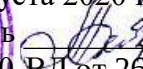


Муниципальное образование Ейский район
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа № 5
имени Героя Советского Союза П.А. Михайличенко города Ейска
муниципального образования Ейский район



УТВЕРЖДЕНО

решение педагогического совета, протокол №1
от « 26 » августа 2020 года

Председатель  Т.Н. Руденко
Приказ №160-ВД от 26.08.2020

АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА

**По курсу внеурочной деятельности
«Юный информатик» 5-9 классы**

Направление: научно-техническое

Название курса:

Информатика в играх 5 класс (34 часа)
Основы компьютерной графики 6 класс (34 часа)
Компьютерный дизайн 7 класс (34 часа)
Компьютерное моделирование 8 класс (34 часа)
Основы web-дизайна 9 класс (34 часа)

Количество часов 170 часов (34 часа в год)

Учитель Комченко Елена Викторовна

Содержание

Пояснительная записка	3
Планируемые результаты изучения курса	5
Содержание учебного предмета	9
Тематическое планирование	17
Заключение	19

В настоящее время более глубокое знание принципов работы и умение пользоваться основными прикладными программами достаточно актуально. Персональный компьютер буквально взял на себя обработку больших объемов информации за короткое время, что значительно облегчило работу человека. Все больше компьютеров встречаются во всевозможных учреждениях, и знание информатики и компьютерной техники всё больше становится необходимым для каждого человека, для каждого хорошего специалиста. Данный курс рассчитан не только научить набирать тексты, но и позволяет изучить различные программы, используя которые учащиеся могут считать себя ИКТ грамотными людьми. Учащиеся более подробно познакомятся с операционной системой, архитектурой персонального компьютера, научатся работе с файлами, познакомятся с принципом работы и устройствами персонального компьютера и основным приемам ремонта персонального компьютера, со структурой компьютерной сети Интернет и многое другое.

В наши дни учащиеся должны не только обладать определенным набором знаний и умений, но и уметь планировать свою деятельность, осуществлять поиск необходимой информации, предназначенной для решения поставленных задач, а также целенаправленно использовать новые информационно-коммуникативные технологии.

На современном этапе развития информационного общества, массовая глобальная коммуникация претерпевает значительные масштабные изменения в окружающем мире, которые влекут за собой пересмотр социальных требований к образованию. Современное образование ориентирует учащихся в первую очередь на развитие личностных качеств, творческих и познавательных способностей, а так же на усвоение системы знаний учащихся. Именно поэтому значительную роль приобретает пропедевтическая подготовка обучающихся в области информационных технологий. Важно отметить, что обучающиеся должны знать не только технологическую часть общего курса, которая дает возможность практически овладеть умениями и навыками работы с персональным компьютером и ИКТ, но и теоретическую часть, которая позволяет сформировать у обучающихся мировоззренческие, творческие и познавательные способности.

Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» разработан с целью сформировать у учащихся основные понятия информационной культуры, которая является системой общих умений практической работы с информацией и передачи этих умений и развития качеств мышления, которые необходимы образованному человеку для полноценного функционирования в современном обществе. Данный курс нацелен на усвоение учащимися ряда фундаментальных понятий, которые лежат в основе информационной культуры и не всегда связаны с персональным компьютером.

Особенность курса заключается в занимательности учебного материала, что подразумевает широкое использование игровых форм при проведении занятий и элементов соревнования на них. На данных занятиях учащиеся в ходе решения логических упражнений учатся на практике сравнивать объекты,

выполнять простейшие виды анализа и синтеза, устанавливать связи между понятиями. Специально разработанные логические задачи побуждают учащихся применять правильные суждения и приводить несложные доказательства. Занятия включают элементы игровых технологий, что содействует возникновению интереса у учащихся и стимулирует мыслительную деятельность.

Общей целью курса является формирование у учащихся основных понятий информационной культуры, под которой в первую очередь, понимается система общих умений практической работы с информацией и передача ее другим.

Информационная культура подразумевает умение правильно использовать источники информации - справочники, словари, энциклопедии, расписание поездов или программы телевизионных передач и др. К данному понятию так же относится и умение вести деловую переписку и переписку в социальных сетях, умение записать свой электронный адрес и создать собственную электронную почту. Данный курс позволяет учащимся усвоить ряд фундаментальных понятий, которые лежат в основе информационной культуры и необязательно связаны с компьютером.

Задача курса внеурочной деятельности, – это усвоение информационного языка, терминов и понятий информатики, формирование системы общих понятий, лежащих в базисе современной информатики и математики.

На основе этих понятий строится вся система информационного образования от основной школы до вузовского обучения.

Новизна программы заключается в применении практико-ориентированного подхода к изучению основных тем программы по информатике. Формировании у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с текстами, графикой, мультимедиа, электронными таблицами, базами данных и Интернетом. И тем самым подготовке обучающихся к активной, полноценной работе в условиях технологически развитого общества.

Актуальность программы состоит в том, что современном мире все профессии, предлагаемые выпускникам, с каждым годом повышают требования к уровню интеллектуального развития будущих работников. Навыки работы с той или иной техникой или оборудованием, всегда можно приобрести на практике, в отличие от мышления, которое рискует остаться на низком интеллектуальном уровне, если его не развивать дополнительно.

Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» направлен на повышение уровня сформированности информационного компонента обще учебных умений и навыков. Данный курс позволит сформировать основные навыки работы с различными видами информации, более подробно изучить виды и способы обработки информации, принципы работы в наиболее часто используемых прикладных программах.

Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» разработан на уровень основного общего образования, предназначен для учащихся 5 – 9 классов и нацелен:

- развивать творческое, образное, алгоритмическое и логическое, мышление обучающихся;
- повышать интерес к предмету путем выполнения практических работ и создания готовых информационных продуктов как в процессе обучения, так и в жизни;
- более качественно сформировать обще учебные умения и навыки в области информационных коммуникационных технологий;
- развивать коммуникативные универсальные учебные действия, осуществляя коллективную информационную деятельность и оценивая результаты своего труда.

Основные задачи реализуемые в ходе курса внеурочной деятельности:

- сформировать первоочередные обще учебные умения информационно-логического характера;
- обеспечить условия необходимые для практической работы и формирования универсальных умений информационного характера;
- сформировать у учащихся интерес к самостоятельной организации учебной деятельности;
- организовать работу учащихся направленную на приобретение первичных навыков исследовательской деятельности, формирования опыта принятия решений, опыта создания простейших алгоритмов;
- создать условия, необходимые для реализации поставленных задач.

Планируемые результаты изучения курса

Личностные результаты:

- сформировать ответственное отношение к учению, готовность и способность учащихся к самообразованию и саморазвитию при условии достаточной мотивации к познанию и обучению;
- сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития общественной практики и науки;
- развивать осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам;
- сформировать коммуникативную компетентность в процессе учебно-исследовательской, творческой, образовательной и других видов деятельности;
- сформировать положительную мотивацию и познавательный интерес к изучению курса;
- привить уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

- сформировать ценность безопасного и здорового образа жизни; усвоение правил коллективного и индивидуального безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, которые угрожают жизни и здоровью людей;
- развить эстетическое сознание через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- уметь определять самостоятельно цели обучения, формулировать и ставить новые задачи в познавательной деятельности и учебе, развивать интересы и мотивы своей познавательной деятельности;
- уметь планировать самостоятельно пути достижения целей как традиционные, так и альтернативные, сознательно выбирать более эффективные способы решения познавательных и учебных задач;
- уметь соотносить планируемые результаты со своими действиями, контролировать свою деятельность в процессе достижения результатов, задавать способы действия исходя из предложенных условий и требований, вносить коррективы в свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- уметь оценить правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности для ее решений;
- владеть основами самооценки, самоконтроля, принятия решений. Осуществлять осознанный выбор в познавательной и учебной деятельности;

Познавательные УУД

- уметь выбирать критерии и основания для классификации, строить логические рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы и умозаключения (дедуктивное, индуктивное, по аналогии);
- уметь создавать, преобразовывать и применять символы и знаки, схемы и модели при решении учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- развивать мотивацию и овладевать культурой активного использования поисковых систем;

Коммуникативные УУД:

- уметь организовать совместную деятельность и учебное сотрудничество со сверстниками; работать в группе и индивидуально: искать общие решения и улаживать возникающие конфликты при помощи учета интересов и согласования позиций; аргументировано отстаивать свое мнение;
- уметь сознательно использовать речевые средства в соответствии с задачами коммуникации для выражения своих мыслей, чувств и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владеть монологической контекстной речью, устной и письменной речью;

- формировать и развивать ИКТ-компетентности;

Предметные результаты:

5 класс

- применять термины «сообщение», «данные», «информация», «кодирование», «алгоритм», «программа»; различать употребление данных терминов в информатике и в обыденной речи;
- рассчитывать размер двоичных текстов, применяя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, которые описывают скорость передачи данных; переводить и записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;
- кодировать и декодировать текст используя кодовые таблицы;
- применять логические значения, выражения и операции с ними;
- использовать пакеты прикладных программ и сервисы в заданных условиях, уметь работать с прикладными программами и сервисами;
- уметь выбирать способы представления данных в зависимости от поставленной задачи (текст, таблица, дерево, граф).

6 класс

- узнавать предметы по их признаками и уметь описывать признаки предметов;
- уметь выделять существенные признаки предметов;
- уметь сравнивать между собой явления и предметы, делать несложные выводы, обобщать, классифицировать предметы и явления;
- уметь определять те или иные понятия, проводить аналогии и выявлять закономерности;
- уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Microsoft Word, сохранять его и вносить изменения;
- уметь определять множество, приводить примеры множеств предметов и располагать множества в заданном порядке, сравнивать множества;
- уметь находить общие признаки единичного предмета или группы предметов;
- конструировать фигуры из стандартных частей.

7класс

- овладеть простейшими способами анализа и представления статистических данных;
- формировать представления о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях;
- уметь извлекать информацию, представленную на диаграммах, графиках, в таблицах;
- формировать алгоритмическую и информационную культуру;
- формировать представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;

- развивать основные навыки и умения при работе с компьютерными устройствами;
- формировать представления об основных изучаемых понятиях: модель - и их свойствах;
- развивать алгоритмическое мышление, необходимое для профессиональной деятельности в современном обществе;
- уметь формализовать и структурировать информацию, выбирать способы представления данных в зависимости от поставленной задачи - таблицы, схемы, графики, диаграммы, использовать соответствующие программные средства обработки данных;
- формировать навыки и умения безопасной работы в среде Интернет и грамотного поведения при работе с компьютерными программами;
- формировать умения соблюдать нормы информационной этики и права, культуру общения в сети Интернет.

8 класс

- расширять представление о видах задач по обработке числовой информации, связанных с изменением формы ее представления за счет диаграмм, графиков;
- акцентировать внимание на возможностях компьютера при построении диаграмм;
- уметь строить столбчатые и круговые диаграммы в Microsoft Excel;
- иметь представление об относительных, абсолютных и смешанных ссылках;
- уметь применять полученные данные при построении формул с использованием различных видов ссылок в Microsoft Excel;
- иметь представление о стандартных встроенных функциях электронных таблиц Microsoft Excel;
- уметь создавать формулы с использованием стандартных встроенных функций в Microsoft Excel;
- иметь представление о базах данных и системах управления базой данных;
- уметь создавать и использовать реляционную СУБД Microsoft Access;
- уметь создавать поисковые запросы, устанавливать фильтрацию и сортировку данных в СУБД Microsoft Access;

9 класс

- знать основные принципы и структуру Всемирной паутины, способы и формы представления и управления информацией в сети Интернет;
- уметь проектировать, создавать и размещать в сети web-сайт объёмом 5-10 страниц на заданную тему;
- знать основные принципы web-дизайна и уметь их применять при проектировании web-страниц;
- владеть необходимыми способами проектирования, создания, размещения и обновления web-сайта;

- владеть приёмами организации и самоорганизации работы по изготовлению сайта;

Содержание учебного предмета.

5 класс «Информатика в играх» 34 часа (1 час в неделю)

Вводное занятие - 1 час

Техника безопасности при работе на компьютере. Что такое информация. Как мы ее воспринимаем.

Решение алгоритмических задач – 5 часов

Способы решения различных типов логических задач (задачи о переправах, о разъездах, о переливаниях, о перекладываниях, о взвешиваниях). Разработка собственных задач. Представление разработанной задачи.

Практические работы:

№ 1. Разработка задачи о переправах.

№ 2. Разработка задачи о разъездах.

№ 3. Разработка задачи о переливаниях или перекладываниях.

№ 4. Разработка задачи о взвешиваниях.

Оформление собственных задач и работа виртуальных лабораториях – 5 часов

Изучение различных способов оформления решения задач: схемы, таблицы, нумерованные списки, описания на естественном языке и др. применение текстового редактора и программы презентации. Анимация в редакторе презентаций.

Практические работы:

№5. Оформление задачи в TP Microsoft Word: схемы.

№ 6. Оформление задачи в TP Microsoft Word: таблицы.

№7 . Оформление задачи в TP Microsoft Word: нумерованные списки, описания на естественном языке.

№ 8. Оформление задачи в программе презентации Power Point.

№ 9. Оформление собственной задачи.

Закономерности и множества – 8 часов

Как найти «лишний» элемент множества. Нахождение аналогии и ассоциаций. Закономерности и виды числовых и текстовых рядов. Нахождение элемента множества. Что такое «черный ящик» и способы его кодирования и декодирования.

Работа в виртуальной лаборатории.

Практические работы:

№ 10. Решение задач на множества.

№ 11. Решение задач на аналогии и ассоциации.

№ 12. Решение задач на числовые и текстовые ряды.

№ 13. Решение задач на содержание «черного ящика».

№ 14. Решение задач на кодирование информации.

№ 15. Составление собственной задачи на кодирование.

Рассуждение, как способ решения задач – 4 часа

Индукция и дедукция. Табличный способ решения задачи. Разбор задачи о лжецах. Различные задачи с логическими выводами.

Решение комбинаторных задач – 6 часов

Подходы к решению комбинаторных задач. Решение задач с использованием графов. Применение графов при решении комбинаторных задач. Решение комбинаторных задач в графическом редакторе Paint.

Практические работы:

№16 . Решение комбинаторных задач.

№ 17. Решение задач с применением графов.

№ 18. Оформление задач с применением графов в графическом редакторе Paint.

№ 19. Разработка и оформление собственной задачи в графическом редакторе Paint.

Разработка выигрышных стратегий – 4 часов

Игра Баше. Стратегия и дерево игры. Полная и сокращенная форма дерева игры, оформление в виде таблицы. Выигрышные стратегии. Доказательство отсутствия выигрышной стратегии.

Практические работы:

№ 20. Игра Баше.

№ 21. Оформление дерева игры при помощи графов.

№ 22. Оформление дерева игры при помощи таблицы.

Итоговое занятие – 1 час

Формы контроля по итогам года: на итоговом занятии в конце года проводится круглый стол, на котором учащиеся представляют наиболее интересные и нестандартные решения логической задачи, наиболее заинтересовавшей их в течении курса.

Как форма контроля допускается создание индивидуального проекта по одной или ряду задач, разбираемых в течение курса, с обязательным условием включения в проект собственных придуманных типовых задач.

6 класс «Основы компьютерной графики» 34 часа (1 час в неделю)

Графические объекты в текстовом редакторе – 6 часов

Объекты растровой графики. Программы для работы с растровыми изображениями. Создание и вставка рисунков растровой графики.

Перемещение, группировка и связь рисунка и документа. Редактирование готовых рисунков. Объекты WordArt. Разработка собственного графического проекта.

Способы получения объемных изображений. Понятие перспективы. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Способы создания технических рисунков. Художественные эффекты, создание выпуклых и вогнутых эффектов.

Работа с простым и фигурным текстом, оформление текста, размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных частей текста. Изменение формы символов текста.

Практические работы:

№ 1. Создание простейших рисунков в Microsoft Word.

№ 2. Перемещение и группировка рисунков.

№ 3. Работа с объектами Word Art.

№ 4. Закраска вращение и подсветка объемных изображений.

№ 5. Создание технических рисунков.

№ 6. Работа с графическим текстом.

Создание рисунков из кривых – 4 часа

Изображение кривых: размер, начертание, цвет. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Способы редактирования формы кривой. Способы создания рисунков из кривых.

Практические работы:

№ 7. Рисунок из кривых с использованием команды «Изменение узлов» в Microsoft Word.

№ 8. Рисунок из кривых в графическом редакторе Paint и PaintNet.

№ 9. Рисунок из кривых в программе SVG-Edit.

№ 10. Рисунок из кривых в программе SketchUp Free.

Методы упорядочения и объединения объектов – 2 часов

Изменение расположения порядка объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого.

Практические работы:

№ 11. Редактирование готового рисунка.

Методы представления графических изображений – 4 часа

Растровая графика. Достоинства и недостатки, определение на практике. Основные форматы файлов.

Векторная графика. Достоинства и недостатки, определение на практике. Основные форматы файлов.

Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и

векторных программ.

Сжатие графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Практические работы:

№ 12. Знакомство с программой Paint Net.

№ 13. Знакомство с программой SVG-Edit.

№ 14. Знакомство с программой SketchUp Free.

Основы работы с объектами – 6 часов

Рисование стандартных фигур: линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Объемные фигуры. Библиотеки стандартных форм. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

Практические работы:

№ 15. Создание простейших рисунков в Paint Net.

№ 16. Работа с объемными фигурами в Paint Net.

№ 17. Создание простейших рисунков в SVG-Edit.

№ 18. Работа с объемными фигурами в SVG-Edit.

Вспомогательные режимы работы – 2 часа

Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.

Практические работы:

№ 19. Создание «зеркальных» изображений.

Фрактальная графика – 9 часов

Работа с формулами для создания простейших фрактальных изображений. Копирование формул. Основы задания цвета. Градации цвета. Создание простейших картин фрактальной графики.

Практические работы:

№ 20. Знакомство с программой Fractal Explorer.

№ 21. Создание простейших изображений в программе Fractal Explorer.

№ 22. Работа с минимальным набором фракталов.

№ 23. Работа с цветом в программе Fractal Explorer.

№ 24. Работа с формулами в программе Fractal Explorer.

№ 25. Создание картины по собственному замыслу.

Итоговое занятие – 1 час

Формы контроля по итогам года: на итоговом занятии в конце года проводится выставка работ учащихся, на которой учащиеся представляют свои

работы по всем темам изучаемым в течение курса. Допускается как электронный вариант выставки (в режиме слайд-шоу), так и бумажный (распечатанные рисунки цветные или черно-белые). Все работы учащихся сохраняются в портфолио.

Как форма контроля допускается создание индивидуального проекта «Я художник» или «Мои электронные картины».

7 класс «Компьютерный дизайн» 34 часа (1 час в неделю)

Моделирование – 2 часа

Что такое модель. Основные этапы моделирования. Создание простых объектов посредством различных редакторов растровой и векторной графики.

Создание моделей в графическом редакторе (PaintNet) – 18 часов

Виды графических редакторов и способы моделирования в них. Способы рисования графических фигур и операции над ними. Создание графических объектов с заданными свойствами. Конструирование рисунков. Геометрическое моделирование.

Практические работы:

- №1. Работа с типовыми объектами.
- №2. Создание объектов мозаики.
- №3. Конструирование изображения из однотипных объектов.
- №4. Создание рисунка из строительного конструктора.
- №5. Проектирование плана комнаты.
- №6. Проектирование части топографической карты или плана местности.
- №7. Проектирование модели в среде графического редактора на свободную тему.

Темы проектов:

- План исторического сражения.
- Проект городского парка.
- Проект «Мой город будущего».

Моделирование в среде текстового редактора (Microsoft Word, Microsoft Publisher) – 13 часов

Работа со словесными моделями. Способы создания составных документов. Основные виды научных текстов, вставка формул, списков, таблиц. Использование списков для составления классификации в тексте. Понятия о структурных моделях. Понятия об алгоритмических моделях.

Практические работы:

- №8. Словесный портрет.
- №9. Протокол классного часа.
- №10. Разбор предложения.
- №11. Спряжение глаголов.

Темы проектов:

- Поздравительная открытка на Новый год, 23 февраля, 8 марта.
- Статья в газету на свободную тему.
- Создание своей визитной карточки.
- Создание портфолио учащегося.
- Создание модели свободной тематики.

Итоговое занятие – 1 час

Формы контроля по итогам года: на итоговом занятии в конце года проводится обсуждение работ учащихся. Каждый учащийся представляет одну наиболее понравившуюся ему тему данного учебного года.

Как форма контроля допускается создание индивидуального проекта либо по одной из представленных выше тем практических работ, либо по нескольким темам, объединенным вместе.

8 класс «Компьютерное моделирование 34 часа (1 час в неделю)

Моделирование в электронных таблицах – 26 часов

Электронные таблицы Microsoft Excel. Учимся моделировать в электронных таблицах. Основные типы данных: текст, числа, формулы. Виды формул в электронных таблицах: простые, логические, стандартные функции. Абсолютные, относительные и смешанные ссылки

Расчеты геометрических параметров объекта. Моделирование ситуаций. Массивы данных. Обработка массивов. Моделирование биологических процессов. Моделирование движения тела под действием силы тяжести. Моделирование физических величин. Моделирование случайных процессов.

Практические работы:

- №1. Простая таблица.
- №2. Составная таблица.
- №3. Копирование типовых данных в таблице.
- №4. Работа с текстом в электронной таблице.
- №5. Мое расписание на неделю.
- №6. Мой распорядок дня.
- №7. Работа с числами в электронной таблице.
- №8. Учет товаров. Компьютерный магазин.
- №9. Работа с простейшими формулами в электронной таблице.
- №10. Расчеты сберкасс.
- №11. Создание диаграмм по заданным числовым данным.
- №12. Метеостанция. Массив температур.
- №13. Исследование роста и веса учащихся.
- №14. Биоритмы.
- №15. Поражение цели.
- №16. Работа с относительными ссылками.
- №17. Работа с абсолютными ссылками.
- №18. Работа со смешанными ссылками.

№19. Движение парашютиста.

№20. Бросание монеты.

Моделирование в базах данных – 7 часов

Базы данных. Знакомство с программой Microsoft Access. Этапы создания информационных моделей в базах данных. Система управления в базах данных. Реляционные базы данных. Связи таблиц в реляционной базе данных. Сортировка и фильтрация данных. Создание запросов на выборку в базе данных. Логические операции, применяемые при создании запросов на выборку.

Практические работы:

№21. База данных школьной библиотеке.

№22. База данных книжного магазина.

№23. База данных турагентства.

№24. Создание простых запросов на выборку.

№25. Создание составных запросов на выборку.

№26. Создание форм и отчетов по данным базы.

Темы проектов:

- БД: Библиотека.
- БД: Мой класс
- БД: Школа.

Итоговое занятие – 1 час

Формы контроля по итогам года: на итоговом занятии в конце года проводится обсуждение работ учащихся. Каждый учащийся представляет один из проектов, выполняемый им в течение учебного года либо свой собственный проект, выполненный с использованием данного программного обеспечения.

Собственный проект при надлежащем оформлении и определенном уровне сложности может быть зачитан как индивидуальный проект.

9 класс «Основы web-дизайна» 34 час (1 час в неделю)

Введение - 2 часа

Технология создания web-страниц. Язык разметки гипертекстов, основной инструмент создания простейшей web-страницы.

Язык разметки гипертекста HTML - 14 часов

Структурная составляющая языка разметки гипертекста. Теги; работа браузера при отображении страниц; порядок написания кода страницы. Набор текста. Выравнивание абзацев. Заголовки и подзаголовки. Начертание текста.

Внешний вид текста. Изменение параметров шрифта. Что такое атрибуты и теги. Теги для форматирования текста и их параметры. Вставка изображений на web-странице. Нестандартные тексты. Управление рисунком. Расположение рисунков на web-странице. Свойства рисунков. Вставка таблиц на web-страницу. Сложные таблицы. Форматирование сложных таблиц. Различные способы объединения таблицы. Изменение границ, цвета фона ячеек

таблиц. Что такое гиперссылка. Оформление гиперссылок. Понятие гипертекста и гипермедиа. Изменение цвета гиперссылки, задание графического изображения как гиперссылки.

Практические работы:

№1. Создание первой web-страницы и ее отображение при помощи Internet Explorer.

№2. Вставка текста на web-страницу, изменение его размера и цвета.

№3. Вставка графического изображения на web-страницу, расположение рисунка.

№4. Изменение цвета фона web-страницы, форматирование текста.

№5. Вставка таблиц на web-страницу.

№6. Объединение ячеек таблицы.

№7. Вставка нумерованных и маркированных списков на web-страницу.

№8. Создание перехода между web-страницами.

Каскадные таблицы стилей CSS - 12 часов

Каскадные стилевые таблицы (CSS). Встроенные таблицы стилей. Силевые классы. Позиционирование. Что такое фреймы. Расположение фреймов. Гиперпереходы между фреймами. Виды фреймов.

Практические работы:

№9. Форматирование web-страницы с помощью каскадных стилевых таблиц.

№10. Форматирование текста и рисунков с помощью каскадных стилевых таблиц.

№11. Форматирование таблиц с помощью каскадных стилевых таблиц.

№12. Работа с встроенными стилевыми таблицами.

№13. Создание фреймов.

№14. Создание переходов между фреймами.

№15. Форматирование фреймов.

№16. Оформление истории посещения и установка таймера.

Проектирование сайта - 5 часов

Культура общения в сети Internet. Основные правила оформления web-страницы. Визуальный дизайн, масштабирование, пропорции, пространственные отношения, форма, размер и цвет, композиция web-страницы. Основные принципы дизайна. Web-графика.

Практические работы:

№17. Создание и оформление сайта состоящего из нескольких web-страниц.

№18. Масштабирование и форматирование объектов сайта.

№19. Создание карты сайта.

№20. Тестирование сайта.

Итоговое занятие – 1 час

Представление собственного сайта.

Формы контроля по итогам года: на итоговом занятии в конце года проводится конкурс web-сайтов, разработанных учащимися в течение учебного года на любую выбранную ими тему: «По коридорам нашей школы», «Знакомьтесь – это Я», и т. д.

Собственный проект при надлежащем оформлении и определенном уровне сложности может быть зачитан как итоговый индивидуальный проект.

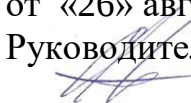
Тематическое планирование

№	Тема	Всего часов	Количество часов									
			5 класс		6 класс		7 класс		8 класс		9 класс	
			Тео-рия	Прак-тика	Тео-рия	Прак-тика	Тео-рия	Прак-тика	Тео-рия	Прак-тика	Тео-рия	Прак-тика
1	Вводное занятие	1	1									
2	Решение алгоритмических задач	5	1	4								
3	Оформление собственных задач и работа виртуальных лабораторий	5		5								
4	Закономерности и множества	8	2	6								
5	Рассуждение, как способ решения задач	4	4									
6	Решение комбинаторных задач	6	2	4								
7	Разработка выигрышных стратегий	4	1	3								
8	Графические объекты в текстовом	6				6						

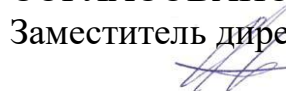
	редакторе											
9	Создание рисунков из кривых	4				4						
10	Методы упорядочения и объединения объектов	2			1	1						
11	Методы представления графических изображений	4			1	3						
12	Основы работы с объектами	6			2	4						
13	Вспомогательные режимы работы	2			1	1						
14	Фрактальная графика	9			3	6						
15	Моделирование	2					2					
16	Создание моделей в графическом редакторе (PaintNet)	18					11	7				
17	Моделирование в среде текстового редактора (Microsoft Word, Microsoft Publisher)	13					9	4				
18	Моделирование в электронных таблицах	26							6	20		
19	Моделирование в базах	7							1	6		

	данных											
20	Введение	2									2	
21	Язык разметки гипертекста HTML	14									6	8
22	Каскадные таблицы стилей CSS	12									4	8
23	Проектирование сайта	5									1	4
	Итоговое занятие		1		1		1		1		1	
	ИТОГО	170	12	22	9	25	23	11	8	26	14	20

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания методического объединения учителей естественно-математического цикла от «26» августа 2020 года №1
 Руководитель МО

 Комченко Е.В.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

 Комченко Е.В.

«26» августа 2020 года