

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Тульской области
Управление образования, культуры, молодежи и спорта администрации
муниципального образования Суворовский район
МКОУ "СОШ №1 ЦО г. Суворова"

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса дополнительного образования по информатике
в 5-6 классах
«Инфознайка»

Составитель:
Учитель информатики
Анисимова Ирина Дмитриевна

г. Суворов 2024 г.

I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

В результате изучения ученик научится:

- представлять на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие, прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты.
- понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;
- строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;
- понимать термин «алгоритм»; знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);
- составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями;
- использовать логические значения, операции и выражения с ними; • понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;

Ученик получит возможность:

- создавать новые графические, текстовые и мультимедийные файлы;
- редактировать уже существующие графические, текстовые и мультимедийные файлы;
- познакомиться с использованием строк, деревьев, графов и с простейшими операциями с этими структурами;
- создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учёбы и вне её.

II. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

I. Компьютерная графика

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора. Форматы графических файлов».

Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Paint».

Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».

Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Поздравительная открытка"».

Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

назначение растровой графики;

форматы графических файлов;

основные возможности и инструменты графического редактора Paint.

Уметь:

сохранять графическое изображение в различных форматах;

создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Paint;

II. Текстовый редактор

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора. Ввод и редактирование текста».

Практическая работа № 2 «Форматирование текста. Шрифт. Заливка».

Практическая работа № 3 «Форматирование абзаца, создание, редактирование и форматирование списков».

Практическая работа № 4 «Колонтитулы, вставка специальных символов. Колонки»

Практическая работа № 5 «Создание таблиц».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

понятие текстового редактора, виды редакторов

принципы создания и редактирования текстовых документов

способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы

принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
создавать, редактировать и форматировать таблицы
создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

I. Мультимедийные интерактивные презентации

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека.
Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации.
Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию.
Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

Практическая работа № 1 «Интерфейс программы. Ввод текста в презентацию.
Знакомство с шаблонами».

Практическая работа № 2 «Дизайн презентации. Вставка изображений».

Практическая работа № 3 «Анимация в презентации».

Практическая работа № 4 «Звук в презентации»

Практическая работа № 5 «Видео в презентации».

Практическая работа № 6 «Проект "Солнечная система"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

роль и назначение компьютерной презентации;
принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
принципы создания гиперссылок.

Уметь:

создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
работать с анимацией.

II. Программирование в Scratch

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов.
Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».

Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».

Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».

Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».

Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».

Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»

Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».

Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».

Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

роль и назначение программирования;

определение алгоритм и исполнитель

принципы создания скрипта;

Уметь:

создавать и редактировать скрипты для спрайтов;

запускать программу на выполнение;

производить поиск и отладку ошибок;

создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

III. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

	Содержание	Кол-во часов
1	Компьютерная графика	5
2	Текстовый редактор	5
1	Мультимедийные интерактивные презентации	6
2	Программирование в Scratch	18
	Итого	34