

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Краснощёковская средняя общеобразовательная школа № 1»
Краснощёковского района Алтайского края

«Принято»

на заседании МО
Протокол №1 _
от 25.08.2023

«Согласовано»

Заместитель директора по УВР

«Утверждаю»

Директор МБОУ
«Краснощёковская СОШ №1»

_____ /М.П.Мозговая

**Рабочая программа
учебного курса
«С информатикой – на ты»
7 класса**

(Приложение к основной образовательной программе основного общего образования)
2023-2024 учебный год

Составитель: Савельев А.И.
Учитель физики и информатики
Верх - Камышенской СОШ

Краснощёково
2023 г

Пояснительная записка

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного курса; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Целями курса являются:

— формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося; Основные задачи курса - сформировать у обучающихся:

— знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;

— умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

— умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Методы изучения курса:

1. Лекции, беседы с учащимися;
2. Компьютерный практикум.

Содержание

Раздел «Основы компьютерной графики»

Тема 1. Среда 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 2. Редактирование рисунков

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

Тема 3. Точные построения графических объектов

Геометрические инструменты. Использование клавиши *shift* при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 4. Преобразование рисунка

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 5. Конструирование из мозаики

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

Раздел «Текстовые редакторы»

Тема 1. Общая характеристика текстового процессора

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 фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

Тема 3. Текстовый редактор WordPad

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. 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. Форматирование 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.

Раздел «Создание презентаций в среде PowerPoint»

Тема 1. Назначение приложения PowerPoint

Возможности и область использования 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 фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Тема 3. Создание презентаций

Постановка задачи 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.

Планируемые результаты

Личностные результаты - это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

понимание роли информационных процессов в современном мире;

владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты - освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках

образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

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;

ИКТ-компетентность - широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель - и их свойствах;

развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической; формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

формирование алгоритмической культуры;

развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи; формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.

Тематическое планирование.

№ п/п	Название темы.	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Основы компьютерной графики	12	1. https://learningapps.org/ 2. http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_68.php
2	Текстовые редакторы	12	https://stamina-online.com/ru/lessons/ru https://learningapps.org/
3	Создание презентаций в среде PowerPoint	10	https://learningapps.org/
Итого		34	

Поурочное планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов
Раздел 1. Основы компьютерной графики (12 часов)		
1.	Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов.	1
2.	Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.	1
3.	Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка.	1
4.	Сохранение рисунка на диске.	1
5.	Понятие файла. Открытие файла с рисунком.	1
6.	Геометрические инструменты.	1
7.	Использование клавиши <i>shift</i> при построении прямых, квадратов, окружностей.	1
8.	Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.	1
9.	Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.	1
10.	Понятие типового элемента мозаики.	1
11.	Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных.	1
12.	Конструирование с помощью меню готовых форм.	1
Раздел 2. Текстовые редакторы (12 часов)		
13.	История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора.	1

14.	Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора.	1
15.	Технология ввода текста.	1
16.	Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов.	1
17.	Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.	1
18.	Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.	1
19.	Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.	1
20.	Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа.	1
21.	Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.	1
22.	Выполнение практических работ по изученному материалу.	1
23.	Выполнение практических работ по изученному материалу.	1
24.	Выполнение практических работ по изученному материалу.	1
Раздел 3. Создание презентаций в среде PowerPoint (10 часов)		
25.	Возможности и область использования приложения PowerPoint . Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.	1
26.	Выделение этапов создания презентаций.	1
27.	Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.	1
28.	Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.	1
29.	Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.	1
30.	Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов.	1

31.	Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.	1
32.	Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.	1
33.	Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.	1
34.	Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.	1

