

МБОУ многопрофильный лицей с. Малая Сердоба

Малосердобинского района

<p>РАССМОТРЕНО на заседании МО. Протокол № 1 от «30» августа 2018г. Руководитель МО  Ланщикова С. А.</p>	<p>ПРИНЯТО на педагогическом совете. Протокол №1 от «30» августа 2018 г.</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ: Директор МБОУ многопрофильный лицей с. Малая Сердоба Пчелинцева О. И. </p>
---	--	---

**ПРОГРАММА
НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

ИНФОРМАТИКА

1- 4 классы

Программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС НОО, утверждённого приказом Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373, с изменениями, внесенными приказами Минобрнауки России, на основе программы «Информатика», входящей в состав Основной образовательной программы НОО и на основе авторской программы: «Информатика» для 2-4 классов начальной школы Н. В. Матвеевой, Е. И. Челака, Н. К. Конопатовой Л. П. Панкратовой, Н. А. Нуровой. Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013год.

Предмет «Информатика» изучается на ступени начального общего образования в качестве обязательного предмета в 2- 4 классах в общем объёме 102 часа учебного времени в 2-4 классах учебного времени в объёме 34часа в год (1 час в неделю).

1 . Планируемые результаты обучения.

2 класс

К концу обучения во 2 классе учащиеся должны:

Знать:

- что данные –это закодированная информация;
- что тексты и изображения –это информационные объекты;
- что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;
- как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию об объектах реальной действительности различными способами (в виде чисел, рисунка, таблицы);
- правила работы с компьютером и технику безопасности.

Понимать:

- что в зависимости от органов чувств, с помощью которых человек воспринимает информацию, ее называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой;
- что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, ее называют текстовой, числовой, графической, табличной;
- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);
- что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;
- что человек, природа, книги могут быть источниками информации;
- что человек
- может быть и источником информации, и приемником информации.

Уметь:

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- кодировать информацию различными способами и декодировать ее, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- осуществлять поиск информации, ее представление и простейшее преобразование;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач. Для того: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять
- простейшие операции с файлами (создание, сохранение, поиск, запуск программы);
- запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редакторы, тренажеры;

- создавать элементарные проекты с использованием компьютера.

**Личностные , метапредметные и предметные результаты освоения
основной образовательной программы по информатике.**

Развитие компетентностей (перечень компетентностей).

- Изучение информатики и информационных технологий во 2 классе направлено на достижение цели развития коммуникативной компетенции в совокупности ее составляющих речевой, социокультурной, учебно-познавательной:
 - речевая компетенция –развитие коммуникативных умений;
 - социокультурная компетенция
 - приобщение учащихся к культуре, здоровому образу жизни в рамках тем, сфер и ситуаций общения, отвечающих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся начальной школы;
 - учебно-познавательная компетенция
 - дальнейшее развитие общих и социальных учебных умений
 - **наблюдать за объектами** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно, и письменно описывать объекты по результатам наблюдений у опытов, работы с информацией;
 - **соотносить результаты** наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;
 - устно и письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;
 - **понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);
 - **выявлять** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;
 - **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
 - **самостоятельно составлять** план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «. ,и/или...», «если... то...», «не только, но и..» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;
 - **овладевать первоначальными умениями** передачи. поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — путем поиска (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);
 - **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное

следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели? »;

• **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;

• **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

3 класс

Ожидаемым результатом обучения является усвоение обязательного минимума содержания учебного материала по информатике, выполнение требований к уровню подготовки учеников 3-го класса, качество обучения – не ниже 64%.

Учащиеся должны знать/понимать:

- что живые существа получают информацию из окружающего мира с помощью органов чувств;

- что бывают источники и приемники информации;

- что такое носитель информации;

- что компьютер предназначен для обработки различных видов информации с помощью программ;

- правила работы с компьютером и технику безопасности;

- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);

- что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;

- что данные - это закодированная информация;

- понимать и знать определение объекта;

- что каждый объект обладает именем, свойствами и функциями;

- что каждому объекту можно дать характеристику;

- что документы - это информационные объекты, содержащие данные об объектах;

- что компьютер - это система, состоящая из оборудования, программ и данных;

- назначение и виды различных программ: системных, прикладных, инструментальных;

- что электронный документ – это файл с именем;

- что существует определенный порядок хранения файлов – файловая система;

- что такое компьютерная сеть: локальная и глобальная;

- что такое информационная система и из чего она состоит.

уметь:

- называть органы чувств и различать виды информации;

- различать источники и приемники информации;

- называть древние и современные носители информации;

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами с помощью программ;

- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач разных учебных дисциплин;

- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;

- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);

- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач;

- называть виды имен объектов;

- различать функции объектов: назначение, элементный состав, действия;
- давать характеристику объекту;
- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- называть части компьютера, программы и виды данных;
- уметь различать системные, прикладные и инструментальные программы;
- уметь находить файл в файловой системе;
- использовать информационные системы: библиотеку, медиатеку, Интернет;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

4 класс

Личностные результаты обучения

Учащийся должен *обладать*:

- критическим отношением к информации и избирательность её восприятия;
- уважением к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмыслением мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- началом профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты обучения

Учащийся должен *уметь*:

- освоить способы решения проблем творческого и поискового характера;
- сформировать умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- уметь использовать знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умения вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- овладеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- уметь слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладеть начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

– овладеть базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Регулятивные УУД:

– способность к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений;

– умения управлять своей познавательной деятельностью;

– умение организовывать свою деятельность;

– определять её цели и задачи;

– выбирать средства и применять их на практике;

– оценивать достигнутые результаты.

Познавательные УУД:

– формирование и развитие по средствам знаний познавательных интересов, интеллектуальных и творческих результатов;

– умение вести самостоятельный поиск, анализ, отбор информации, её преобразование, сохранение, передачу и презентацию с помощью технических средств.

Коммуникативные УУД:

– самостоятельно организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом).

Предметные результаты обучения

Учащийся должен *уметь*:

– представлять, анализировать и интерпретировать данные;

– работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами с помощью компьютерных средств;

– владеть основами пространственного воображения;

– уметь исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры;

– уметь описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, схемы, таблицы);

– знать правила работы с компьютером и технику безопасности;

– уметь составлять простые и составные логические выражения;

– уметь определять истинность простых логических выражений;

– уметь решать логические задачи в соответствии с уровнем обучения;

– уметь создавать информационные модели компьютерными средствами;

– уметь составлять алгоритм решения задачи различными способами: текстовым или графическим;

– иметь представление о процессе управления;

– уметь приводить примеры управления в повседневной жизни.

–

II. Содержание учебного предмета

2 класс

Глава 1. Виды информации. Человек и компьютер (8 часов).

Человек и информация: мы живем в мире информации; информацию человек воспринимает с помощью органов чувств (глаза, уши, нос, язык, кожа).

В мире звуков: мы живем в мире звуков; звуки несут человеку информацию; пример звуковой информации.

Какая бывает информация: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная (осязательная), обонятельная; примеры.

Источники информации: природные источники информации (солнце, человек, петух, хлеб и т. д.) и искусственные источники информации (колотушка сторожка и пр.)

Приёмники информации: люди и животные – приемники различных видов информации (на примерах).

Радио и телефон: радио и телефон как устройство для передачи информации; телефон – средство связи и общения.

Человек и компьютер: человек создал для себя разные инструменты: орудия труда, музыкальные инструменты, а также компьютер как помощник при работе информацией, например, с текстовой и графической.

Глава 2. Кодирование информации (7 часов)

Носители информации: звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители, любые предметы (на примерах).

Кодирование информации: звуковое кодирование; рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы.

Письменные источники информации: папирусы, свитки, книги, архивы.

Разговорный и компьютерный языки: люди разговаривают на естественном языке; современный человек создал искусственные (формальные) языки, построенные на строгих правилах; компьютерный алфавит.

Текстовая информация: древние тексты, современные тексты (на примерах).

Глава 3. Информация и данные (8 часов)

Текстовые данные.

Графические данные.

Числовая информация: способы счета предметов и древности, человек и информация - это форма представления информации и способ кодирования информации.

Число и кодирование информации: число несет в себе информацию о размере предметов, о расстоянии, о времени; с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию.

Десятичное кодирование.

Двоичное кодирование: звуковое двоичное кодирование информации; письменное двоичное кодирование, числовое двоичное кодирование.

Числовые данные.

Помощники человека при работе с информацией: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

Глава 4. Документ и способы его создания (9 часов)

Документ и его создание.

Электронный документ и файл. Поиск документа.

Создание текстового документа. Текст и текстовая информация: воспринимать информацию из текста могут только люди и животные, текст имеет смысл. Текст и его смысл: слово – это цепочка букв, имеющая смысл; влияние знаков препинания на смысл текста; замена буквы в слове и смысл слова; шрифт.

Создание графического документа.

Обработка текстовой и графической информации: текст как цепочка компьютерных символов текст в памяти компьютера, компьютерный (электронный) текст.

Повторение изученного за год – 2 часа.

3 класс

Глава 1. Информация, человек и компьютер. (6 часов).

Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Компьютер.

Контрольная работа (тестирование)

Учащиеся должны знать:

- что живые существа получают информацию из окружающего мира с помощью органов чувств;

- что бывают источники и приемники информации;

- что такое носитель информации;

- что компьютер предназначен для обработки различных видов информации с помощью программ;

- правила работы с компьютером и технику безопасности;

уметь:

- называть органы чувств и различать виды информации;

- различать источники и приемники информации;

- называть древние и современные носители информации;

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами с помощью программ;

- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач разных учебных дисциплин;

Глава 2. Действия с информацией (9 часов).

Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование информации и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации.

Учащиеся должны понимать:

- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);

- что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;

знать:

- что данные - это закодированная информация;

уметь:

- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;

- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);

- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

Глава 3. Мир объектов (9 часов).

Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Элементный состав объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.

Учащиеся должны знать:

- понимать и знать определение объекта;

- что каждый объект обладает именем, свойствами и функциями;

- что каждому объекту можно дать характеристику;

- что документы - это информационные объекты, содержащие данные об объектах;

уметь:

- называть виды имен объектов;

- различать функции объектов: назначение, элементный состав, действия;

- давать характеристику объекту;

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами;

- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;

Глава 4. Компьютер, системы и сети (7 часов).

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.

Учащиеся должны знать:

- что компьютер - это система, состоящая из оборудования, программ и данных;

- назначение и виды различных программ: системных, прикладных, инструментальных;

- что электронный документ – это файл с именем;

- что существует определенный порядок хранения файлов – файловая система;

- что такое компьютерная сеть: локальная и глобальная;
- что такое информационная система и из чего она состоит;

уметь:

- называть части компьютера, программы и виды данных;
- уметь различать системные, прикладные и инструментальные программы;
- уметь находить файл в файловой системе;
- использовать информационные системы: библиотеку, медиатеку, Интернет;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

Повторение, изученного за год. Резерв времени - 3 часа.

4 класс

Глава 1. Повторение. (7 часов).

Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.

Контрольная работа №1 по теме: «Повторение».

Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение (9 часов).

Понятие. Деление и обобщение понятий. Отношения между понятиями. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Повторение, компьютерный практикум. Работа со словарем.

Практические работы

- «Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатуры»
- «Редактирование изображений в растровом редакторе Paint»
- «Создание изображения в растровом редакторе Paint с использованием текста и элементов коллажа»
- «Создание комбинированного документа в текстовом процессоре Word»

Контрольная работа №2 по теме: «Понятие, суждение, умозаключение».

Глава 3. Мир моделей(8 часов).

Модель объекта. Модель отношений между понятиями. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Компьютерная программа. Повторение, работа со словарем. Повторение, подготовка к контрольной работе, работа со словарем.

Практические работы

- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование простых геометрических фигур».
- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование букв и цифр».
- «Рисование в векторном графическом редакторе, встроенном в Word, трехмерных изображений».

Контрольная работа №3 по теме: «Мир моделей».

Глава 4. Управление(10 часов)

Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления. Управление компьютером. Повторение, тестирование, игры и эстафеты.

Практические работы

- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование замкнутых контуров».
- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование сложных геометрических рисунков».
- «Рисунок на свободную тему»

Контрольная работа №4 по теме: «Управление».

№	Тема урока	Кол-во часов
Раздел 1. Виды информации. Человек и компьютер (8 часов)		
1	Техника безопасности. Человек и информация.	1
2	Какая бывает информация.	1
3	Источники информации.	1
4	Приемники информации.	1
5	Компьютер и его части	1
6	Компьютер и его части	1
7	Повторение по теме «Виды информации. Человек и компьютер».	1
8	Урок обобщения и контроля.	1
Раздел 2. Кодирование информации (7 часов)		
9	Носители информации.	1
10	Кодирование информации.	1
11	Кодирование информации.	1
12	Письменные источники информации.	1
13	Языки людей и языки программирования.	1
14	Работа со словарём. Повторение по теме «Кодирование информации».	1
15	Урок обобщения и контроля.	1
Раздел 3. Информация и данные (8 часов)		
16	Текстовые данные	1
17	Графические данные	1
18	Числовая информация.	1
19	Десятичное кодирование	1
20	Двоичное кодирование	1
21	Числовые данные	1
22	Повторение по теме «Числовая информация и компьютер».	1
23	Урок обобщения и контроля.	1
Раздел 4. Документ и способы его создания (9 часов)		
24	Документ и его создание.	1
25	Электронный документ и файл.	1
26	Поиск документа	1
27	Создание текстового документа	1
28	Создание графического документа	1
29	Работа со словарём. Повторение по теме.	1
30	Повторение.	1
31	Урок обобщения и контроля.	1
32	Обобщающий урок по пройденным темам	1
Повторение изученного за год – 2 часа.		
33-34	Годовое итоговое повторение. (2 часа) Повторение изученного материала.	2
ИТОГО:		34

3 класс

№ п/п	Раздел	Тема урока	Кол-во час.
1	Глава 1. Информация, человек и компьютер – 6 ч.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Человек и информация	1
2		Источники и приемники информации.	1
3		Носители информации.	1
4		Компьютер	1
5-6		Контроль и систематизация по теме «Информация, человек и компьютер»	2
7	Глава 2. Действия с информацией – 9 ч.	Получение информации.	1
8		Представление информации.	1
9		Кодирование информации.	1
10		Кодирование и шифрование данных	1
11		Хранение информации.	1
12-13		Обработка информации	2
14-15		Контроль и систематизация по теме «Действия с информацией»	2
16	Глава 3. Мир объектов 9 ч.	Объект и его имя	1
17		Объект и его свойства	1
18-19		Функции объекта	2
20		Отношения между объектами	1
21		Характеристика объекта	1
22		Документ и данные об объекте	1
23-24		Контроль и систематизация по теме «Мир объектов»	2
25		Глава 4. Компьютер, системы и сети 7 ч.	Компьютер – это система
26	Системные программы и операционная система		1
27	Файловая система		1
28	Компьютерные сети		1
29	Информационные системы		1
30-31	Контроль и систематизация по теме «Компьютер, системы и сети»		2
32	Повторение 3 ч.	Итоговое повторение по теме «Информация, человек и компьютер»	1
33		Итоговое повторение по темам «Действия с информацией», «Мир объектов».	1
34		Итоговое повторение по теме «Компьютер, система и сети»	1
		ИТОГО	34

4 класс

№ п/п	Раздел	Тема урока	Кол-во часов
1	Глава 1. Повторение 7 часов	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Человек в мире информации	1
2		Действия с данными	1
3		Объект и его свойства	1
4		Отношения между объектами	1
5		Компьютер как система	1
6		Подготовка к контрольной работе	1
7		Контрольная работа по теме «Повторение»	1
8	Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение 9 часов	Мир понятий	1
9		Деление понятий	1
10		Обобщение понятий	1
11		Отношения между понятиями	1
12		Понятия «истина» и «ложь»	1
13		Суждение	1
14		Умозаключение	1
15		Подготовка к контрольной работе	1
16		Контрольная работа « Понятие, суждение, умозаключение »	1
17	Глава 3. Мир моделей 8 часов	Модель объекта	1
18		Текстовая и графическая модель	1
19		Алгоритм как модель действий	1
20		Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов.	1
21		Исполнитель алгоритма	1
22		Компьютер как исполнитель	1
23		Повторение. Подготовка к контрольной работе	1
24		Контрольная работа «Мир моделей»	1
25	Глава 4. Управление. 10 часов	Кто кем и зачем управляет?	1
26		Управляющий объект и объект управления	1
27		Цель управления	1
28		Управляющее воздействие	1
29		Средство управления	1
30		Результат управления	1
31		Современные средства коммуникации	1
32		Подготовка к контрольной работе	1
33		Контрольная работа « Управление»	1
34		Обобщение и систематизация знаний	1
		ИТОГО	34