

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 55 с углубленным изучением отдельных учебных предметов»
г. Рязани**

Рассмотрено
на заседании МО
Руководитель МО
_____ Г.Н.Лунева
Протокол № _____
от «_____» _____ 2018 г.

«СОГЛАСОВАНО»
Зам.директора по УВР
_____ Г.М. Кунцева
«_____» _____ 2018 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор школы
_____ И.В.Войтенко
«_____» _____ 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса

«Технология»

Основное общее образование

7АБВГ,8АБВГ классы

6 класс – 2х34 недели = 68 часов

7 класс – 2х34 недели = 68 часов

8 класс – 1х34 недели = 34 часа

Составитель:

учитель информатики Гардер С.А.

2018-2019 учебный год

Пояснительная записка

Настоящая рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС), с учетом требований к результатам освоения основной образовательной программы, а также возрастных и психологических особенностей детей, обучающихся на ступени основного общего образования.

Курс рассчитан на 170 учебных часов, в том числе в 6 и 7 классах – по 68 часов (2 часа в неделю), в 8 классе – 34 часа (1 час в неделю).

Учебники, используемые в образовательном процессе, соответствуют федеральному перечню учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 31 марта 2014 г. № 253.

Данная программа предполагает ознакомление обучающихся с возможностями использования ПК для решения практических задач, формирования определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств обработки различных видов информации. Получение обучающимися знаний и практических навыков работы в области информационных технологий является составным элементом общей информационной культуры современного человека.

Цели:

- формирование навыков продуктивных действий в информационном пространстве, используя для достижения своих целей создаваемые проекты;
- формирование научно-технического мышления и деятельности, направленных на самостоятельное творческое познание и исследование;
- реализация коммуникативных, технических и эвристических способности учащихся в ходе проектирования, разработки программ;
- формирование информационной культуры у обучающихся, элементов информационной и телекоммуникационной компетенций при обработке различных видов информационных объектов.

Задачи:

- дать представление об основных возможностях редактирования и обработки изображения;
- научить создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
- ознакомить с основными операциями в графическом редакторе;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- познакомить с видами веб-сайтов, их функциональными, структурными и технологическими особенностями;
- сформировать навыки элементарного проектирования, конструирования, размещения и сопровождения веб-сайта;
- создать представление о языке HTML и научить использовать его для создания веб-страниц;
- научить основам работы с бесплатными конструкторами сайтов;
- научить основам программирования;
- овладеть технологией создания, редактирования текста;
- показать пути получения информации для своих собственных изданий;
- ознакомиться с правилами верстки в издательской системе;

- выработать у учащихся навыки применения средств ИКТ при издании школьных тематических газет, буклетов, информационных бюллетеней и т.д.;
- поддержать самостоятельные детские издания как средства самосознания учащихся;
- формировать правовую культуру учащихся при работе с информационными источниками;
- сформировать навыки коллективной работы с комплексными проектами;
- способствовать развитию познавательного интереса к информационным технологиям.

Планируемые результаты освоения технологии

Личностные результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информационных технологий в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты освоения учебного предмета

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информационных технологий в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты освоения учебного предмета

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Основные предметные результаты изучения информационных технологий в основной школе отражают:

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, информационная технология, модель – и их свойствах;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- сформированность умений выполнять точные и приближенные вычисления, сочетая устные и письменные формы работы, проводить прикидку и оценку результатов вычислений, применять изученные формулы для преобразования выражений, использовать готовые компьютерные программы в процессе решения вычислительных задач из различных разделов курса;
- умение использовать идею координат на плоскости для графической интерпретации объектов, использовать компьютерные программы для иллюстрации решений, для построения, проведения экспериментов;
- умение записывать различные виды информации на естественном, формализованном и формальном языках, преобразовывать одну форму записи информации в другую, выбирать язык представления информации в соответствии с поставленной целью;
- умение использовать основные алгоритмические конструкции;
- умение безопасной работы на компьютере, в Интернете и сети школы;
- сформированность представлений о роли информации и информационных процессов в социальных, биологических и технических системах;
- владение алгоритмическим мышлением, понимание необходимости формального описания алгоритмов;
- владение умением понимать программы, написанные на выбранном алгоритмическом языке;

- владение стандартными приемами написания программы для решения стандартной задачи с использованием основных конструкций программирования; отладки таких программ;
- использование готовых прикладных компьютерных программ;
- сформированность навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации; понимание основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в сети Интернет.

Содержание учебного предмета

1. Введение в информационные технологии

Требования безопасности труда в компьютерном классе. Информация. Виды информации по способу получения.

Информационные процессы. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приёмник. Формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации.

Понятие технологии. Сопоставление материальной и информационной технологий. История развития информационных технологий.

Аппаратные и программные средства обработки информации.

Обучающийся научится:

- различать содержание основных понятий: информация, информационный процесс, информационная технология и др;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком и по способам её представления на материальных носителях;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач.

Обучающийся получит возможность:

- осознано подходить к выбору ИКТ-средств для своих учебных и иных целей.

2. Технология обработки графической информации

Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Gimp. Структура окна программы. Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений. Выделение фрагментов изображения. Рисование и раскрашивание. Основные операции с документами.

Основы работы со слоями. Послойная организация изображения. Понятие слоя. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Изменение прозрачности слоя. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Монтаж фотографий.

Создание анимированной графики.

Дополнительные возможности Gimp. Понятие фильтра. Многообразие фильтров в Gimp. Способы работы с фильтрами. Коллаж, способы создания коллажа. Работа с текстом в Gimp (ввод, редактирование форматирование символов и абзацев). Использование различных эффектов.

Обучающийся научится:

- выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);
- определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений;
- использовать простейший графический редактор для создания и редактирования изображений;
- создавать графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами
- классифицировать графические файлы по типу и иным параметрам;
- выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять);

Обучающийся получит возможность:

- практиковаться в использовании графических редакторов для обработки графических объектов.

3. Технология создания мультимедийных проектов.

Понятие проекта. Этапы создания проекта. Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Работа над мини-проектом. Выполнение и защита творческой работы, по выбранной теме.

Обучающийся научится:

- планировать последовательность событий на заданную тему;
- подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного проекта.

Обучающийся получит возможность:

- использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету.

4. Технология программирования в среде Логомиры.

Понятие «Исполнитель». Примеры Исполнителей. Виды Исполнителей. Среда Исполнителя. Система команд Исполнителя (СКИ). Понятие «алгоритм». Виды алгоритмов; линейный, с ветвлением, циклический. Примеры простейших алгоритмов различных конструкций.

Знакомство со средой ЛогоМиры. Способы задания и правила написания команд Черепашки. Поле форм. Освоение работы с полями форм. Создание новых форм Черепашки. Составление программ для рисования простейших фигур. Анимация. Создание простейших игр.

Исполнитель Чертёжник. Понятие вектора. Направление и длина вектора. Работа с вектором. Понятие процедуры. Пример процедуры. Постановка и решение задачи с использованием процедуры.

Исполнитель Робот. Режимы выполнения программы: пошаговый, до курсора, полностью. Демонстрация задачи для Робота. Линейный алгоритм в задачах для Робота. Цикл «Повтори», правила применения и записи цикла. Цикл «Пока», правила применения и записи цикла, условия. Условный оператор «Если». Формы оператора и правила записи. Выполнение программы с условным оператором.

Обучающийся научится:

- составлять алгоритмы для решения учебных задач различных типов;
- выражать алгоритм решения задачи различными способами (словесным, графическим, в том числе и в виде блок-схемы, с помощью формальных языков и др.);
- определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- использовать термины «исполнитель», «алгоритм», «программа», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- выполнять без использования компьютера («вручную») несложные алгоритмы управления исполнителями, записанные на конкретном языке программирования с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования (линейная программа, ветвление, повторение, вспомогательные алгоритмы);
- составлять несложные алгоритмы управления исполнителями и записывать их в виде программ на выбранном языке программирования; выполнять эти программы на компьютере.

Обучающийся получит возможность:

- создавать программы для решения задач, возникающих в процессе учебы и вне ее;

- познакомиться с понятием «управление», с примерами того, как компьютер управляет различными системами (роботы, движущиеся модели и др.).

5. Интернет-технологии

История создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет. Обзор возможностей Интернет. Технология создания сайтов в сети Интернет.

Язык разметки гипертекста HTML. Основные теги. Атрибуты текста. Списки. Таблицы. Гиперссылки. Графические объекты. Создание web-сайта на языке HTML.

Размещение сайта в сети на бесплатном хостинге.

Обучающийся научится:

- различать содержание основных понятий: информация, информационные ресурсы, информационная технология и др;
- классифицировать сервисы сети Интернет; классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;
- приемам безопасной организации своего личного пространства данных с использованием индивидуальных накопителей данных, интернет-сервисов и т. п.;
- основам соблюдения норм информационной этики и права;
- применять средства защиты информации.

Обучающийся получит возможность:

- познакомиться с принципами функционирования Интернета и сетевого взаимодействия между компьютерами, с методами поиска в Интернете;
- осознано подходить к выбору ИКТ-средств для своих учебных и иных целей.

6. Технология программирования на языке QBasic

Алгоритм и его свойства. Способы представления алгоритма. Основные алгоритмические конструкции. Исполнители и их виды. Среда и система команд Исполнителя.

Язык программирования QBasic. Интерфейс среды программирования. Алфавит языка. Структура программы. Типы данных. Вычисление значений арифметических выражений. Основные операторы. Операторы присваивания, ввода и вывода. Базовые алгоритмические конструкции в QBasic.

Графические возможности QBasic. Операторы графики. Графические примитивы.

Обучающийся научится:

- составлять алгоритмы для решения учебных задач различных типов;
- выражать алгоритм решения задачи различными способами (словесным, графическим, в том числе и в виде блок-схемы, с помощью формальных языков и др.);
- определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- использовать термины «исполнитель», «алгоритм», «программа», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

- выполнять без использования компьютера («вручную») несложные алгоритмы управления исполнителями, записанные на конкретном языке программирования с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования (линейная программа, ветвление, повторение, вспомогательные алгоритмы);
- составлять несложные алгоритмы управления исполнителями и записывать их в виде программ на выбранном языке программирования; выполнять эти программы на компьютере.

Обучающийся получит возможность:

- создавать программы для решения задач, возникающих в процессе учебы и вне ее;
- познакомиться с понятием «управление», с примерами того, как компьютер управляет различными системами (роботы, движущиеся модели и др.).

7. Технология редакционно-издательского дела

Структура газет и журналов различного профиля. Специфика отбора и содержания газетных и журнальных публикаций. Технология создания печатного издания на примере газеты.

Основные приемы обработки информации с помощью текстового процессора. Основные операции над текстовыми фрагментами, форматирование текста. Технология форматирования абзацев. Технология стилевого форматирования. Технология работы с иллюстрациями. Совместное размещение текста и графики. Понятие многоколоночной верстки. Верстка двухколоночной полосы.

Знакомство с издательской системой Microsoft Publisher. Сравнительная характеристика издательской системы Microsoft Publisher и текстового процессора Word. Основные принципы работы в Microsoft Publisher. Верстка страниц. Текстовые блоки. Работа с иллюстрациями. Совместное размещение текста и графики. Разработка макета информационного буклета. Знакомство с технологией создания буклета с помощью Microsoft Publisher. Разработка тематического буклета средствами Microsoft Publisher. Подготовка документа к печати.

Основы работы и поиск информации в сети Интернет. Использование материалов сети Интернет для создания печатной продукции на заданную тему.

Подготовка статей для тематической газеты. Подбор иллюстративного материала для газеты. Редактирование и верстка документа. Представление и оценка печатных материалов.

Обучающийся научится:

- обрабатывать различные виды текстовой информации;
- создавать публикации с использованием готовых макетов издательской системы;
- интегрировать объекты, созданные одной программой в объекты, созданные другой программой;
- находить и использовать информацию сети Интернет для своих печатных изданий.

Обучающийся получит возможность:

- научиться создавать публикации по правилам компьютерного дизайна.

8. Технология работы в среде программирования Scratch

Среда программирования Scratch. Интерфейс программы. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Управление спрайтами. Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта.

Режим презентации. Смена костюмов спрайта. Звуковые эффекты. Создание сложной анимации.

Обучающийся научится:

- работать с готовой программой в среде Scratch;
- составлять несложные линейные, ветвящиеся и циклические программы;
- отлаживать и исполнять программы в системе программирования.
- последовательность выполнения программы в системе программирования.

Обучающийся получит возможность:

- создавать программы по собственному сценарию;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.

Тематическое планирование

6 класс

1. Введение в информационные технологии – 5 часов

Техника безопасности в компьютерном классе. Информация и ее виды. Восприятие и представление информации. Информационные процессы. Информационные технологии. Аппаратные и программные средства обработки информации.
Практика на компьютере: Раскладка клавиатуры. Устройство компьютера.

2. Технология обработки графической информации – 11 часов

Кодирование графических изображений. Растровая и векторная графика. Графический редактор Gimp. Структура программы. Панели инструментов. Редактирование изображений. Работа с фрагментами. Форматирование изображений. Послойная организация изображения. Монтаж фотографий.
Практика на компьютере: Кодирование изображений. Редактирование изображений. Работа с фрагментами изображений. Форматирование изображений. Работа со слоями. Создание многослойных изображений. Монтаж фотографий.

3. Технология создания мультимедийных проектов – 16 часов

Представление о мультимедийном проекте. Требования, предъявляемые к мультимедийному проекту. Этапы разработки проекта. Работа в среде создания презентаций. Запуск и настройка приложения Microsoft PowerPoint. Разметка слайда, создание фона и текста. Вставка объектов, настройка анимации объектов. Вставка и настройка звука и видеоклипов. Смена слайдов. Создание управляющих кнопок. Мультимедийные проекты.
Практика на компьютере: Освоение работы с программным пакетом создания презентаций. Создание презентации, содержащей графические изображения, анимацию, звук, текст. Демонстрация презентации с использованием мультимедийного проектора.

4. Технология программирования в среде Логомиры – 34 часа

Исполнители и их виды. Среда и система команд Исполнителя. Алгоритм и его свойства. Способы представления алгоритма. Основные алгоритмические конструкции. Среда программирования ЛогоМиры. Исполнитель Черепашка. Рисование простейших фигур. Создание анимации и простейших игр. Исполнитель Чертёжник. Вектор. Решение задач с применением вектора. Процедуры. Исполнитель Робот. Решение линейных задач для Робота. Цикл с заранее известным числом шагов. Цикл с условием. Условный оператор.
Практика на компьютере: Составление программ для различных исполнителей, содержащих различные алгоритмические структуры.

Резерв – 2 часа

7 класс

1. Интернет-технологии – 40 часов

Требования безопасности труда в компьютерном классе. История создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет. Обзор возможностей Интернет. Технология создания сайтов в сети Интернет. Язык разметки гипертекста HTML. Основные теги. Атрибуты текста. Списки. Таблицы. Гиперссылки. Графические объекты. Создание web-

сайта на языке HTML. Размещение сайта в сети на бесплатном хостинге.

Практика на компьютере: Поиск информации в сети Интернет. Создание веб-страницы (сайта) при помощи текстового редактора (языка HTML, шаблонов бесплатного хостинга).

2. Технология программирования на языке QBasic – 26 часов

Алгоритм и его свойства. Способы представления алгоритма. Основные алгоритмические конструкции. Исполнители и их виды. Среда и система команд Исполнителя.

Язык программирования QBasic. Интерфейс среды программирования. Алфавит языка. Структура программы. Типы данных. Вычисление значений арифметических выражений. Основные операторы. Операторы присваивания, ввода и вывода. Базовые алгоритмические конструкции в QBasic.

Графические возможности QBasic. Операторы графики. Графические примитивы.

Практика на компьютере: Создание линейной программы. Разработка программы с ветвлением. Разработка программы с оператором цикла. Создание графического изображения в QBasic. Движение в QBasic.

Резерв – 2 часа

8 класс

1. Технология редакционно-издательского дела – 16 часов

Требования безопасности труда в компьютерном классе. Технология создания печатного издания. Основные приемы обработки информации с помощью текстового процессора. Технология форматирования элементов текста. Технология стилевого форматирования. Совместное размещение текста и графики. Понятие многоколоночной верстки.

Знакомство с издательской системой Microsoft Publisher. Сравнительная характеристика издательской системы Microsoft Publisher и текстового процессора Word. Верстка страниц. Текстовые блоки. Работа с иллюстрациями. Разработка макета информационного буклета. Знакомство с технологией создания буклета с помощью Microsoft Publisher. Разработка тематического буклета средствами Microsoft Publisher.

Использование материалов сети Интернет для создания печатной продукции на заданную тему.

Практика на компьютере: редактирование и форматирование текстовых документов, стилевое форматирование, добавление графических объектов, многоколоночная верстка, создание тематического буклета.

2. Технология работы в среде программирования Scratch – 16 часов

Среда программирования Scratch. Интерфейс программы. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Управление спрайтами. Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта.

Режим презентации. Смена костюмов спрайта. Звуковые эффекты. Создание сложной анимации.

Практика на компьютере: создание спрайтов и фонов для сцены, создание проекта, состоящего из одного или нескольких спрайтов и сцен, создание сложной анимации.

Резерв – 2 часа

Поурочное планирование

6 класс

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
1	Введение в информационные технологии	5	1	1		
1	Техника безопасности в компьютерном классе. Информация и ее виды. Восприятие и представление информации.	1			конспект	3-7.09
2	Информационные процессы. ПР № 1	1	0,5		конспект	3-7.09
3	Информационные технологии	1			конспект	10-14.09
4	Аппаратные и программные средства обработки информации. ПР № 2	1	0,5		конспект	10-14.09
5	Контрольная работа № 1 «Информация»	1		1		17-21.09
2	Технология обработки графической информации	11	3	1		
6	Кодирование графических изображений. Растровая и векторная графика. ПР № 3	1	0,5		конспект	17-21.09
7	Графический редактор Gimp. Структура программы. Панели инструментов.	1			конспект	24-28.09
8	Редактирование изображений. ПР № 4	1	0,5		конспект	24-28.09
9	Работа с фрагментами. ПР № 5	1			конспект	1-5.10
10	Форматирование изображений. Рисование и раскрашивание. ПР № 6	1	0,5		конспект	1-5.10
11	Понятие слоя. Послойная организация изображения.	1			конспект	8-12.10
12	Работа со слоями. ПР № 7	1	0,5		конспект	8-12.10
13	Редактирование фонового слоя.	1			конспект	15-19.10
14	Создание многослойного изображения. ПР № 8	1	0,5		конспект	15-19.10
15	Монтаж фотографий. ПР № 9	1	0,5		конспект	22-26.10
16	Контрольная работа № 2 «Графический редактор»	1		1		22-26.10
3	Технология создания мультимедийных проектов	16	6	1		
17	Представление о мультимедийном проекте. Обзор программных продуктов, предназначенных для обработки графических объектов, видеозаписей, звука, текста и создания мультимедийных проектов.	1			конспект	5-9.11
18	Требования, предъявляемые к мультимедийному проекту. Этапы разработки проекта.	1			конспект	5-9.11

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
19-20	Запуск и настройка приложения Microsoft PowerPoint. Разметка слайда, создание фона и текста. ПР № 10	2	1		конспект	12-16.11
21-22	Вставка рисунков, настройка анимации текста и рисунков. ПР № 11	2	1		конспект	19-23.11
23-24	Вставка и настройка звука и видеоклипов. ПР № 12	2	1		конспект	26-30.11
25-26	Смена слайдов. Создание управляющих кнопок. ПР № 13	2	1		конспект	3-7.12
27	Разработка сценария мультимедийного проекта	1			проект	10-14.12
28	Подготовка материала для работы	1			проект	10-14.12
29-30	Создание мультимедийного проекта. ПР № 14	2	2		проект	17-21.12
31	Защита мультимедийных проектов	1				24-28.12
32	Контрольная работа № 3 «Технология мультимедиа»	1		1		24-28.12
4	Технология программирования в среде Логомиры	34	13	1		
33	Алгоритм и его свойства. Способы представления алгоритма. Основные алгоритмические конструкции	1			конспект	14-17.01
34	Исполнители и их виды. Среда и система команд Исполнителя.	1			конспект	14-17.01
35	Знакомство со средой ЛогоМиры. Способы задания и правила написания команд Черепашки.	1			конспект	21-25.01
36	Поле форм. Рисование простейших фигур. ПР № 15	1	0,5		конспект	21-25.01
37-38	Создание анимации. ПР № 16	2	1		конспект	28-1.02
39-41	Создание простейших игр. ПР № 17	3	2		конспект	4-15.02
42	Контрольная работа № 4 «Исполнитель Черепашка»	1		1		11-15.02
43	Исполнитель Чертёжник. Среда и система команд Чертёжника	1			конспект	18-22.02
44	Вектор. Решение задач с применением вектора. ПР № 18	1	0,5		конспект	18-22.02
45	Процедуры	1			конспект	25-1.03
46	Использование процедур. ПР № 19	1	0,5		конспект	25-1.03
47-49	Решение задач для Чертёжника. ПР № 20	3	1,5		конспект	4-15.03
50	Контрольная работа № 5 «Исполнитель Чертежник»	1		1		11-15.03
51-52	Исполнитель Робот. Среда и система команд Робота. ПР № 21	2			конспект	18-22.03
53	Простейшая задача для Робота. ПР № 22	1	0,5		конспект	1-5.04
54	Решение линейных задач для Робота. ПР № 23	1	0,5		конспект	1-5.04
55-56	Цикл с заранее известным числом шагов. ПР № 24	2	1		конспект	8-12.04
57-58	Цикл с условием. ПР № 25	2	1		конспект	15-19.04

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
59-60	Условный оператор. ПР № 26	2	1		конспект	22-26.04
61	Контрольная работа № 5 «Исполнитель Робот»	1		1		29-10.05
62-64	Работа над творческим проектом	3	3		проект	29-17.05
65-66	Защита проекта	2				20-24.05
67-68	Резерв	2				

7 класс

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
1	Интернет-технологии. Создание сайтов	40	16	3		
1	Техника безопасности в компьютерном классе. История создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет.	1			конспект	3-7.09
2	Обзор возможностей Интернет. Поиск информации в сети Интернет. ПР № 1	1	0,5		конспект	3-7.09
3	Разработка web-документов при помощи текстового процессора Microsoft Word.	1			конспект	10-14.09
4	Создание простейшей web-страницы. ПР № 2	1	0,5		конспект	10-14.09
5-6	Создание web-сайта. ПР № 3	2	1		конспект	17-21.09
7	Контрольная работа № 1 «Интернет-технологии»	1		1		24-28.09
8	Структура html-документа. Теги и атрибуты. ПР № 4	1	0,5		конспект	24-28.09
9-10	Форматирование текста. ПР № 5	2	1		конспект	1-5.10
11-12	Списки. ПР № 6	2	1		конспект	8-12.10
13-14	Простые таблицы. ПР № 7	2	1		конспект	15-19.10
15-16	Сложные таблицы. ПР № 8	2	1		конспект	22-26.10
17-18	Графические объекты. ПР № 9	2	1		конспект	5-9.11
19-20	Гиперссылки. ПР № 10	2	1		конспект	12-16.11
21-22	Формы. ПР № 11	2	1		конспект	19-23.11
23-25	Создание web-сайта на языке HTML. ПР № 12	3	1		конспект	26-7.12
26	Контрольная работа № 2 «Язык HTML»	1		1		3-7.12
27-28	Услуги бесплатного хостинга сайтов. Регистрация нового пользователя. Создание нового сайта. Выбор дизайна. Подключение модулей.	2			конспект	10-14.12
29-30	Конструктор сайта. Новости сайта. ПР № 13	2	1		конспект	17-21.12
31-32	Редактирование страниц. ПР № 14	2	0,5		конспект	24-28.12
33	Форматирование текста. ПР № 15	1	0,5		конспект	14-17.01
34	Вставка изображений. ПР № 16	1	0,5		конспект	14-17.01
35	Вставка таблиц. ПР № 17	1	0,5		конспект	21-25.01
36	Гиперссылки. ПР № 18	1	0,5		конспект	21-25.01
37-38	Создание персонального сайта. ПР № 19	2	2		проект	28-1.02
39	Защита проекта «Персональный сайт»	1				4-8.02

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
40	Контрольная работа № 3 «Создание сайтов»	1		1		4-8.02
2	Технология программирования на языке QBasic	26	11	1		
41	Алгоритм и его свойства. Способы представления алгоритма.	1			конспект	11-15.03
42	Исполнители и их виды. Среда и система команд Исполнителя. Основные алгоритмические конструкции	1			конспект	11-15.02
43	Язык программирования QBasic. Интерфейс среды программирования. Алфавит языка. Структура программы.	1			конспект	18-22.02
44	Типы данных. Вычисление значений арифметических выражений. ПР № 20	1	0,5		конспект	18-22.02
45-46	Операторы присваивания, ввода и вывода. Составление линейных программ. ПР № 21	2	1		конспект	25-1.03
47-48	Ветвление в QBasic. ПР № 22	2	1		конспект	4-8.03
49	Циклы в QBasic	1			конспект	11-15.03
50	Цикл с условием. ПР № 23	1	0,5		конспект	11-15.03
51	Цикл с постусловием. ПР № 24	1	0,5		конспект	18-22.03
52	Цикл с параметром. ПР № 25	1	0,5		конспект	18-22.03
53	Графические возможности QBasic. Операторы графики. Графические примитивы.	1			конспект	1-5.04
54	Создание простейшего графического изображения. ПР № 26	1	0,5		конспект	1-5.04
55-56	Движение графических примитивов. ПР № 27	2	1		конспект	8-12.04
57-58	Создание программ с использованием графических возможностей QBasic. ПР № 28	2	1,5		конспект	15-19.04
59	Контрольная работа № 4 «Язык программирования QBasic»	1		1		22-26.04
60-64	Работа над творческим проектом	5	4		проект	22-17.05
65-66	Защита проекта	2				20-24.05
67-68	Резерв	2				

8 класс

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
1	Технология редакционно-издательского дела	16	7	1		
1	Инструктаж по ТБ в компьютерном классе. Технология создания печатного издания	1			конспект	3-7.09
2	Технология обработки текстовой информации в текстовом процессоре. Правила набора текста. ПР № 1	1	0,5		конспект	10-14.09
3	Параметры страницы. Форматирование текста и абзацев. ПР № 2	1	0,5		конспект	17-21.09
4	Стилевое форматирование. ПР № 3	1	0,5		конспект	24-28.09
5	Технология работы с иллюстрациями. ПР № 4	1	1		конспект	1-5.10
6	Многоколончатая верстка. ПР № 5	1	1			8-12.10
7	Стилевое форматирование таблиц	1				15-19.10
8	Итоговая ПР № 6	1	1		конспект	22-26.10
9	Издательская система MS Publisher. Принципы работы	1			конспект	5-9.11
10	Верстка страниц. Текстовые блоки. Иллюстрации. ПР № 7	1	0,5		конспект	12-16.11
11	Разработка макета информационного буклета. ПР № 8	1	0,5		конспект	19-23.11
12	Технология поиска информации в сети Интернет. ПР № 9	1			конспект	26-30.11
13	Создание печатной продукции. ПР № 10	1	0,5		конспект	3-7.12
14	Подготовка статей и иллюстраций для газеты. Верстка документа. ПР № 11	1			конспект	10-14.12
15-16	Защита проектной работы. Итоговая ПР № 12	2	1	1		17-28.12
2	Технология работы в среде программирования Scratch	16	7	1		
17	Среда программирования Scratch . Интерфейс программы . Понятие спрайта и объекта.	1			конспект	14-17.01
18	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.				конспект	21-25.01
19	Создание простейшей анимации для спрайта. ПР № 13	1	0,5		конспект	28-1.02
20	Управление спрайтами				конспект	4-8.02
21	Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов. ПР № 14		0,5		конспект	11-15.02
22	Добавление сцен в проект. Смена сцены. ПР № 15		0,5		конспект	18-22.02
23	Добавление нового спрайта в проект. ПР № 16	1	0,5		конспект	25-1.03
24	Добавление звуковых эффектов в проект. ПР № 17	1	0,5		конспект	4-7.03

№ темы/ урока	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них		Д/З	Дата
			ПР	КР		
25	Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта. ПР № 18	1	0,5		конспект	11-15.03
26	Создание сложной анимации с несколькими спрайтами. ПР № 19	1	0,5		конспект	18-22.03
27	Разработка сценария проекта	1			сценарий проекта	1-5.04
28-30	Работа над проектом	3	2,5		проект	8-26.04
31-32	Защита проекта. Итоговая ПР № 20	2	1	1		29-17.05
33-34	Резерв	2				