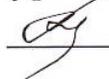


Рассмотрено  
на заседании ШМО  
учителей естественно-  
математического цикла  
Протокол № 1  
от «26» августа 2023 г.  
Руководитель ШМО

 /Альмукаева Г.Ю./

Согласовано  
на заседании МС школы  
Протокол № 1  
от «26» августа 2023 г.  
Заместитель директора по  
УР

 / Латыпова Л.Р.

«Утверждаю»  
Директор школы  
/ Бадахшин Р.Н  
Введено в действие  
приказом № 179 «ОД»  
от «28» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по курсу**  
**«Информатика в играх и задачах»**  
**учителя муниципального бюджетного**  
**общеобразовательного учреждения**  
**Иж-Бобьинской средней общеобразовательной школы**  
**имени Братьев Буби Агрызского муниципального района**  
**Республики Татарстан**  
**Салимуллиной Ленары Раилевны**

**5 класс**

Принято на заседании  
педагогического совета  
протокол № 1  
от «28»августа 2023 г.

2023-2024 учебный год

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа учебного курса «Информатики в играх и задачах» в 5 классе составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 5 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям учебного курса.

Рассчитана программа на 34 часа в год, 1 час в неделю.

### **Планируемые результаты освоения курса**

#### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

#### **Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;

- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

### **Метапредметные результаты:**

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

### **Универсальные познавательные действия**

#### **Базовые логические действия:**

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### **Базовые исследовательские действия:**

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

#### **Работа с информацией:**

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных

видов и форм представления;

- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

## **Универсальные и коммуникативные действия**

### **Общение:**

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

### **Совместная деятельность (сотрудничество):**

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

## **Универсальные регулятивные действия**

### **Самоорганизация:**

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и

собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

#### **Самоконтроль (рефлексия):**

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### **Эмоциональный интеллект:**

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

#### **Принятие себя и других:**

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

## **Содержание курса**

### **ВВЕДЕНИЕ (1ч)**

Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером

### **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА (2 ч)**

Задачи, цели курса. Растровая и векторная графика, способы организации.

Пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию. Форматы графических файлов. Графические редакторы: многообразие, возможности, область применения. Сохранение графического файла.

### **СОЗДАНИЕ РАСТРОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ (14 ч)**

Графический редактор Paint: знакомство с интерфейсом программы, инструментами создания графических изображений, использование различных эффектов – добавление цветов в палитру, обращение цветов, изменение размера и местоположения рисунка, настройка атрибутов

рисунка, создание медкого изображения с помощью сетки пикселей. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, новогодней и Рождественской открытки.

## **МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ (15 ч)**

Мир мультимедиа. Виды презентаций. редактор электронных презентаций MS Power Point. Интерфейс программы, структура окна. Знакомство с инструментами создания объектов на слайде, правил работы в среде редактора электронных презентаций. Вставка графики, текста, звука. Преобразование графических объектов и создание на их основе новых объектов с использованием возможностей меню группировка-разгруппировка. анимирование объектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.

## **ПОВТОРЕНИЕ (2ч)**

Растровая графика. Векторная графика. Мультимедийные презентации

Творческие работы: самопрезентация, «Моя семья», «Морское дно», слайд-фильм с эффектами мультипликации, открытка-поздравление, презентация-поздравление

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа);
- наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практического (практические работы в среде графического редактора и электронных презентаций);
- проектного.

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата
	<b>Введение</b>	<b>1</b>	
1.	Введение. Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	
	<b>Компьютерная графика</b>	<b>2</b>	
2.	Виды компьютерной графики	1	
3.	Форматы графических файлов	1	
	<b>Создание растровых графических изображений</b>	<b>14</b>	
4.	Практическая работа «Букет в вазе»	1	
5.	Практическая работа «Букет в вазе»	1	
6.	Практическая работа «Дом моей мечты»	1	
7.	Практическая работа «Дом моей мечты»	1	
8.	Практическая работа «Подарок ко дню матери»	1	
9.	Практическая работа «Подарок ко дню матери»	1	
10.	Практическая работа «Геометрический орнамент»	1	
11.	Практическая работа «Геометрический орнамент»	1	
12.	Практическая работа «Растительный орнамент»	1	
13.	Практическая работа «Растительный орнамент»	1	
14.	Практическая работа «Ввод текста»	1	
15.	Практическая работа «Ввод текста»	1	
16.	Практическая работа «Новогодняя открытка»	1	
17.	Практическая работа «Новогодняя открытка»	1	
	<b>Мультимедийные презентации</b>	<b>15</b>	
18.	Мир мультимедиа	1	
19.	Редактор электронных презентаций	1	
20.	Вставка текста, графики, звука	1	
21.	Анимация объектов. Смена слайдов	1	
22.	Управляющие кнопки. Гиперссылки	1	

23.	Создание движущихся объектов	1	
24.	Организация движения на слайде	1	
25.	Создание слайд-фильма	1	
26.	Создание слайд-фильма	1	
27.	Творческая работа по созданию слайд-фильма	1	
28.	Творческая работа по созданию слайд-фильма	1	
29.	Творческая работа по созданию слайд-фильма	1	
30.	Творческая работа по созданию слайд-фильма	1	
31.	Творческая работа по созданию слайд-фильма	1	
32.	Защита творческой работы	1	
	<b>Повторение</b>	<b>2</b>	
33.	Виды графики	1	
34.	Мир мультимедиа	1	