


Государственное казенное общеобразовательное учреждение
Республики Дагестан
«Бабаюртовская средняя школа – интернат №11»

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель центра «ТОЧКА РОСТА»

 Омаров О. И.
от « 31 » 08 2022г



Точка роста
Рабочая программа
по "Информатики"
5-8 классы
на 2022 – 2023 учебный год
144ч.

Составил учитель информатики:
Бекболатов Мурат Шарабдинович

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание тем учебного курса	3-5
3. Требования к уровню подготовки учащихся, обучающихся по данной программе	5-7
4. Перечень учебно – методического обеспечения	7
5. Список литературы	7
6. Учебно – тематический план	8-10
7. Календарно – тематический план	11-12

Пояснительная записка

Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. В школе над развитием таких умений занимаются на уроках информатики.

В возрасте 11-12 лет ребёнок как правило увлекается рисованием и поэтому освоение приемов работы с графическим редактором Paint дается ему легко и просто. Обучающиеся шестого класса уже должны уметь формулировать свои мысли, высказывать их в этом им помогут текстовые редакторы. К обучающимся седьмого класса предъявляются более высокие требования. Они должны уметь готовить доклады, участвовать в конференциях, грамотно оформлять свои работы и уметь кратко излагать свои мысли.

Исходя из выше сказанного выбрана следующая структура кружка, которая состоит из трех разделов:

1. «Основы компьютерной графики» (34 часа).
2. «Изучаем текстовые редакторы» (34 часа).
3. «Создаем презентацию в среде PowerPoint» (34 часа).
4. Программирование на Scratch (42 часа).

Программа кружка предусматривает проведение занятий в виде традиционных уроков, практических занятий, обучающих уроков, интегрированных уроков и др.

Особое место в овладении данным курсом отводится самостоятельной работе – создание проектов – как подведение итогов.

Обязательным условием допуска ученика к выполнению итогового проекта является прохождение контрольных тестов по каждому разделу.

Программа кружка «Занимательная информатика» общим объёмом 144 часа изучается в течение 3 лет (для учащихся 5-7 классов).

Содержание тем учебного курса.

«Основы компьютерной графики»

(34 часа – 1 час в неделю)

Тема 1. Обучение работе на компьютере.

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint.

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 3. Редактирование рисунков.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагментов рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 4. Точные построения графических объектов.

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графических объектов по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 5. Преобразование рисунка.

Отражение и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 6. Конструирование из мозаики.

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объёмных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

«Создание презентаций в среде PowerPoint»

(34 часа – 1 час в неделю)

Тема 1. Назначение приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

Тема 2. Базовая технология создания презентаций.

Выделение этапов создания презентаций. Создание анимации текста, настройка анимации рисунка, запуск и отладка презентации.

Тема 3. Создание презентации

Постановка задач на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Тема 4. Компьютерный практикум.

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

«Изучаем текстовые редакторы»

(34 часа – 1 час в неделю)

Тема 1. Общая характеристика текстового редактора.

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

Тема 2. Текстовый редактор Блокнот.

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментами текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

Тема 3. Текстовый редактор WordPad

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель Форматирования. Форматирование абзацев. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

Тема 4. Текстовый редактор Microsoft Word.

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирования текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Тема 5. Компьютерный практикум

Выполнение практических работ по изученному материалу.

Программирование на языке Scratch

(34 часа.)

Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация.

Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.

Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.

Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы.

Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.

Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.

Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.

Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.

Циклический алгоритм. Цикл в цикле.

Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом.

Контроль знаний и умений

Требования к уровню подготовки учащихся, обучающихся по данной программе.

В результате изучения первого раздела «Основы компьютерной графики»

Обучающиеся должны знать:

- правила работы за компьютером;
- назначение главного меню;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пиксель и пиктограммы;
- технологию конструирования из меню готовых форм.

Обучающиеся должны уметь:

- работать с мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- настраивать панель Инструменты графического редактора Paint;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift;
- редактировать графический объект по пикселям;
- создавать меню типовых элементов мозаики;
- создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.

В результате изучения второго раздела «Изучаем текстовые редакторы»

обучающиеся должны знать:

- основные объекты текстовых документов и их параметры;
- этапы создания и редактирования текстового документа;
- этапы форматирования текста;

- этапы копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена.

обучающиеся должны уметь:

- уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- работать с конкретным текстовым редактором;
- уметь создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков.

В результате изучения третьего раздела «Создаём презентацию в среде PowerPoint:

обучающиеся должны знать:

назначение и функциональные возможности PowerPoint;

объекты и инструменты PowerPoint;

технологии настройки PowerPoint;

объекты, из которых состоит презентация;

этапы создания презентации;

технологии работы с каждым объектом презентации.

обучающиеся должны уметь:

- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- представить творческий материал в виде презентации.

Перечень учебно – методического обеспечения

1. Операционная система Windows XP
2. Пакет офисных приложений MS Office
3. Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. «Графический дизайн», Москва, «Русское слово», 2008 г. + **CD приложение.**
4. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2004 г. + **CD приложение.**
5. Стрелкова Л.М. «Photoshop. Практикум», Москва, «Интеллект-Центр», 2006 г. + **CD приложение.**

Список литературы

1. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
3. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
6. Дувонов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.. СПб.: БХВ-Петербург, 2005-352с.:ил.

Учебно – тематический план
«Основы компьютерной графики» (34 часа)

1 полугодие занятий

№ п/п	Наименование темы	Всего часов
Раздел 1	Обучение на компьютере	4
1.1	Информация. Информатика. Компьютер.	
1.2	Как устроен компьютер.	
1.3	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.	
1.4	Практическая работа. По теме: «Обучение работе на компьютере».	
Раздел 2	Освоение среды графического редактора Paint.	6
2.1	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика.	
2.2	Инструменты рисования. Настройка инструментов.	
2.3	Панель Палитра. Изменение палитры.	
2.4	Свободное рисование.	
2.5	Редактирование компьютерного рисунка.	
2.6	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint».	
Раздел 3	Редактирование рисунков.	6
3.1	Понятие фрагмента рисунка.	
3.2	Выделение, перенос, копирование.	
3.3	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка.	
3.4	Открытие сохранённого рисунка.	
3.5	Сборка рисунка из деталей.	
3.6	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунка».	
Раздел 4	Точные построения графических объектов	8
4.1	Геометрические инструменты.	
4.2	Инструменты рисования линий. Построение линий.	
4.3	Построение фигур.	
4.4	Что такое пиксель и пиктограмма.	
4.5	Изменение масштаба просмотра рисунков.	
4.6	Редактирование рисунков по пикселям.	
4.7	Создание пиктограммы.	
4.8	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов».	
Раздел 5	Преобразование рисунка	4
5.1	Выполнение команд наклона, отражения и поворота.	
5.2	Растяжение и сжатие.	
5.3	Исполнение надписи.	
5.4	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка».	
Раздел 6	Конструирование из мозаики	6
6.1	Меню готовых форм.	
6.2	Конструирование из кубиков.	
6.3	Композиция из кубиков.	
6.4	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики».	
6.5	Обобщающее занятие.	
6.6	Итого:	34

Учебно – тематический план
«Создание презентаций с среде PowerPoint» (34 часа)
2 полугодие обучения

№ п/п	Наименование темы	Всего часов
Раздел 1	Назначение приложения PowerPoint	5
1.1	Возможности и область использования приложения PowerPoint.	
1.2	Объекты презентации.	
1.3	Группы инструментов среды PowerPoint.	
1.4	Запуск и настройка приложения PowerPoint.	
1.5	Назначение панели инструментов.	
Раздел 2	Базовые технологии создания презентации	10
2.1	Выделение этапов создания презентации.	
2.2	Создание фона.	
2.3	Создание рисунка.	
2.4	Вставка рисунков в презентацию.	
2.5	Создание анимации текста.	
2.6	Создание анимации рисунка.	
2.7	Создание анимации рисунка.	
2.8	Запуск и отладка презентации.	
2.9	Создание презентации «Часы»	
2.10	Создание презентации «Часы»	
Раздел 3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	10
3.1	Выделение объектов.	
3.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию.	
3.3	Работа с сортировщиком слайдов.	
3.4	Создание презентации «Времена года».	
3.5	Создание презентации «Времена года».	
3.6	Создание презентации «Скакалочка».	
3.7	Создание презентации «Скакалочка».	
3.8	Создание презентации на свободную тему.	
3.9	Создание презентации на свободную тему.	
3.10	Создание презентации на свободную тему.	
Раздел 4	Компьютерный практикум	9
4.1	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.2	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.3	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.4	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.5	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.6	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.7	Защита проектов.	
4.8	Защита проектов.	
4.9	Обобщающее занятие.	
	Итого:	34

**Учебно – тематический план
«Изучаем текстовые редакторы» (34 часа)**

2 год 1 полугодие обучения.

№ п/п	Наименование темы	Всего часов
Раздел 1	Общая характеристика текстового редактора	3
1.1	История обработки текстовых документов.	
1.2	Характеристики текстовых документов.	
1.3	Объекты текстового документа и их параметры.	
Раздел 2	Текстовый редактор Блокнот	6
2.1	Ввод текста в редакторе Блокнот.	
2.2	Редактирование текста.	
2.3	Что скрывается в строке меню.	
2.4	Действия с фрагментами текста.	
2.5	Сохранение данных на компьютере.	
2.6	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	
Раздел 3	Текстовый редактор WordPad	7
3.1	Оформление абзаца и заголовка.	
3.2	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.	
3.3	Панель форматирования Форматирование абзаца.	
3.4	Ввод и загрузка текста.	
3.5	Нумерованные и маркированные списки.	
3.6	Работа с клавиатурным тренажёром.	
3.7	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad»	
Раздел 4	Текстовый редактор Microsoft Word	10
4.1	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word.	
4.2	Способы выделения объектов текстового документа.	
4.3	Создание и редактирование текстового документа.	
4.4	Форматирование текста.	
4.5	Оформление текста в виде таблицы.	
4.6	Печать документа.	
4.7	Вставка в текст рисунка.	
4.8	Оформление художественных заголовков.	
4.9	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word».	
4.10	Итоговое тестирование.	
Раздел 5	Компьютерный практикум	8
5.1	Редактируем и форматируем текст. Создаём надписи.	
5.2	Размещаем текст и графику в таблицы.	
5.3	Создание поздравительных открыток.	
5.4	Создание поздравительных открыток.	
5.5	Творческая работа «Чему я научился».	
5.6	Творческая работа «Чему я научился».	
5.7	Творческая работа «Чему я научился».	
5.8	Обобщающее занятие.	
	Итого:	34

**Календарно – тематический план
(2022-2023 учебный год)**

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	Дата проведения	
			План	Факт
Раздел 1	Назначение приложения PowerPoint	5		
1.1	Возможности и область использования приложения PowerPoint.			
1.2	Объекты презентации.			
1.3	Группы инструментов среды PowerPoint.			
1.4	Запуск и настройка приложения PowerPoint.			
1.5	Назначение панели инструментов.			
Раздел 2	Базовые технологии создания презентации	10		
2.1	Выделение этапов создания презентации.			
2.2	Создание фона.			
2.3	Создание рисунка.			
2.4	Вставка рисунков в презентацию.			
2.5	Создание анимации текста.			
2.6	Создание анимации рисунка.			
2.7	Создание анимации рисунка.			
2.8	Запуск и отладка презентации.			
2.9	Создание презентации «Часы»			
2.10	Создание презентации «Часы»			
Раздел 3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	10		
3.1	Выделение объектов.			
3.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию.			
3.3	Работа с сортировщиком слайдов.			
3.4	Создание презентации «Времена года».			
3.5	Создание презентации «Времена года».			
3.6	Создание презентации «Скакалочка».			
3.7	Создание презентации «Скакалочка».			
3.8	Создание презентации на свободную тему.			
3.9	Создание презентации на свободную тему.			
3.10	Создание презентации на свободную тему.			
Раздел 4	Компьютерный практикум	9		
4.1	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			
4.2	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			
4.3	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			
4.4	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			
4.5	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			
4.6	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			

	тельная информатика»			
4.7	Защита проектов.			
4.8	Защита проектов.			
4.9	Обобщающее занятие.			
	Итого:	34		

Календарно – тематическое планирование по внеурочной деятельности «Увлекательное программирование в среде Scratch»

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ ТЕМЫ	ТЕОРИЯ	ПРАКТИКА	ВСЕГО
I. Интерфейс программы Scratch (1 ч)				
1	Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.	1	0	1
II. Начало работы в среде Scratch (2 ч)				
2	Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.	0,5	0,5	1
3	Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.	0,5	0,5	1
III. Основные скрипты программы Scratch (18 ч)				
4	Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования.	0,5	1,5	2
5	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов.	0,5	1,5	2
6	Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков.	0,5	1,5	2
7	Использование в программах условных операторов.	0,5	1,5	2
8	Функциональность работы циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий.	0,5	1,5	2
9	Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления.	0,5	1,5	2
10	События. Оранжевый ящик – переменные.	0,5	1,5	2
11	Списки.	0,5	1,5	2
12	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных.	0,5	1,5	2
IV. Работа с несколькими объектами. Синхронизация их работы (4 ч)				
13	Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	0,5	1,5	2

14	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.	1	1	2
V. Использование программы Scratch для создания мини-игр (7 ч)				
15	Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.	1	1	2
16	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.	0,5	1,5	2
17	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	0	1	1
18	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.	0,5	0,5	1
19	Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.	0,5	0,5	1
VI. Разработка творческого проекта (2 ч)				
20	Разработка и защита творческого проекта	0	2	2
Итого:		11	23	34

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования:

- учебный кабинет, учебные столы, стулья ;
- проектор, экран;
- компьютеры с установленной операционной системой Linux или Windows для каждого обучающегося и для педагога.

Перечень инструментов:

- программы Adobe AIR и Scratch 2 Offline Editor, (бесплатно скачиваются с <https://scratch.mit.edu>).