

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Новоникольская средняя общеобразовательная школа
Мичуринского района
Тамбовской области

Рассмотрена на заседании МО
учителей математики, физики
и информатики
Протокол №__ от ____
Руководитель МО:
_____/Бочарова Е.А./

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению методическим
советом школы
Протокол №__ от ____
Руководитель МС
_____/Кузнецова И.Н./

Утверждена приказом
МБОУ
Новоникольской СОШ
№__ от ____.
Директор
_____/Чернышова
Л.Б./

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ИНФОРМАТИКА и ИКТ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «МАТЕМАТИКА»
для 5 класса**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Новоникольская средняя общеобразовательная школа
Мичуринского района
Тамбовской области

Рассмотрена на заседании МО
учителей математики, физики и
информатики
Протокол №__ от _____
Руководитель МО:
_____/Бочарова Е.А./

Рассмотрена и рекомендована к
утверждению методическим
советом школы
Протокол №__ от _____
Руководитель МС
_____/Кузнецова И.Н./

Утверждена приказом
МБОУ
Новоникольской СОШ
№__ от _____.
Директор
_____/Чернышова Л.Б./

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
уроков ИНФОРМАТИКИ и ИКТ
в 5 классе
на 2013 / 2014 учебный год

(35 часов: 1 ч. в неделю)

Учитель Ярушкина Галина Викторовна

2013-2014 учебный год

Программа курса для 5 класса.

ИНФОРМАТИКА и ИКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «МАТЕМАТИКА»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Программа рассчитана на 35 учебных часа и ориентирован на детей 9-12 лет.

За основу данной адаптированной программы взята программа, допущенная Министерством образования Российской Федерации для использования в преподавании пропедевтического курса информатики в средней образовательной школе, куда входит практикум по информационным технологиям:

Преподавание ведется на основе учебника «Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное/Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2006. — 160 с. ».

***Цель:** освоение базовой информационной технологии работы в системной Windows, в графической редакторе, в текстовом процессоре.*

Задачи:

- научить каждого школьника пользоваться новыми массовыми ИТК (текстовый редактор, графический редактор и др.).
- формировать пользовательские навыки для введения компьютера в учебную деятельность.
- формировать у школьника представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;
- формировать у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

Содержание курса требует обязательного наличия компьютерной техники.

Рабочая программа по информатике и информационным технологиям для 5 класса разработана на основе:

- Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;

- Федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05 марта 2004 г. № 1089;
- Базисного учебного плана общеобразовательных учреждений Российской Федерации, утвержденного приказом Минобразования РФ № 1312 от 09.03.2004;
- Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования;
- Требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;
- Программы профессора Н.В. Макаровой для 5 класса.

Креативность данной рабочей учебной программы и ее отличие от примерной в логике построения учебного материала. В настоящее время информатика как учебный предмет проходит этап становления, еще ведутся дискуссии по поводу ее содержания вообще и на различных этапах изучения в частности. Но есть ряд вопросов, необходимость включения которых в учебные планы бесспорно. Уже на самых ранних этапах обучения школьники должны уметь построить модель решаемой задачи, установить отношения и выразить их в предметной, графической или буквенной форме – залог формирования не частных, а общеучебных умений. В рамках данного направления в данном курсе строятся логические, табличные, графические модели, решаются нестандартные задачи. Алгоритмическое мышление, рассматриваемое как представление последовательности, наряду с образным и логическим мышлением определяет интеллектуальную мощь человека, его творческий потенциал. Навыки планирования, привычка к точному и полному описанию своих действий поможет школьникам разрабатывать алгоритмы решения задач самого разного происхождения.

Федеральный компонент государственного стандарта образования

Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих целей:

- освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
- овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и

коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

2. СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Обучение работе на компьютере

Тема 1.1. освоение системной среды Windows

Название основных устройств компьютере. Правила работы за компьютером. Сопоставление роли и назначения компьютерного и реального рабочих столов. Назначение объектов компьютерного Рабочего стола.

Освоение приемов работы с мышью.

Представление о графическом интерфейсе системной среды. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Знакомство с назначением и функциями Главного меню. Технология запуска программ из Главного меню и завершения работы программ.

Представление об окне об объекте графического интерфейса. Технология работы с окном.

Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш.

Тема 1.2. Простейшая технология работы с текстом

Назначение текстового редактора. Структура графического интерфейса текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора.

Технология ввода текста. Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов; вставка и удаление пустых строк.

Назначение буфера обмена. Действия с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

Тема 1.3. Вычисления на компьютере с помощью Калькулятора

Исторические примеры различных приспособлений для выполнения арифметических операций. Технология вычислений с помощью программы Калькулятора.

Тема 1.4. Представление о составном документе

Работа с несколькими окнами. Создание составного документа с использованием двух программ.

Раздел 2. Компьютерная графика как средство творческого потенциала

Тема 2.1. Освоение среды графического редактора Paint

Понятие компьютерной графики. Основные возможности графического редактора *Paint* по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 2.2. Редактирование рисунков

Использовать команды Отменить. Использование инструмента Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещение. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

Тема 2.3. точные построения графических объектов

Использование клавиши Shift для построения прямых, квадратов, кубов, кругов. Построение геометрических фигур. Понятие пиксела. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

Тема 2.4. представление об алгоритме

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни. Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов. Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.

Тема 2.5. конструирование из мозаики

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм — плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

Тема 2.6. моделирование в среде графического редактора

Представление о моделях окружающего мира. Понятие моделирования. Примеры построения моделей в графическом редакторе.

3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

<i>№</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Теория(50%) + Практика(50%)</i>		<i>Всего</i>
1.	Введение. Техника безопасности в кабинете Информатики	1	—	1
2.	Учимся работать на компьютерах.	6,5	6,5	13
3.	Компьютерная графика	10,5	10,5	21
4.	Итого:	18	17	35

Формы организации учебного процесса: индивидуальные; индивидуально-групповые; фронтальные; практикумы.

Формы контроля ЗУН(ов): наблюдение; беседа; фронтальный опрос; контрольная работа; практикум.

Компьютерный практикум:

клавиатурный тренажер;
работа с программами и файлами;
работа с главным меню;
работа с информацией.

Контрольные работы*:
КР № 1 «Обучение на компьютере».
КР № 2 «Компьютерная графика как средство развития творческого потенциала».
Практические работы*:
Практическая работа № 1 Набор и редактирование текста
Практическая работа № 2 Создание собственного рисунка

***Контрольная работа № 1. «Обучение на компьютере».**

Задание I.

1. Найдите повторяющуюся часть в приведенных ниже словах:
Сказка, рассказ, сказочник, подсказка, сказатель.

2. Напечатайте повторяющуюся часть слова.

3. Сделайте четыре копии.

4. Допишите слова

Задание II.

1. Напечатайте слова: *слон стан стон*

2. Скрпируйте и вставьте еще одну такую строку.

3. Переставьте слова во второй строке так, чтобы каждое следующее слово отличалось одной буквой от предыдущего

Задание III.

С четырех участков собрали соответственно 150, 350, 200 и 400 кг яблок. Собранные яблоки разложили в ящики по 25 кг. Сколько понадобилось ящиков? Решите задачу, используя Калькулятор, и оформите решение в Блокноте.

Контрольная работа №2. “Компьютерная графика как средство развития творческого потенциала” (Доклад)

***Практические работы**

Практическая работа № 1

1. Наберите в Блокноте тексты двух стихотворений.

Никто

Завелся озорник у нас

Переплыл океан

В квартире от его проказ

Поймал капитан.

(Борис Заходер)

Пеликан

Капитан Джонатан

Горюет вся семья.

И в пути пеликана

Буквально нет житья

(Роббер Деснос)

2. Расставь строки в правильном порядке.

Практическая работа №2

С помощью геометрических фигур создай рисунок, придай цвет

4. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ.

Рабочая программа курса «Информатика» для 5-х классов предусматривает формирование у обучающихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций. В области рефлексивной деятельности: объективное оценивание своих учебных достижений; навыки организации и участия в коллективной деятельности,

постановка общей цели и определение средств ее достижения, отстаивать свою позицию, формулировать свои мировоззренческие взгляды.
В результате обучения информатике обучаемые должны:

Раздел 1. Обучение работе на компьютере

Тема 1.1. освоение системной среды Windows

Учащиеся должны знать:

Название основных устройств компьютера;
Правила работы за компьютером
Назначение Рабочего стола;
Понятие графического интерфейса;
Назначение компьютерного меню и Главного меню;
Роль окна при работе в системной среде *Windows*;
Назначение служебных клавиш на клавиатуре.

Учащиеся должны уметь:

Работать мышью;
Выбирать пункты меню;
Запускать программу и завершать работу с ней;
Изменять размеры и расположение окна.

Тема 1.2. Простейшая технология работы с текстом

Учащиеся должны знать:

Основные правила набора текста;
Назначение Основного меню;
Основные операции редактирования;
Назначение буфера обмена.

Учащиеся должны уметь:

Вводить и редактировать текст;
Копировать, перемещать, удалять фрагменты текста.

Тема 1.3. Вычисления на компьютере с помощью Калькулятора

Учащиеся должны знать:

Назначение программы Калькулятор Технологию работы с программой Калькулятор.

Учащиеся должны уметь:

Приводить исторические примеры приспособлений, используемых для расчетов;
Выполнять расчеты с помощью программы Калькулятор.

Тема 1.4. Представление о составном документе

Учащиеся должны уметь:

Располагать окна Рабочего стола и поочередно в них работать;
Создавать составной документ.

Раздел 2. Компьютерная графика как средство творческого потенциала

Тема 2.1. Освоение среды графического редактора Paint

Учащиеся должны знать:

Назначение и возможности графического редактора;

Назначение объектов интерфейса графического редактора.

Учащиеся должны уметь:

Настраивать Панель инструментов;

Создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

Тема 2.2. Редактирование рисунков

Учащиеся должны знать:

Понятие фрагмента рисунка;

Понятие файла;

Учащиеся должны уметь:

Выделение и перемещение фрагмента рисунка;

Создавать графический объект из типовых фрагментов;

Сохранять рисунок в файле и открывать файл

Тема 2.3. точные построения графических объектов

Учащиеся должны знать:

- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя;
- понятие пиктограммы.

Учащиеся должны уметь:

использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;

редактировать графический объект по пикселем; рисовать пиктограммы.

Тема 2.4. представление об алгоритме

Учащиеся должны знать:

понятие линейного алгоритма;

понятие циклического алгоритма.

Учащиеся должны уметь:

разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект;

использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

Тема 2.5. конструирование из мозаики

Учащиеся должны знать:

что такое конструирование;

технологии конструирования из меню готовых форм.

Учащиеся должны уметь:

создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм);

разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм;

конструировать разнообразные графические объекты.

Тема 2.6. моделирование в среде графического редактора

Учащиеся должны знать:

что такое модель;

в чем заключается суть моделирования.

Учащиеся должны уметь:

приводить примеры моделей из окружающей среды;

строить модели в графическом редакторе.

5. ЛИТЕРАТУРА.

Учебно-методический литература:

- Макарова Н.В., учебник «Информатика 5-6», Питер 2006 ;
- Н.В. Макаровой
- «Программа по информатике и ИКТ» (системно-информационная концепция).-СПб.:Лидер, 2009

Дополнительная литература:

- Газета «Информатика», №6-2008 (559). Материалы к уроку «Графический редактор».
- Информатика. 5 класс. Поурочные планы по учебнику Н.В.Макаровой «Информатика. 5-6 классы». / Сост. Е.А.Егоров. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2008
- Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №6 – 2007. Контрольно-измерительные материалы по информатике для 5-7 классов.
- Сайт «Информатика в школе»: <http://inf777.narod.ru>
- Сайт «Шпаргалка учителю информатики»: <http://portal.krsnet.ru>
- Сайт «Клякса.ru»: <http://klyaksa.net>

**6. КАЛЕНДАРНО-ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА ПО ИНФОРМАТИКЕ и ИКТ
в 5 ___ классе при 1 уроке в неделю**

№/№	ТЕМА УРОКА	Д/з	Всего	Теория	Практика	Форма контроля	Дата пров. План/факт
1	2	3	4	5	6	7	8
I ЧЕТВЕРТЬ 1 урок в неделю, 9 уроков за четверть							
ОБУЧЕНИЕ НА КОМПЬЮТЕРЕ (11 Ч).							
<i>Освоение системной среды Windows (3 ч).</i>							
1/1	Человек и компьютер. Правила безопасной работы с компьютером.	§ 1.1	1	1	-	Вводная и обзорная лекции. Фронтальный опрос	04.09
2/2	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница – мышь.	§ 1.2-1.3	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	11.09
3/3	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск. Окно в компьютерный мир.	§ 1.4-1.6	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	18.09
<i>После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:</i>							
ЗНАТЬ				УМЕТЬ			
Сферы соприкосновения человека и компьютера. История появления компьютеров. Правила безопасной работы с компьютером в компьютерном классе. Понятие компьютерного «рабочего стола» и присутствующих на нем элементов. Манипулятор – компьютерная мышь. Назначение кнопки «Пуск». Windows – окна.				Правильно включать и выключать компьютер. Осуществлять навигацию по рабочему столу ПК. Использовать компьютерную мышь. Выбирать нужные приложения в «Меню Пуск». Манипулировать окнами на рабочем столе.			
<i>Простейшая технология работы с текстом (5 ч).</i>							
4/1	Клавиатура – инструмент писателя.	§ 1.7	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	25.09
5/2	Набор и редактирование текста.	§ 1.8	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	02.10
6/3	Набор и редактирование текста.	§ 1.8	1	-	1 ПР №1	Фронтальный контроль. Практикум.	09.10
1	2	3	4	5	6	7	8
7/4	Что скрывается в строке меню.	§ 1.9	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	16.10

8/5	Действия с фрагментом текста.	§ 1.10	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	23.10
<i>После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:</i>							
ЗНАТЬ		УМЕТЬ					
Устройство клавиатуры. Назначение клавиш. Адрес текстового редактора «Блокнот» и его возможности, а так же способы редактирования текста с использованием «Меню». Способы сохранения текста.		Пользоваться клавиатурой, мышью и «Меню» для форматирования и редактирования текста. Сохранять текст документ по определенному адресу.					
Вычисления на компьютере с помощью калькулятора (1 ч).							
9/1	Калькулятор – помощник математика.	§ 1.11	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	30.10
II ЧЕТВЕРТЬ 1 урок в неделю, 7 уроков за четверть							
Многооконность (1 ч).							
10/1	Один помощник – хорошо, а два – лучше.	§ 1.12	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	13.11
11/1	Контрольная работа № 1 «Обучение на компьютере».	§ 1.1-1.12	1	½	½	Урок контроля и оценки знаний уч-ся.	20.11
<i>После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:</i>							
ЗНАТЬ		УМЕТЬ					
Расположение калькулятора в меню «Пуск» и его функциональные возможности. Что называется активным и не активным окном. Способы активации окна.		Запускать и использовать калькулятор. Переключать режимы работы калькулятора. Работать с несколькими окнами. Переключаться между окнами.					
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА (22 ч)							
Освоение среды графического редактора Paint (3 ч).							
12/1	Инструменты для рисования. Компьютерная графика.	§ 2.1-2.2	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	27.11
13/2	Создание компьютерного рисунка.	§ 2.3	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	04.12
1	2	3	4	5	6	7	8
14/3	Настройка инструментов.	§ 2.4	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	11.12
<i>После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:</i>							
ЗНАТЬ		УМЕТЬ					
Адрес графического редактора «Paint». Элементы окна: строка заголовка; строка меню; кнопка «Закрыть»; полоса прокрутки. Панель		Запускать графический редактор «Paint» и завершать с ним работу. Читать элементы окна: строка заголовка; строка меню; кнопка «Закрыть»; полоса					

инструментов. Меню настройки инструментов. Рабочее поле и «Палитру». Элементы интерфейса графического редактора. Настройка инструментов.	прокрутки. Использовать панель инструментов и меню настройки инструментов.
--	--

Редактирование рисунков (5 ч).

15/1	Редактирование компьютерного рисунка.	§ 2.5	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	18.12
16/2	Фрагмент рисунка.	§ 2.6	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	25.12

III ЧЕТВЕРТЬ 1 урок в неделю, 10 уроков за четверть

17/3	Сборка рисунка из деталей.	§ 2.7	1	½	1 ПР №2	Фронтальный контроль. Практикум.	15.01
18/4	Как сохранить созданный рисунок.	§ 2.8	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	22.01
19/5	Как открыть рисунок, сохраненный на диске.	§ 2.9	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	29.01

После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:

ЗНАТЬ	УМЕТЬ
Способы редактирования компьютерного рисунка и отдельных его элементов. Понятие фрагмента рисунка. Технику сборки и разборки рисунка из деталей. Способы сохранения и открытия созданного рисунка.	Редактировать компьютерный рисунок и отдельные его элементы. Создавать или выделять фрагменты рисунка, а также осуществлять сборку рисунка из заготовленных деталей. Сохранять компьютерный рисунок в различные папки. Открывать компьютерный рисунок для просмотра или редактирования.

Точные построения графических объектов (4 ч).

20/1	Построения с помощью клавиши Shift .	§ 2.10	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	05.02
1	2	3	4	5	6	7	8
21/2	Эллипс и окружность.	§ 2.11	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	12.02
22/3	Что такое пиксель.	§ 2.12	1	½		Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	19.02
23/4	Что такое пиктограмма.	§ 2.13	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	26.02

После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:

ЗНАТЬ	УМЕТЬ
Назначение клавиши Shift при построении точных графических	Используя клавишу Shift создавать правильные геометрические объекты.

объектов. Что такое пиксель. Как включать сетку графического объекта. Что такое пиктограмма.	Строить объёмные геометрические фигуры (куб, шар и др). Строить вписанные фигуры. Создавать узоры на основе геометрических фигур. Изменять масштаб рисунка и создавать пиксельный рисунок используя сетку. Строить пиктограммы.						
--	---	--	--	--	--	--	--

Представление об алгоритме (4 ч).

24/1	Алгоритмы в нашей жизни. Откуда произошло слово алгоритм.	§ 2.14-2.15	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	05.03
25/2	Компьютерная среда и алгоритмы. Какие бывают алгоритмы.	§ 2.16-2.17	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	12.03
26/3	Действия с фрагментом рисунка.	§ 2.18	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	19.03

IV ЧЕТВЕРТЬ 1 урок в неделю, 9 уроков за четверть

27/4	Повторяющиеся действия в алгоритмах. Повторяющиеся элементы вокруг нас.	§ 2.19-2.20	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	02.04
------	---	-------------	---	---	---	--	-------

Конструирование из мозаики (3 ч).

28/1	Конструирование из мозаики.	§ 2.21	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	09.04
29/2	Меню готовых форм.	§ 2.22	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	16.04
30/3	Конструирование из кубиков.	§ 2.23	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	23.04
1	2	3	4	5	6	7	8

Моделирование в среде графического редактора (2 ч).

31/1	Моделирование окружающего мира.	§ 2.24	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	30.04
32/2	Учебные модели.	§ 2.25	1	½	½	Усвоение нового материала в процессе выполнения ПР	07.05
33/3	Контрольная работа № 2 «Компьютерная графика как средство развития творческого потенциала».		1	½	½	Урок контроля и оценки знаний уч-ся.	14.05
34/4 35/5	Работа над собственным проектом.	Проект.	1	-	2		21.05 28.05

После изучения данного раздела информатики учащиеся должны:

ЗНАТЬ	УМЕТЬ
-------	-------

<p>Понятие алгоритма и возможности его использования в жизни человека. Историю возникновения слова «алгоритм». Об использовании алгоритмов вычислительной технике. Последовательный и циклический алгоритмы. Приемы при работе с фрагментами рисунка. О назначении буфера обмена. Понятие алгоритмического поиска. Меню готовых форм. Понятие учебной модели.</p>	<p>Составлять алгоритмы при создании графических объектов и руководствоваться ими. Составлять линейный и циклический алгоритмы. Копировать, вырезать и вставлять графические объекты используя буфер обмена. Использовать алгоритмический поиск при решении графических и логических задач. Создавать сложные графические объекты используя простые повторяющиеся элементы. Конструировать из мозаики. Создавать и использовать меню готовых форм. Моделировать окружающие объекты. Создавать графические учебные модели.</p>				
<p>ВСЕГО</p>		<p>35</p>	<p>16</p>	<p>19</p>	

5. ЛИТЕРАТУРА.

Учебно-методический литература:

- Макарова Н.В., учебник «Информатика 5-6», Питер 2006 ;
- Н.В. Макаровой
- «Программа по информатике и ИКТ» (системно-информационная концепция).-СПб.:Лидер, 2009
- Информатика.7-9 класс. Базовый курс. Теория./Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2008
- Информатика.7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям/Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2008

Дополнительная литература:

- Газета «Информатика», №6-2008 (559). Материалы к уроку «Графический редактор».
- Газета «Информатика», №13-2008 (566). Программирование на ЛОГО: задачник и решебник.
- Информатика. 5 класс. Поурочные планы по учебнику Н.В.Макаровой «Информатика. 5-6 классы». / Сост. Е.А.Егоров. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2008
- Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №6 – 2007. Контрольно-измерительные материалы по информатике для 5-7 классов.
- Сайт «Информатика в школе»: <http://inf777.narod.ru>
- Сайт «Шпаргалка учителю информатики»: <http://portal.krsnet.ru>
- Сайт «Клякса.ru»: <http://klyaksa.net>