

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Лутохинская средняя общеобразовательная школа»
муниципального образования
«Муниципальный округ Киясовский район Удмуртской Республики»**

<p>РАССМОТРЕНА на заседании педсовета МКОУ "Лутохинская СОШ"</p> <p>Протокол №10 от «23» августа 2023 г.</p>	<p>СОГЛАСОВАНА руководитель ШМО "Естественно- математических наук"</p> <p> Атеева Т.Л. Протокол №1 от «23» августа 2023 г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНА директор школы</p> <p> Байбатурова Л.А. Приказ №235 от «25» августа 2023 г.</p>
--	---	--

Рабочая программа
курса «Реформатика» в **5** классе
учителя информатики
Байбатуровой Лидии Анатольевны
на 2023-2024 учебный год

2023 г.

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новые виды деятельности, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участием ребят в конкурсах и олимпиадах.

Программа рассчитана на 1 учебное полугодие (1 час в неделю) и предназначена для обучения детей 10-13 лет.

Цель курса способствовать:

- **овладение умениями** работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
- **развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- **воспитание** ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- **выработка навыков** применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
- **формированию** интереса к творческому применению информационных технологий, к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном;
- **ознакомлению** учащихся с прикладным программным обеспечением;
- **повышению** компетентности учащихся в вопросе создания анимации.

Задачи курса:

- **повысить** мотивацию обучения;
- **реализовать** способности, возможности, потребности и интересы ребенка.
- **заложить** основу для дальнейшего профессионального обучения;
- **сформировать** необходимые знания и навыки работы с информационными моделями и технологиями, позволяющие использовать их при изучении других предметов.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учащийся получит возможность

понимать

- виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;
- единицы измерения количества и скорости передачи информации; основные свойства алгоритма, типы алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл; понятие вспомогательного алгоритма;
- программный принцип работы компьютера;
- назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий;

уметь

- выполнять базовые операции над объектами: цепочками символов, числами, списками, деревьями; проверять свойства этих объектов;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов: объем памяти, необходимый для хранения информации; скорость передачи информации;
- создавать информационные объекты, в том числе:
 - структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
 - создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности – в практических задачах), переходить от одного представления данных к другому;
 - создавать презентации на основе шаблонов;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений и чертежей, динамических (электронных) таблиц;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;

Формы проведения занятий.

1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
2. Создание эвристических ситуаций.
3. Практическая работа.

Планируемый (ожидаемый) результат

Большое внимание уделяется развитию познавательного интереса, формированию творческого подхода к процессу обучения, самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

Содержание программы

- 1. Вводное занятие (1 час).** Правила поведения учащихся в компьютерном классе. Охрана труда и правила личной гигиены. Знакомство с устройством компьютера. Включение и выключение компьютера, запуск и выход из программы.
- 2. Знакомство с клавиатурой (1 ч).** Расположение букв русского и немецкого алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром. Игра «Клавогонки»
- 3. Знакомство с компьютерной мышью (1 ч).** Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Основные приёмы работы с мышью. Игры, тренирующие навыки работы с мышью.
- 4. Обработка текстовой информации (2 ч).** Ввод, редактирование и форматирование текста.
- 5. Компьютерная графика (обработка графической информации) (2 ч).** Знакомство с инструментами графического редактора. Начинаем рисовать.
- 6. Использование графического редактора (2 ч).** Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.
- 7. Создание мультипликации в Power Point (5 ч).** Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации.
- 8. Творческая работа (2 ч).** Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.
- 9. Заключительное занятие (1 ч).** Демонстрация учащимися знаний и умений, приобретённых на занятиях кружка.

Требования к уровню подготовки

В результате изучения учащиеся должны **знать**:

- теоретические основы мультипликации;
- наименование и назначение инструментов графической программы Paint, мультимедийной программы Power Point;
- принципы работы в графических редакторах растрового типа;
- способы анимации.

В результате изучения курса учащиеся должны **уметь**:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;
- самостоятельно находить информацию о программе Paint,
- Power Point

Учебно-тематический план

Тема занятия	Кол-во часов
Вводное занятие. Правила поведения учащихся в компьютерном классе. Охрана труда и правила личной гигиены. Знакомство с устройством компьютера. Включение и выключение компьютера, запуск и выход из программы.	1
Знакомство с клавиатурой. Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром. Игра «Клавогонки»	1
Знакомство с компьютерной мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Основные приёмы работы с мышью.	1
Обработка текстовой информации.	2
Ввод, редактирование и форматирование текста.	
Компьютерная графика (обработка графической информации). Знакомство с инструментами графического редактора.	2
Начинаем рисовать. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра Создание простейших рисунков. Цвет. Рисование плоских объектов. Раскраска.	
Знакомство с Power Point. Рабочее поле Power Point, инструменты, панели. Создание простейших рисунков. Раскраска.	1
Рисование объёмных изображений. Раскраска. Конструирование с помощью Power Point.	1
Создание презентации.	5:
Вставка различных объектов в презентацию.	1
Настройка анимации в презентации	1
Звуковое сопровождение презентации.	1
Другие способы создания анимации в Power Point.	2
Другие способы создания анимации в Power Point.	
Индивидуальная творческая работа	2
Индивидуальная творческая работа	
Заключительное занятие. Демонстрация учащимися знаний и умений, приобретённых на занятиях кружка.	1
ИТОГО	17

Основные темы/ разделы	Воспитательный компонент
Вводное занятие.	установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности
Обработка текстовой информации.	привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения
Компьютерная графика (обработка графической информации).	организация шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи
Начинаем рисовать. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра	применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми
Знакомство с Power Point.	инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения
Заключительное занятие. Демонстрация учащимися знаний и умений, приобретённых на	применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию

занятиях кружка.	школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми
------------------	---

Список литературы

1. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия. Санкт-Петербург, Питер, 2005
2. Владимирова Н.А. (авт.-сост.) Увлекательная информатика. 5-11 классы: логические задачи, кроссворды, ребусы, игры., Волгоград, Учитель, 2012
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике (задачник), М., БИНОМ, 2007
4. Параджанов В.Д. Занимательная информатика, М., Дрофа, 2007
5. Гейн А.Г. Информационная культура - Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006
7. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2006
8. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2006
9. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2000
10. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2002
11. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003
12. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие 5-6 класс - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2002

Ресурсы Интернета

1. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
2. <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
3. <http://www.college.ru/> - Открытый колледж;
4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.