

**Муниципальное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 14 им. Дроботовой Л.И.»**

Рассмотрено на заседании ШМО _____ 2022 ____ г. Руководитель ШМО Протокол № _____ от « ____ » _____ 20 ____ г. _____ Н.А.Кидалова	Согласовано _____ 2022 ____ г. Зам. директора по УВР _____ Е.С. Мурадханова	Утверждаю _____ 2022 ____ г. Директор МОУ СОШ №14 им. Дроботовой Л.И. _____ Е.М. Сетова
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
для занятий в «Точке Роста»
по курсу ИНФОРМАТИКА
возрастная категория 11 – 12 лет**

**Разработана:
Учителем информатики
Овсянникова Н.В.**

Пояснительная записка

Программа данного курса посвящена обучению школьников умению работать с растровой графикой, умению создавать различные графические продукты, в том числе, простейшие движущиеся изображения. а также умению работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами). Программа рассчитана на 68 часа (2 часа в неделю). Программа ориентирована на возрастную категорию 11 – 12 лет.

Цели и задачи курса

Целью курса является изучение возможностей графического редактора Paint.

Задачи курса.

1. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
2. Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
3. Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
4. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
5. Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.
6. Научить выполнять операции с графическими объектами.
7. Научить учащихся использовать полученные навыки в повседневной жизни.

Содержание курса

Растровая графика (34 часа)

Растровая графика. Графический редактор Paint. Инструменты. Создание простейших изображений. Операции с графическими примитивами. Работа с палитрой. Создание более сложных изображений. Операции с графическими объектами. Вставка текста. Создание открыток. Создание движущихся изображений. Создание настольной игры средствами графического редактора Paint.

Работа с текстовым процессором Microsoft Word (30 часа)

Загрузка **Microsoft Word**. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах.

Работа с простейшим музыкальным редактором (4 часа)

Создание звукозаписи. Редактирование. Использование в текстовых и графических документах.

Планируемые результаты

В результате изучения курса учащиеся должны уметь:

- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);

- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINТ (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINТ;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINТ;
- создавать движущиеся изображения;
- оформлять открытки;
- создавать настольные игры, используя навыки работы с инструментами графического редактора PAINТ
- создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять; использовать необходимые шрифты; форматировать документ.

*Календарно-тематическое планирование занятий по информатике
всего - 68 часов (2 часа в неделю)*

№ п/п	Тема занятия	Дата
1	Запуск графического редактора Paint. Изображение фигур.	
2	Инструменты рисования. Прочие инструменты.	
3	Действия с фигурами.	
4	Ввод текста. Настройка текстовой панели.	
5	Создание графического объекта. Сохранение документа.	
6	Работаем с объектами. Основные приемы работы.	
7	Рисуем праздничную коробку.	
8	Этюд в черно-белых тонах.	
9	Работаем с распылителями. Создаем пейзаж.	
10	Рисунки из фигур.	
11	Забавные физиономии.	
12	Впечатление объемности.	
13	Декоративный текст.	
14	Создание теней.	
15	Персональный логотип.	
16	Визитная карточка.	
17	Головоломка своими руками. Найти отличия.	
18	Украшение подарка.	
19	Поздравительная открытка.	
20	Веселые гирлянды.	
21	Набор карточек для игр. Игра пары.	
22	Художественные композиции.	
23	Движущиеся изображения.	
24	Создание фигурного контура.	
25	Рисуем комиксы.	
26	Текст может улыбаться.	
27	Псевдографика.	
28	Печатаем заметки.	
29	Рамки вокруг текста.	
30	Печать на конвертах.	
31	Рисунки в тексте.	
32	Газета своими руками. Замысел.	
33	Создание газеты.	
34	Оформление.	
35	Знакомство с текстовым процессором Microsoft Word.	
36	Интерфейс редактора. Стандартные действия.	
37	Ввод и редактирование текста.	
38	Форматирование текста.	
39	Работа с цветом. Сложное форматирование.	
40	Изображения в текстовых документах.	
41	Графика в текстовых документах.	
42	Веселые загадки.	
43	Интерактивный рассказ. Замысел.	
44	Подготовка текста рассказа.	
45	Разбиение текста на фрагменты.	
46	Создание интерактивного рассказа.	

47	Тайное послание.	
48	Трансформирующийся рисунок. Подготовка рисунков.	
49	Манипуляции с рисунками.	
50	Фоновый рисунок своими руками.	
51	Создание ярлыков.	
52	Анимированный указатель мыши.	
53	Изобретаем игру. Придумываем сюжет.	
54	Создаем фоновый рисунок для настольной игры.	
55	Создаем команды для игроков.	
56	Распределяем команды по полю игры.	
57	Выполняем отладку. Запускаем игру.	
58	Графическая загадка. Тайна заброшенного особняка.	
59	Разработка идеи.	
60	Подготовка основного плана. Изображение таинственного дома.	
61	Создаем файлы подсказок.	
62	Создаем файлы подсказок.	
63	Выполняем распределение подсказок.	
64	Выполняем отладку. Запуск графической загадки.	
65	Мультимедийное поздравление.	
66	Запись звука.	
67	Подготовка открытки.	
68	Отладка и запуск музыкального поздравления.	

Материально-техническое оснащение учебного процесса

1. ПК, МФУ, микрофон.
2. Прикладное ПО: Графический редактор Paint, текстовый редактор Microsoft Word., фонограф.