

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

Комитет образования администрации муниципального образования Узловский район

МКОУ ООШ № 25

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом

Протокол №1

от "29" августа 2022 г.

СОГЛАСОВАНО
зам по УВР

_____ Щуринов В.П.

Протокол №1

от "29" августа 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор

_____ Жилиева В.В.

Приказ №69-д

от "29" августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
Учебного курса
«Компьютерная графика и основы дизайна»
(для 6 класса образовательных организаций)**

Составитель: Черкасова Евгения Юрьевна

с. Ивановка 2022

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 12-13 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.

Место предмета в базисном учебном плане

Программа курса предусматривает проведение занятий в виде традиционных уроков, практических занятий, обучающих уроков, интегрированных уроков.

Программа курса «Компьютерная графика и основы дизайна» общим объемом 35 часов изучается в течение 1 года (для учащихся 6 класса).

Особое место в овладении данными курсами отводится самостоятельной работе – создание проектов – как подведение итогов.

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

Планируемые результаты освоения учебного курса

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.

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.

Содержание учебного курса

(35 часов – 1 час в неделю)

Раздел 1. Обучение работе на компьютере. (3 часа)

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

Раздел 2. Редактирование рисунков. (3 часа)

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

Раздел 3. Преобразование рисунка. (2 часа)

Отражение и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка».

Раздел 4. Освоение среды графического редактора Paint. (5 часов)

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.

Раздел 5. Текстовый редактор Блокнот. (4 часа)

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

Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот».

Раздел 6. Текстовый редактор WordPad (5 часов)

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

Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad».

Раздел 7. Текстовый редактор Microsoft Word. (4 часа)

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.

Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word».

Раздел 8. Назначение приложения PowerPoint. (3 часа)

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

Раздел 9. Базовая технология создания презентаций. (3 часа)

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

Раздел 10. Компьютерный практикум. (2 часа)

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

Итоговое тестирование. (1 час)

3. Тематическое планирование с указанием количеств часов, отводимых на освоение каждой темы

№ п/п	Разделы и темы программы	Всего часов
Раздел 1	Обучение на компьютере	3
1.1	Информация. Информатика. Компьютер. Как устроен компьютер.	
1.2	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.	
1.3	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере».	
Раздел 2	Редактирование рисунков.	3
2.1	Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование. Сборка рисунка из деталей.	
2.2	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохранённого рисунка.	
2.3	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунка».	
Раздел 3	Преобразование рисунка	2
3.1	Выполнение команд наклона, отражения и поворота. Растяжение и сжатие. Исполнение надписи.	
3.2	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка».	
Раздел 4	Освоение среды графического редактора Paint.	5
4.1	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика.	
4.2	Инструменты рисования. Настройка инструментов. Панель Палитра. Изменение палитры.	
4.3	Свободное рисование. Редактирование компьютерного рисунка.	
4.4	Проект по теме: «Графический редактор Paint».	
4.5	История обработки текстовых документов. Характеристики текстовых документов.	
Раздел 5	Текстовый редактор Блокнот	4
5.1	Объекты текстового документа и их параметры.	
5.2	Ввод текста в редакторе Блокнот. Редактирование текста. Сохранение данных на компьютере.	
5.3	Что скрывается в строке меню. Действия с фрагментами текста.	
5.4	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	
Раздел 6	Текстовый редактор WordPad	5
6.1	Оформление абзаца и заголовка.	
6.2	Панель форматирования. Форматирование абзаца. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.	
6.3	Ввод и загрузка текста.	
6.4	Работа с клавиатурным тренажёром.	
6.5	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad»	
Раздел 7	Текстовый редактор Microsoft Word	4
7.1	Создание и редактирование текстового документа. Способы выделения объектов текстового документа.	
7.2	Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы.	
7.3	Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков.	

7.4	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word .	
Раздел 8	Назначение приложения PowerPoint	3
8.1	Возможности и область использования приложения PowerPoint.	
8.2	Объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint.	
8.3	Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панели инструментов.	
Раздел 9	Базовые технологии создания презентации	3
9.1	Выделение этапов создания презентации. Запуск и отладка презентации.	
9.2	Создание фона. Создание рисунка. Вставка рисунков в презентацию.	
9.3	Создание анимации рисунка. Создание анимации текста.	
Раздел 10	Компьютерный практикум	2
	Создание презентации «Часы»	
	Создание презентации «Времена года».	
	Итоговое тестирование.	1
	ИТОГО:	35