

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3 г. ХАРАБАЛИ»

Принято

На заседании МО

Барф

«24» 08 2015 г.

Согласовано

Зам. директора по УВР

Салим

«24» 08 2015 г.

Утверждаю

Директор МБОУ «СОШ № 3 г. Харабали»

Ибрагим

«25» 08 2015 г.



Рабочая программа по информатике 6 класс

I. Пояснительная записка

В настоящее время отчетливой стала видна роль информатики в формировании современной научной картины мира, фундаментальный характер ее основных понятий, законов, всеобщность ее методологии. Информатика имеет очень большое и всевозрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария, т. е. методов и средств познания реальности. Современная информатика представляет собой метадисциплину, в которой сформировался язык, общий для многих научных областей. Изучение предмета дает ключ к пониманию многочисленных явлений и процессов окружающего мира (в естественнонаучных областях, социологии, экономике, языке, литературе и др.). Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. В информатике формируются многие виды деятельности, которые имеют метапредметный характер, способность к ним образует ИКТ-компетентность.

Данная программа составлена на основании авторской программы «Информатика 5-9» авторов Л. Л. Босовой, А. Ю. Босовой.

II. Общая характеристика учебного предмета

Информатика — это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Информатика имеет большое и всевозрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

В содержании курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса.

Цели изучения информатики в основной школе определены следующие:

- 1) быть в максимальной степени ориентированы на реализацию потенциала предмета в достижении современных образовательных результатов;
- 2) конкретизироваться с учетом возрастных особенностей учащихся

III. Описание места информатики в учебном плане

В учебном плане основной школы на курс «Информатика» в 6 классе отводится 35 часов (один час в неделю).

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета, курса.

Личностные образовательные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение

последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- 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; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные образовательные результаты:

Ученик научится:

- использовать термины «информация», «объект», «модель», «система объектов», «алгоритм», «исполнитель»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- решать логические задачи с помощью таблиц;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;

- выбирать способы представления данных в зависимости от поставленной задачи;
- анализировать предлагаемые последовательности команд на предмет наличия у них свойств алгоритма;
- оперировать алгоритмическими конструкциями «следование», «ветвление», «цикл»;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- составлять линейные алгоритмы.

Ученик получит возможность:

- углубить и развивать представления о современной научной картине мира;
- сформировать представление о моделировании как методе научного познания; о компьютерных моделях и их использовании для исследования объектов окружающего мира;
- познакомиться с примерами использования графов и деревьев при описании объектов и процессов;
- научиться строить математическую модель задачи – выделять исходные данные и результаты, выявлять соотношения между ними;
- формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции;
- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде исполнителя;

IV. Содержание учебного предмета

Содержание курса информатики и информационных и коммуникационных технологий для 6 классов общеобразовательных школ в соответствии с существующей структурой школьного курса информатики представлено следующими укрупненными модулями.

1. Объекты окружающего мира (4 часа)

Объекты и множества. Объекты изучения в информатике. Признаки объектов. Компьютерные объекты. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система.

2. Как мы познаем окружающий мир (4 часа)

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление.

3. Понятие как форма мышления. (2 часа)

Понятие. Как образуются понятия. Определение понятия.

4. Информационное моделирование (17 часов)

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Знаковые информационные модели (Словесные описания. Научные описания. Художественные описания. Математические модели).

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Сложные таблицы. Табличное решение логических задач.

Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Наглядное представление о соотношении величин.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.

5. Алгоритмы и исполнители. (8 часов)

Жизненные задачи. Последовательность действий. Алгоритм

Исполнители вокруг нас. (Разнообразие исполнителей. Формальные исполнители. Автоматизация).

Формы записи алгоритмов.

Типы алгоритмов: Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.

Управление исполнителем Чертёжник: Знакомимся с Чертёжником. Пример алгоритма управления Чертёжником.

Чертёжник учится, или Использование вспомогательных алгоритмов. Цикл ПОВТОРИТЬ n РАЗ

V. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

6 классы

Тема	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
Тема 1. Объекты и системы. (8 часов)	<p>Объекты и их имена</p> <p>Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния</p> <p>Отношения объектов</p> <p>Разновидности объектов и их классификация</p> <p>Состав объектов</p> <p>Системы объектов Система и окружающая среда</p> <p>Персональный компьютер как система</p> <p>Файловая система</p> <p>Операционная система</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, по ведение, состояния; выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации; приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; изменять свойства панели задач; узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; упорядочивать информацию в личной папке.
Тема 2. Информация вокруг нас. (12 часов)	<p>Как человек получает информацию.</p> <p>Виды информации по способу получения</p> <p>Код, кодирование информации</p> <p>Формы представления информации</p> <p>Текст как форма представления информации</p> <p>Табличная форма представления информации</p> <p>Наглядные формы представления информации</p> <p>Хранение информации</p> <p>Носители информации</p> <p>Всемирная паутина Браузеры</p> <p>Средства поиска информации: компьютерные каталоги, поисковые машины, запросы по одному и нескольким признакам</p> <p>Передача информации</p> <p>Обработка информации</p> <p>Изменение формы представления информации</p> <p>Метод координат Система- тизация информации Поиск</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой при роде, обществе, технике; приводить примеры информационных носителей; классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр ; определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет

	<p>информации Поиск информации в сети Интернет Получение новой информации Преобразование информации по заданным правилам «Черные ящики» Преобразование информации путем рассуждений Разработка плана действий и его запись Задачи на переливания Задачи на переправы Информация и знания</p>	<p>информационные объекты и ссылки на них; систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; • вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений; • решать задачи на переливания, переправы и пр. в ответствующих программных средах</p>
<p>Тема 4 . Подготовка текстов на компьютере (8. часов)</p>	<p>Текстовый редактор Правила ввода текста Слово, предложение, абзац Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов) Фрагмент Перемещение и удаление фрагментов Буфер обмена Копирование фрагментов Проверка правописания, расстановка переносов Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет) Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др) Создание и форматирование списков Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> • соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; • определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов <i>Практическая деятельность:</i> • создавать несложные текстовые документы на род ном и иностранном языках; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; • осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; • оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; • создавать и форматировать списки; • создавать, форматировать и заполнять данными таблицы</p>
<p>Тема 5. Компьютерная графика. (6 часов)</p>	<p>Компьютерная графика Простейший графический редактор Инструменты графического редактора Инструменты создания простейших графических объектов Исправление ошибок и внесение изменений Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование Преобразование фрагментов Устройства ввода графической информации</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> • выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); • планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; • определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <i>Практическая деятельность:</i> • использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; • создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами</p>
<p>Тема 6. Информационные модели</p>	<p>Модели объектов и их назначение Информационные модели Словесные ин-</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в</p>

<p>модели (10 часов)</p>	<p>формационные модели Простейшие математические модели Табличные информационные модели Структура и правила оформления таблицы Простые таблицы Табличное решение логических задач Вычислительные таблицы Графики и диаграммы Наглядное представление о соотношении величин Визуализация многорядных данных Многообразие схем Информационные модели на графах Деревья</p>	<p>жизни; • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира <i>Практическая деятельность:</i> • создавать словесные модели (описания); • создавать многоуровневые списки; • создавать табличные модели; • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья; • создавать графические модели</p>
<p>Тема 7. Создание мультимедийных объектов. (7 часов)</p>	<p>Мультимедийная презентация Описание последовательно развивающихся событий (сюжет) Анимация Возможности настройки анимации в редакторе презентаций Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> • планировать последовательность событий на данную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта <i>Практическая деятельность:</i> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения</p>
<p>Тема 8. Алгоритмика (8 часов)</p>	<p>Понятие исполнителя Неформальные и формальные исполнители Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Волдырь и др.) как примеры формальных исполнителей Их назначение, среда, режим работы, система команд Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей Что такое алгоритм Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема) Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами <i>Практическая деятельность:</i> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебным исполнителем; • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем</p>

	произведениях, на уроках математики и т д) Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др	
--	--	--

Резерв учебного времени в 5—6 классах: 2 часа

VII. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Помещение кабинета информатики, его оборудование (мебель и средства ИКТ) удовлетворяет требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2 4 2 2821-10, СанПиН 2 2 2/2 4 1340-03)

В кабинете информатики оборудованы одно рабочее место преподавателя и 7 стационарных рабочих станций и 5 ноутбуков для учащихся, снабженных стандартным комплектом: системный блок, монитор, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. При этом основная конфигурация компьютера обеспечивает пользователю возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведением видеоизображений, качественным стереозвуком в наушниках, речевым вводом с микрофона и др. Обеспечено подключение компьютеров к внутришкольной сети и выход в Интернет, при используется беспроводная сеть.

Компьютерное оборудование использует различные операционные системы (в том числе семейств Windows, Linux, Mac OS) Все программные средства, устанавливаемые на компьютерах в кабинете информатики, лицензированы.

Для освоения основного содержания учебного предмета «Информатика» имеется следующее программное обеспечение:

- операционная система;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др);
- почтовый клиент (в составе операционных систем или др);
- браузер (в составе операционных систем или др);
- мультимедиа проигрыватель (в составе операционной системы или др);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- программа-переводчик;
- система оптического распознавания текста;
- программа интерактивного общения;
- клавиатурный тренажер;
- виртуальные компьютерные лаборатории;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, программу разработки презентаций, систему управления базами данных, электронные таблицы;
- растровый и векторный графические редакторы;
- звуковой редактор;
- система автоматизированного проектирования;
- система программирования;
- геоинформационная система;
- редактор web-страниц

Авторский учебно-методический комплект по курсу информатики для основной школы Л Л Босовой, А Ю Босовой:

- авторская программа;
- учебники для 5, 6, 7, 8, 9 классов;
- рабочие тетради для 5, 6, 7, 8, 9 классов;
- электронное приложение к УМК;
- методическое пособие для учителя;
- сайт методической поддержки УМК

VIII. Планируемые результаты изучения учебного предмета, курса

Раздел 1. Информационные процессы

Выпускник научится:

- выделять основные информационные процессы в реальных ситуациях, находить сходства и различия в протекании информационных процессов в биологических, технических и социальных системах;
- кодировать и декодировать информацию при заданных правилах кодирования;
- преобразовывать информацию из одной формы представления в другую; выбирать способ представления данных (таблица, схема, график, диаграмма) в соответствии с поставленной задачей;
- строить информационную модель задачи – выделять исходные данные и результаты, выявлять соотношения между ними;
- строить модели объектов из различных предметных областей с использованием типовых средств (таблиц, графиков, диаграмм, формул и пр.), оценивать адекватность построенной модели объекту-оригиналу и целям моделирования.

Выпускник получит возможность научиться:

- углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о моделировании как методе научного познания; о компьютерных моделях и их использовании для исследования объектов окружающего мира;
- приобрести опыт проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей;
- сформировать навыки использования методов информатики (структурирования информации, формализации, моделирования, компьютерного эксперимента) при исследовании различных объектов.

Раздел 2. Алгоритмы и элементы программирования

Выпускник научится:

- формально исполнять алгоритмы для конкретного исполнителя с фиксированным набором команд, обрабатывающие цепочки символов, записанные на естественном и алгоритмическом языках;
- формально исполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- использовать стандартные алгоритмические конструкции для построения алгоритмов для формальных исполнителей;
- составлять линейные алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);
- создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (в том числе с логическими связками при задании условий) и повторения, вспомогательные алгоритмы и простые величины;
- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;

Выпускник получит возможность научиться:

- расширить представления об алгоритмах обработки информации, их свойствах, основных алгоритмических конструкциях; о способах разработки и программной реализации алгоритмов;
- сформировать представление об управлении как информационном процессе;

- познакомиться с примерами того, как компьютер управляет различными системами;
- научиться создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учебы и вне её.

Раздел 3. Информационные технологии современного общества

Выпускник научится:

- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
- создавать тексты посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте списки, таблицы, изображения, диаграммы, формулы;
- создавать презентации на основе шаблонов;
- использовать формулы для вычислений в электронных таблицах;
- проводить обработку большого массива данных с использованием средств электронной таблицы;
- искать информацию с применением правил поиска (построения запросов) в базах данных, компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- передавать информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке;
- пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием (принтером, сканером, модемом, мультимедийным проектором, цифровой камерой).

Выпускник получит возможность научиться:

- сформировать представления о программном принципе работы компьютера – универсального устройства обработки информации; о направлениях развития компьютерной техники;
- систематизировать знания о принципах организации файловой системы, основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- систематизировать знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- расширить представления о компьютерных сетях распространения и обмена информацией, об использовании информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- сформировать понимание принципов действия различных средств информатизации, их возможностей, технических и экономических ограничений.