, ведение деловой переписки по электронной почте.

## **Тематическое планирование по информатике для 2-го класса**



(учебное пособие – рабочая тетрадь, авторы – учителя школы)

**Тема Часы**



### **Вводные уроки. 8 часов.**

1. ТБ в кабинете информатики. Информатика, информация. Виды информации, информационные процессы.
2. Прием и передача информации.
3. Язык передачи информации. Кодирование информации.

### **Знакомство с компьютером. 10 часов.**

1. Путешествие в музей вычислительной техники (история ЭВМ).
2. Портрет персонального компьютера (устройство ПК).
3. Освоение клавиатуры компьютера. Работа с экранным меню, курсором.
4. Компьютер и счет.
5. Компьютер и грамотность.

### **Объекты. Классификация. 14 часов.**

1. Признаки предметов.
2. Описание, состав предметов.
3. Сравнение предметов.
4. Действия предметов.
5. Классификация предметов.
6. Упорядочение предметов.

### **Алгоритмизация. 20 часов.**

- Последовательность событий. Цепочки действий. Понятие алгоритма, исполнителя.
- Линейные алгоритмы. Блок-схемы. Исполнитель алгоритмов - Робот.
- Алгоритмы с вопросами.
- Алгоритмы с повторениями.

### **Координаты. 7 часов.**

1. Координатная сетка.
2. Алгоритмы с использованием координат.

### **Симметрия, лабиринты. 6 часов.**

1. Симметрия.
2. Лабиринты.

### **Резерв, повторение. 3 часа.**

**ВСЕГО: 68 часов.**

## **Тематическое планирование по информатике для 3-го класса**



(учебное пособие – рабочая тетрадь, авторы – учителя школы)

Тема/Часы

**1. Вводный урок. Правила поведения в кабинете ВТ.  
Взаимосвязь и назначение основных частей ПК  
(повторение). 2 часа.**

**Объекты. Модели. Сортировка и поиск. 6 часов.**

1. Понятие объекта. Модели объекта.
2. Упорядочение предметов. Словари, каталоги.
3. Адреса и поиск.
4. Схема состава.

**Множества. 10 часов.**

1. Понятие множества, элементы множества.
2. Сравнение множеств, отображение множеств.
3. Вложенность множеств.
4. Пересечение множеств.
5. Объединение множеств.
6. Слова-кванторы.

**Логика. 14 часов.**

1. Понятия "истина", "ложь".
2. Отрицание.
3. Логические операции "и", "или".
4. Графы, деревья.

5. Комбинаторика.

### **Алгоритмизация. 20 часов.**

1. Понятие алгоритма, исполнителя (повторение). Система команд исполнителя.
2. Линейные алгоритмы. Работа с исполнителем "Машинист".
3. Разветвляющиеся алгоритмы. Исполнитель "Монах".
4. Циклические алгоритмы.
5. Задачи на переливание. Исполнитель "Переливашка".
6. Алгоритмический практикум. Работа с исполнителем "Кенгуренок" (пошаговое выполнение, программы, процедуры).

### **Координаты. 8 часов.**

1. Координаты клетки (повторение).
2. Числовая ось, отрицательные числа.
3. Координатная плоскость. Алгоритмы с координатами.

### **Закономерности. 5 часов.**

1. Аналогия.
2. Закономерность.
3. Выигрышная стратегия.

### **Повторение, резерв. 3 часа.**

**ВСЕГО: 68 часов.**

## **Тематическое планирование по информатике для 5-го класса**



(учебное пособие – рабочие тетради, авторы – учителя школы)

Тема/Часы

## **Информация. Виды информации. Языки, кодирование информации.**

1. Вводный урок. Техника безопасности. 1 часа.
2. Информация. Способы представления информации. Информационные объекты в жизни человека. Информационные модели. 2 часа.
3. Информационные процессы. Динамические модели. 2 часа.
4. Языки представления информации. Кодирование информации. 3 часа.
5. Компьютер – универсальная машина для обработки информации. Состав ПК, клавиатура ПК. 3 часа.

## **Диски и файлы.**

1. Хранение информации. Диски и файлы. Имя файла.
2. Файловая система, дерево диска.
3. Работа с файлами в оболочке Norton Commander.

## **Обработка текстовой информации**

1. Программы-редакторы. Текстовый редактор "Микрон". Курсор в "Микроне". Назначение клавиш. 2 часа.
2. Исправление ошибок в текстах. Клавиши редактирования. 3 часа.
3. Правила оформления текстов. 2 часа.
4. Освоение десятипальцевого метода печати текста. Работа с клавиатурными тренажерами. 10 часов.



5. Копирование в ТР "Микрон". 2 часа.
6. Форматирование абзацев. 3 часа.
7. Текстовые файлы в "Микроне". Чтение и запись. 2 часа.
8. Обобщающая работа (визитка, выпуск газеты). 2 часа.

### **Передача информации в компьютерных сетях**

1. Электронная почта. Пересылка текстовых файлов. 3 ч.
2. Сайты в Интернете: поиск по адресу, переход по ссылке. 3 ч.

### **Обработка графической информации в графическом редакторе.**

1. Основные инструменты ГР "Художник". 2 часа.
2. Копирование элементов рисунка. 2 часа.
3. Решение логических задач в ГР. 2 часа.

### **Множества. Логика.**

1. Суждения, умозаключения. Решение задач методом таблиц. 3 часа.
2. Множества (повторение). Решение задач методом кругов Эйлера. 3 часа
3. Решение различных логических задач. 2 часа.

### **Обзорное повторение по материалу учебного года, резерв. 5 часов.**

**ВСЕГО: 68 часов**

## **Тематическое планирование по информатике для 6-го класса**

(учебное пособие – рабочие тетради, авторы – учителя школы)

Тема/Часы

### **Вводный урок. Техника безопасности в компьютерном классе. 1 час.**

### **Алгоритмы, исполнители.**

1. Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. 1 час.
2. Виды алгоритмов. Формы записи алгоритмов. 3 часа.

### **Исполнитель Черепашка. Язык программирования Лого.**

1. Команды движения и поворота. 2 часа.
2. Работа с цветом и пером. 2 часа.
3. Процедуры. 4 часа.
4. Команда "повтори". 2 часа.
5. Построение правильных многоугольников. 3 часа.
6. Окружности и дуги. 3 часа.
7. Процедуры с параметром. 4 часа.
8. Работа с формами. Элементы мультипликации. 4 часа.

9. Координатное поле Черепашки. Перемещение по координатной плоскости 3 часа.
10. Команда вывода на экран. 2 часа.
11. Вычисления значений арифметических выражений. 1 час.
12. Команда "пусть". Вычислительные задачи. 3 часа.
13. Команда "ждисписок". Составление диалоговых программ. 4 часа.
14. Логические выражения. 2 часа.
15. Команда выбора. 5 часов.
16. Рекурсивные процедуры. 3 часа.

### **Обработка информации с помощью стандартных приложений Windows.**

1. Работа с окнами. Пиктограммы, меню "Пуск". 3 часа.
2. Вычисления на калькуляторе. Текстовый редактор "Блокнот". 3 часа.
3. Основные инструменты ГР "Paint". 4 часа.
4. Передача писем с вложениями по электронной почте. 2 часа.

### **Обзорное повторение по материалу учебного года, резерв. 4 часа.**

**ВСЕГО: 68 часов**

## **Тематическое планирование по информатике для 7-го класса**



(учебник: Информатика, базовый курс, И. Семакин и др.)

## **Человек и информация**

1. Виды информации. Информационные процессы. Кодирование информации. 3 часа.
2. Измерение информации. 4 часа.
3. История информатики. 2 часа.
4. Системы счисления. 6 часов.
5. Информация и кибернетика. Черные ящики. 2 часа.

## **Устройство компьютера**

1. Архитектура персонального компьютера. ТБ при работе с компьютером. 2 часа.
2. Принципы организации внутренней и внешней памяти. 2 часа.
3. Программное обеспечение компьютера. Системное ПО. Действия с файлами в ОС Windows. 5 часов.
4. Работа с сервисными программами: архивация данных, антивирусная защита. 4 часа.

## **Текстовая информация и компьютер**

1. Кодирование текстовой информации. 2 часа.
2. Обработка информации в текстовом редакторе Word. 8 часов.

## **Графическая информация и компьютер**

1. Компьютерная графика: области применения, технические средства. Принципы кодирования изображения. 2 часа.
2. Работа с ГР Paint. 4 часа.
3. Редактор презентаций Power Point. 6 часов.

## **Передача информации в компьютерных сетях.**

1. Аппаратное и программное обеспечение компьютерных сетей. 2 часа.
2. Поиск информации в сети Интернет. Работа с Internet Explorer. 3 часа.
3. Электронная почта: почтовые серверы, регистрация почтового ящика. Настройка и использование почтовой программы. Этика компьютерного общения. 4 часа.
4. Способы защиты информации, антивирусная профилактика. 2 часа.

## **Обзорное повторение по материалу учебного года, резерв. 5 часов.**

**ВСЕГО: 68 часов**

## **Тематическое планирование по информатике для 8-го класса**

(учебник: Информатика, базовый курс, И. Семакин и др.)

## **Вводный урок. Техника безопасности при работе с компьютером.**

### **Модели и таблицы**

1. Что такое модель. Виды моделей. Понятие об информационной модели, информационной структуре. 2 часа
2. Табличные модели. Реляционные базы данных. 2 часа
3. СУБД. Знакомство с СУБД Access. 2 часа
4. Организация поиска данных в БД с помощью логических выражений. 4 часа
5. Сортировка, удаление и добавление записей. 2 часа
6. Проектирование и создание БД. 3 часа

### **Табличные вычисления на компьютере**

1. Что такое электронная таблица. Принципы работы табличного процессора. 2 часа
2. Заполнение и оформление таблицы в Excel. 2 часа
3. Работа с формулами. Сортировка данных. 3 часа
4. Графическая обработка данных. 3 часа
5. Математическое моделирование и решение задач в ЭТ. 4 часа

### **Информация и управление**

1. Кибернетика – модели управления. Принципы обратной связи. Автоматизированные системы управления. 2 часа
2. Управление формальным исполнителем. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов. Учебные исполнители. 6 часов

### **Введение в программирование**

1. Языки и системы программирования. 1 час
2. Алгоритмы работы с величинами. Типы величин. Структура программы на языке Turbo Pascal. 3 часа
3. Команды присваивания, ввода и вывода данных. Арифметические выражения. Линейные вычислительные алгоритмы. 6 часов
4. Алгоритмы с ветвящейся структурой. Программирование ветвлений в Паскале. 7 часов
5. Виды циклов. Программирование циклов со счетчиком. 8 часов

### **Обзорное повторение по материалу учебного года, резерв. 5 часов**

**ВСЕГО: 68 часов**

## **Тематическое планирование по информатике для 9-го класса**





(учебник: Информатика, базовый курс, И. Семакин и др.)

Тема/Часы

## **Вводный урок. Техника безопасности при работе с компьютером.**

### **Введение в программирование**

1. О языках программирования и трансляторах. 1 час
2. Типы данных в Паскале. Структура программы и основные операторы (повторение). 4 часа
3. Виды циклов. Программирование циклов с условием. 8 часов.
4. Массивы. Описание, заполнение, вывод на экран. 4 часа.
5. Решение задач с использованием массивов: замена элементов, поиск элементов, подсчет количества элементов по условию, минимальный (максимальный) элемент. 8 часов.
6. Процедуры и функции в Паскале. 6 часов.
7. Математическое моделирование и решение прикладных задач на Паскале. 8 часов.

### **Искусственный интеллект и базы знаний**

1. Системы искусственного интеллекта. 1 час
2. Базы знаний. Язык логического программирования Пролог. 4 часа

### **Как работает компьютер**

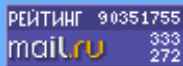
1. Двоичная система счисления и двоичная арифметика. 4 часа
2. Структура памяти компьютера и представление чисел. 2 часа

3. Введение в формальную логику. Логические основы работы компьютера. 7 часа
4. Язык машинных команд. 2 часа
5. Устройство и работа процессора. 2 часа
6. История ЭВМ. 1 час

**Обзорное повторение по материалу учебного года, резерв. 5 ч.**

**ВСЕГО: 68 часов**

## **Программа школьного курса «ИНФОРМАТИКА» 2-9 класс**



Некоторые файлы (разработки уроков, сценарии, поурочные планы) и информация, находящиеся на данном сайте, были найдены в сети ИНТЕРНЕТ, как свободно распространяемые, присланы пользователями сайта или найдены в альтернативных источниках, также использованы собственные материалы. Автор сайта не претендует на авторство ВСЕХ материалов. Если Вы являетесь правообладателем сценария, разработки урока, классного часа или другой информации, и условия на которых она представлена на данном ресурсе, не соответствуют действительности, просьба немедленно сообщить с целью устранения правонарушения по адресу : [uroki@uroki.net](mailto:uroki@uroki.net) . Карта сайта - [www.uroki.net](http://www.uroki.net) При использовании материалов сайта - размещение баннера и [активной ссылки](#) - ОБЯЗАТЕЛЬНО!!!