**Календарно-тематическое планирование по информатике**

**10 класс  (общественно-гуманитарное направление)**

**Количество часов:** 34 ч. (1 час в неделю)

**Количество СОР:** 5

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****недели** | **Разделы** | **Темы урока** | **Цели обучения** | **Количество часов** | **Дата** | **Примечание** |
| 1 | 10.1.А. Информационная безопас-ность | Информационная безопасность | 10.1.2.1 объяснять значения терминов «инф. безопасность», «конфиденциальность» и «целостность» данных | 1 |  |  |
| 2 | Методы защиты информации | 10.1.2.2 описывать меры безопасности, включая понятия: резервное копирование и шифрование данных | 1 |  |  |
| 3 | Методы идентифи-кации личности.  | 10.1.2.3 аргументировать использование разных методов идентификации личности | 1 |  |  |
| 4 | Методы идентифи-кации личности. СОР 1. | 1 |  | СОР 1. Информационная безопасность |
| 5 | 10.1.В. Создание видео контента | Программы для работы с видео | 10.2.2.3 сравнивать возможности программ для работы с видео   | 1 |  |  |
| 6 | Правила видеомонтажа. Монтаж видео | 10.2.2.1 соблюдать основные принципы видеосъемки и видеомонтажа10.2.2.2 монтировать видеоклипы по собственному сценарию, вставляя звуки, изображения, добавляя эффекты, переходы и текст | 1 |  |  |
| 7 | Разработка и защита проекта. СОР 2. | 10.2.2.1 соблюдать основные принципы видеосъемки и видеомонтажа;10.2.2.2 монтировать видеоклипы по собственному сценарию, вставляя звуки, изображения, добавляя эффекты, переходы и текст | 1 |  | СОР 2. Создание видео контента |
| 8 | 10.2.А.Теория дизайна | Дизайн в нашей жизни | 10.2.1.1 объяснять понятия «дизайн», «применимость»; 10.2.1.2 классифицировать визуальный дизайн по видам | 1 |  |  |
| 9-10 | Принципы «хорошего дизайна» | 10.2.1.3 объяснять, как принципы восприятия информации реализуются в проекте; 10.2.1.4 реализовывать принципы «хорошего дизайна» (удобство, простота) | 2 |  |  |
| 11-12 | Графика для веб-страницы | 10.2.1.5 объяснять разницу между форматами  граф.файлов; 10.2.1.6 объяснять необходимость конвертации графических файлов | 2 |  |  |
| 13 | Разработка дизайна сайта. | 10.2.1.7 разрабатывать дизайн-макет сайта средствами графического редактора с учетом особенностей веб-эргономики | 1 |  |  |
| 14 | Разработка дизайна сайта. СОР 3. | 1 |  | СОР 3.Теория дизайна |
| 15 | Разработка дизайна сайта.  | 1 |  |  |
| 16 | 10.3.А. Веб-проекти-рование | Карта сайта | 10.​2.​1.​7 разрабатывать дизайн-макет сайта средствами графического редактора с учетом особенностей веб-эргономики | 1 |  |  |
| 17-18 | Главная страница сайта | 10.​2.​3.​1 создавать веб-сайт, используя конструктор сайтов | 2 |  |  |
| 19-21 | Контент | 10.​2.​3.​1 создавать веб-сайт, используя конструктор сайтов | 3 |  |  |
| 22-23 | Мультимедиа на веб-странице | 10.​2.​3.​2 размещать мультимедиа на веб-странице (звук и видео) | 2 |  |  |
| 24 |  | Публикация сайта.. | 10.​2.​3.​4 использовать файловый обменник для публикации и распространения результатов проекта | 1 |  |  |
| 25 |  | Публикация сайта. ОР 4. | 1 |  | СОР 4.Веб-проектирование |
| 26 |  | Продвижение сайта | 10.2.3.3 описывать методы продвижения сайта | 1 |  |  |
| 27-28 | 10.4.А. Искусст-венный интеллект и технология Blockchain (блокчейн) | Принципы машинного обучения | 10.​3.​1.​1 объяснять принципы машинного обучения, нейронных сетей (нейронов и синапсов) | 2 |  |  |
| 29 | Принципы организации и работы нейронных сетей | 10.​3.​1.​1 объяснять принципы машинного обучения, нейронных сетей (нейронов и синапсов) | 1 |  |  |
| 30-31 | Сферы применения искусственного интеллекта | 10.​3.​1.​2 описывать сферы применения искусственного интеллекта в промышленности, образовании, игровой индустрии, обществе | 2 |  |  |
| 32 | Технология Blockchain | 10.​3.​1.​3 объяснять назначение и принцип работы технологии Blockchain (блокчейн) | 1 |  |  |
| 33 | Технология Blockchain. СОР 5 |  1 | СОР 5. ИИ и технология Blockchain |
| 34 | Технология Blockchain. | 1 |  |