Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Рутульская СОШ №1 им. И.Гусейнова»

«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель центра «Точка роста»
_____ Эмирсаидов И.М.
«30» 08 2024г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МКОУ «Рутульская №1»
_____ Таибов Я.Г.
«30» 08 2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по информатике

6-е классы

Учитель: Билалова Э.Р.

Оглавление

1) Пояснительная записка .
2) Общая характеристика учебного предмет
3) Место курса в учебном плане
4) Личностные, метапредметные и предметные результатыосвоение конкретного учебного предмета, курса
5) Содержание курса
6) Поурочное планирование
7) Планируемые результаты обучения

1. Пояснительная записка

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Scratch, а также умению работать с данными в текстовых доку-ментах. Занятия курса направлены на развитие мышления, ло- гики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

Цель и задачи обучения

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие со-временного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:
- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешнойсоциализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать не-обходимую информацию из различных источников, включаяИнтернет и др.).

2. Общая характеристика учебногопредмета

Программа по предмету «Информатика» предназначена для изучения курса информатики учащимися основной школы.

Она включает в себя два блока:
- Программирование в Scratch
- Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на при- мере графического языка Scratch.

Технологии, используемые в образовательном процессе:
- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.
- Технологии компьютерных практикумов.
- Игровые технологии.
- Тестовые технологии.

Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.

- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.
- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.
- Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечиваетсявсемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.
- Информационно-коммуникационные технологии.
- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

Формы организации образовательного процесса: фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок-практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки-конкурсы.

3. Место курса в учебном плане.

- Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 5 классе 68 часов. Рабочая программа рассчитана на 34 учебные недели, 2 часа в неделю, общее количество часов — 68. Рабочая программа может реализовыватьсяс использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

4. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета.

Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и само- образованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое,духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной,общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты изучения предмета «Информатика»:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересысвоей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения це- лей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение 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;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты изучения предмета «Информатика»:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решенияконкретной задачи;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование представления о том, что значит “программировать” на примере языка Scratch, формирование умениясоставлять сценарии проектов среды Scratch;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- формирование умения создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- формирование умения размещать документы в облачном хранилище. организовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам;
- формирование умения формализации и структурирования информации,
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

5. Содержание курса

Программирование в Scratch (34 часа)

Знакомство со средой программирования Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием. Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer (34 часа)

Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Колонтитулы. Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах. Таблицы в документах. Работа с Google-docs.

6. Поурочное планирование

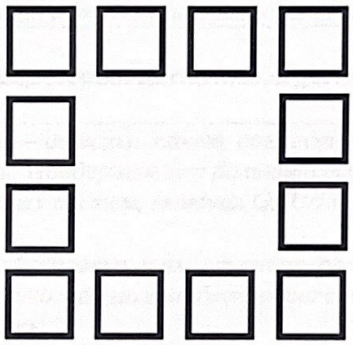
№	Тема урока	Содержание	Кол-во часов
Модуль 1. Программирование в Scratch			
1	**Знакомство со средой программирования Scratch Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.**	*Свободное программное обеспечение. Авторы программной среды Scratch. Параметры для скачивания и установки программной среды на домашний компьютер.* *Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch.* *Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана.* *Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.* ***Кейс 1. Научи кота бегать и мяукать.*** *Понятие ИСПОЛНИТЕЛЯ.* *Команды управления пером: «Опустить перо», «Поднять перо», «Очистить», «Установить цвет пера», «Установить размер пера.* ***Кейс 2. Рисуем разноцветные лужи и облака для прогулки кота.***	1
2	**Основные инструменты встроенного**	*Инструменты растрового графического редактора — кисточка, ластик, заливка, квадрат, круг, линия.* *Копирование, поворот, горизонтальное отражение,*	1

	графического редактора программной среды SCRATCH.	*вертикальное отражение во встроенном редакторе программной среды Scratch.* *Командный блок внешность (фиолетовый) — команды начальной установки эффекта цвет «Установить эффект цвет в значение 0 и команда начальной установки размера «Установить размер 100%».* *Команды: «Изменить цвет эффект на _», «Изменить размер на_»* *Командный блок управления пером (зелёный) — команда «Печать» для копирования графического изображения исполните- ля в нужном месте экрана.* *Эффекты, которые могут быть применены к графическим изображениям действующего исполнителя.* *В графическом редакторе можно создавать сложные графические изображения, почти не прикладывая собственных усилий, а лишь правильно применяя встроенные возможности программной среды.* *Кейс 3. Свободное рисование* *Придумай, чем можно дополнить проект с прошлого урока (Нарисовать дерево? Воздушный шар? Дом?) и реализуй это.*	
3	**Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.** **Рисование линий исполнителем Scratch.**	*Создание собственных изображений в других программах (например, LibreOfficeDraw) и импортирование их в программную среду Scratch.* *Знакомство с основными графическими примитивами векторного редактора LibreOfficeDraw. Возможность создания геометрических фигур без внутренней заливки, но с текстовым блоком внутри. Стрелки, их направление.* *Алгоритм, блок-схема как способ записи. Кейс 4. Запиши мой алгоритм!* *Ребята разбиваются на пары, в паре формулируют друг другу какую-то повседневную задачу, для решения которой нужен линейный алгоритм, придумывают этот алгоритм и рисуют блок-схему для задачи, заданной им напарником.* *Решение поставленной задачи в виде последовательного выполнения команд.* *Создание блок-схемы линейного алгоритма средствами редактора векторной графики.* *Последовательное выполнение команд.* *Изменение параметров пера.* ***Кейс 5. Что бывает полосатое?*** Придумайте линейный алгоритм для создания полосатого объекта (заранее придумайте, что это будет – шарф, зебра, забор?) Создайте блок-схему этого алгоритма и реализуйте алгоритм в среде Scratch.	1
4	**Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.**	*Создание алгоритма для рисования исполнителем квадрата путем последовательного выполнения команд.* *Рисование линейного алгоритма, состоящего из двух колонок блоков команд.* *Использование векторного редактора офисного пакета LibreOffice в качестве инструмента для создания блок-схем.* *Выбор нужного значения из предлагаемого списка вариантов.* *Отладка программы для получения верного результата.* *Команда «повернуть в направление».* *Пошаговое выполнение программы для её отладки. Центр костюма исполнителя Scratch.*	1

	Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.	*Сохранение готовых программ для дальнейшего использования. Рисование блок-схемы циклического алгоритма. Использование векторного редактора офисного пакета LibreOffice в качестве инструмента для создания блок-схем; Использование команд поворота на прямой угол (90°) по часовой и против часовой стрелки;* *Использование циклического алгоритма для рисования исполнителем квадрата;* *Оптимизация линейного алгоритма за счёт использования циклической конструкции в программной среде Scratch;* *Команда открыть... из пункта меню File;* *Команда сохранить как... из пункта меню File;* *Циклический алгоритм;* *Блок-схема циклического алгоритма;* *Команды: «повернуться на 90° по часовой стрелке», «повернуться на 90° против часовой стрелки», «повторить _».* ***Упражнение.** Сравнение двух алгоритмов, рисующих квадрат.* *Идти 100 шагов. Повторить 4* *Повернуться на 90°. Идти 100 шагов. Идти 100 шагов. Повернуться на 90° .Повернуться на 90°* *Идти 100 шагов. Повернуться на 90. Идти 100 шагов Повернуться на 90°* *Рекомендуется объяснить, что команды, обеспечивающие повторяющееся выполнение одной или нескольких команд называются циклическими, показать, что использование команды цикла всегда сокращает количество команд в программе, а значит делает её более красивой. В более короткой программе легче обнаружить ошибку или неточность.*	
5	**Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.**	*Использование операции цикла для решения учебных задач. Применение поворота на прямой угол (90°) при создании геометрических фигур и перемещении исполнителя.* *Оптимизация линейного алгоритма за счёт использования циклической конструкции в программной среде Scratch.* *Тело цикла.* *Конечный и бесконечный циклы. Блок-схема бесконечного цикла.* *Имя спрайта и костюма.* *Изменение костюма исполнителя. Копирование фрагмента программы.* *Команды: «Следующий костюм», «Перейти к костюму».* *Рекомендуется объяснить, что циклические конструкции могут применяться не только для рисования фигур. Например, в цикле можно менять внешность исполнителя.* ***Кейс 6. Создай картинку из квадратов.*** *Предложите ребятам нарисовать свою картинку из квадратов, может быть, это будет лестница, может быть, ковер, может быть, что-то еще.*	1
6	**Циклический алгоритм. Цикл в цикле.**	*Использование операции цикла в цикле для решения учебных задач.* *Использование поворота на прямой угол (90°) по часовой и против часовой стрелки.* *Оптимизация алгоритма за счёт использования конструкции «цикл в цикле».* *Блок-схема конструкции цикл в цикле.* *Например, расписание уроков составляется на неделю, в месяце в среднем четыре недели. Если расписание не меняется в течение учебного года, то получаем цикл из девяти месяцев по*	1

	Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла.	*четыре недели с одинаковым расписанием.* ***Упражнение.*** *Использование циклов «повторить _» Нарисуйте квадраты, как показано на рисунке, используя конструкцию цикл в цикле.* *Использование конструкции «цикл в цикле».* *Создание и реализация алгоритма рисования квадрата несплошными линиями;* *Оптимизация алгоритма за счёт использования конструкции «цикл в цикле» в программной среде Scratch;* *Использование операции копирования внешности исполнителя путём копирования костюма.* *Несплошные линии.* *Алгоритм рисования несплошных линий с использованием циклических конструкций.* *Рисование квадрата несплошными линиями, используя конструкцию «цикл в цикле».* *При перемещении исполнителя можно рисовать линии отличные от сплошной. Эти возможности определяются использованием команд из блока ПЕРО.* ***Кейс 7. Мой необычный дом.*** *Предложите ребятам нарисовать дом и что-то рядом с ним, используя линейные и циклические алгоритмы, а также смену костюмов Исполнителя. Может быть, над домом будут звезды разного размера, а около дома будет пунктирная разноцветная дорога, или деревья разного размера.*	
7	**Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.** **Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.** **Одинаковые программы для нескольких исполнителей.**	*Бесконечный цикл.* *Анимация исполнителя с помощью смены костюмов. Эффект «призрак».* *Изменение размера исполнителя.* *Интерактивное взаимодействие с исполнителем с помощью клавиатуры.* *Команды «спросить» и «думать».* *Анимация сцены (фона).* *Синхронная анимация сцены и исполнителя.* *Анимация с помощью вращения. Дублирование исполнителей.* *При копировании исполнителей копируются и их скрипты.* *Использование одинаковых программ, но разных костюмов у исполнителей.*	1
8	**Параллельное выполнение действий несколькими**	*Дублирование исполнителей. Синхронное выполнение скриптов.* *При параллельном выполнении скриптов результат работы всех исполнителей получается гораздо быстрее, чем в тех задачах, когда работал один исполнитель.*	1

	исполнителями. **Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер.**	*Планирование действий разных исполнителей во времени для решения общей задачи.* *Сенсор «таймер» Сброс «таймера» Команда «ждать до ...»* ***Кейс 8. Мини-проект «Смена времени суток».*** *Создайте скрипт, в котором будет четыре сцены: «утро», «день», «вечер», «ночь». Используйте «таймер» для своевременного изменения сцен, своевременного запуска скриптов разных исполнителей.*	
9	**Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы с кукушкой».** **Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ.**	*Координаты в Scratch.* *Команда «идти в x: _ y:_» (переместиться в точку с координатами (x,y))* *Команда «плыть _ секунд в точку x: _ y:_» (плавно двигаться в точку с координатами (x,y))* *Команды «спрятаться», «показаться».* ***Кейс 9. Мини-проект «Часы с кукушкой».*** *Создайте сцену в виде часов, и три исполнителя: часовую стрелку, минутную стрелку и кукушку. Стрелки должны вращаться на циферблате. При наступлении каждого часа (т.е. в _ часов :00 минут) должна появляться кукушка.* *Еще из сказок мы знаем, что на камне было написано: «Налево пойдешь – коня потеряешь, направо пойдешь – себя не найдешь, прямо пойдешь – в сказку попадешь»* *Блок-схема алгоритма с ветвлением.* *Полная форма ветвления. Команда «если _ или» Неполная форма ветвления. Команда «если _»* *Сенсор «касается» (касания края, или другого спрайта, или указателя мыши)*	1
10	**Цикл с условием. Мини-проект «Шарики в лабиринте»** **Исполнитель определяет цвет. Сенсор «касается цвета»**	*Сенсор «касается цвета» Программируем отскок шариков от стен* ***Кейс 10. Мини-проект «Шарики в лабиринте»*** *Создайте сцену в виде биллиардного стола, на котором три шарика будут двигаться с разными скоростями и отталкиваться от бортиков.* *Программируем поведение исполнителя в зависимости от цвета фона.*	1
11	**Оператор случайных чисел.** **Перемещение исполнителей между слоями.**	*Команда «Выдать случайное число от _ до _». Случайные перемещения исполнителя в координатной плоскости. Случайное количество шагов. Случайные координаты. Поворот на случайный угол.* *Команда «Перейти в верхний слой» Команда «Перейти назад на _ слоев» Эффект «Призрак»*	1
12	**Действия исполнителей в разных слоях.** **Взаимодействие исполнителей.**	***Кейс 10. Мини-проект «Дорога».*** *Создайте сцену, на которой изображена дорога с двумя полосами, по обочинам дороги расположите кусты и деревья. По дороге должны двигаться автомобили. Правильно расположите автомобили, деревья и кусты по слоям.* *Исполнители касаются друг друга. Команда «Касается _»* *Поведение исполнителей при столкновении.*	1
13	**Последовательное**	*Команда «Передать» Команда «Когда я получу»*	1

	выполнение команд исполнителями. Программирование клавиш. Мини-проект «Лабиринт»	*Связи между программами разных исполнителей.* *Взаимодействие пользователя с программой. Клавиши управления перемещением исполнителя Команда «Изменить значение x на _»* *Команда «Изменить значение y на _»* ***Кейс 10. Игра «Лабиринт»*** *Создайте сцену в виде лабиринта. С помощью клавиш со стрелками управляйте движением маленькой мышки. Мышка должна добраться до выхода, не задевая стенок лабиринта. В случае касания стенок мышка возвращается в исходную точку.*	
14	**Управление событиями.** **Координатная плоскость. Геометрические фигуры.**	*Передача сообщений между исполнителями и фоном. Запуск программ после получения сообщения.* *Рисование геометрических фигур на координатной плоскости.* *Последовательное выполнение команд одним исполнителем.* *Параллельное выполнение команд несколькими исполнителями.* ***Кейс 11. Исследование времени выполнения программ.*** *Создайте одного исполнителя, рисующего квадраты, как показано на рисунке. Затем создайте четыре исполнителя, которые будут параллельно рисовать по три квадрата. Сравните время работы в этих двух случаях.* 	1
15	**Координатная плоскость. Переменные.** **Создание списков.**	*Блок «Переменные»* *Рисование геометрических фигур на координатной плоскости с использованием переменных.* *Построение перпендикуляров к координатным осям.* *Название списка. Элементы списка. Длина списка.* *Команда «Создать список». Выбор элемента списка.* ***Кейс 11. Мини-проект «Викторина».*** *Создайте проект «Викторина» в котором будет задано 10 вопросов. Правильный ответ надо выбрать из списка. В случае правильного ответа очки увеличиваются на единицу. В конце выставляется оценка: «отлично» за 9 или 10, «хорошо» за 7 или 8, «удовлетворительно» за 5 или 6 правильных ответов.*	
16	**Использование подпрограмм.** **Сообщество Scratch.**	*Как сделать программу структурированной и более понятной.* *Команда «Передать _ и ждать» Команда «Играть звук _»* *Команда «Ноту _ играть _ тактов»* *Scratch 2.0. Регистрация на сайте. Личный кабинет.* *Публикация проектов.*	1
17	**Отладка программ с ошибками.**	*http://scratch.mit.edu/projects/10437040* *http://scratch.mit.edu/projects/10437249* *http://scratch.mit.edu/projects/10437366439*	1

		http://scratch.mit.edu/projects/10437 *http://scratch.mit.edu/projects/10437476*	
18	**Кейс 12. Итоговый проект.**	*Учащиеся самостоятельно или в парах выполняют индивидуальный проект, согласованный с учителем. Как итог, можно провести конкурс проектов.* ***Обучающийся научится:*** • *составлять сценарии проектов среды Scratch;* • *составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд;* • *создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе;* • *использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;* • *изменять размер, костюм, прозрачность исполнителя;* • *создавать линейные алгоритмы для исполнителя;* • *создавать циклические алгоритмы;* • *создавать ветвящиеся алгоритмы;* • *управлять одновременной работой нескольких исполнителей;* • *передавать сообщения между исполнителями;* • *внедрять звуковые эффекты в алгоритмы исполнителей;* • *создавать алгоритмы, которые будут выполняться одновременно (параллельно) несколькими исполнителями;* *тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей.*	1
Модуль 2. Работа с текстовым процессором LibreOffice.orgWriter.			
19	**Знакомство с офисным пакетом LibreOffice.** **Сложное форматирование.**	*LibreOffice — офисный пакет, совместимый с 32/64-битными системами. Поддерживает большинство популярных операционных систем, включая GNU/Linux, Microsoft Windows и Mac OS X.* *LibreOffice бесплатен и имеет открытый исходный код, следовательно, его можно бесплатно скачивать и использовать.* *Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Меню, панели инструментов, строка состояния. Режимы работы с документом.* *Создание нового документа, ввод текста. Сохранение, открытие и закрытие документа.* *Редактирование текста: копирование, вставка, перемещение, удаление фрагментов текста.* *Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом.* *Отмена действий.* *Межстрочный интервал, выравнивание, отступ, поля. Вставка специальных символов. Отображение непечатаемых символов. Буквица. Водяные знаки.* ***Кейс 1. Создание таинственного документа.*** *Представьте себе, что вы создаете таинственный документ, в котором описано место нахождения сокровища. Придумайте короткий текст, запишите его, отформатируйте его так, чтобы он красиво выглядел на листе. Добавьте водяные знаки, буквицу и какие-нибудь специальные символы.*	1
20	**Использование списков**	*Нумерованный список. Маркированный список. Многоуровневый список. Параметры списка.* ***Кейс 2. О спорт, ты мир!***	1

		Создайте многоуровневый список, в котором перечислите несколько, наиболее интересных вам видов спорта, у каждого	
	Колонтитулы	*Верхний и нижний колонтитулы. Форматирование колонтитулов. Прозрачность.* *Нумерация страниц.* ***Кейс 3. Мини-Европа.*** *Начнем работу над проектом Мини-Европа. Предыстория, которую рассказывает учитель: в некоторых европейских городах, например, в Брюсселе, есть парки, в которых расположены интересные европейские объекты в миниатюре (показать видео или презентацию). Мы создадим мини-книжку, в которой будут представлены те европейские достопримечательности, которые вам бы хотелось увидеть. Выберите 4-6 стран и найдите в интернете наиболее интересные достопримечательности (например, Франция - Эйфелева башня и т.п.), а также небольшой рассказ про них (можно воспользоваться Википедией). Расположите информацию про каждую страну на отдельной странице, отформатируйте текст, добавьте нумерацию и колонтитулы (в колонтитулы можно вынести название страны или города).*	
21	**Изображения в текстовых документах.**	*Вставка рисунка в документ. Форматирование рисунка. Размер и положение рисунка. Обтекание текстом.* *Вставка фигур: линии, стрелки, многоугольники и т.п.* ***Кейс 3.** Продолжение работы над проектом Мини-Европа. Найдите в интернете фотографии выбранных вами достопримечательностей и разместите их в тексте.*	1
	Графика в текстовых документах.	*Текстовые эффекты. Надписи.* *Схемы.* *Редактор формул.* ***Кейс 3. Завершение работы над проектом Мини-Европа.*** *Дополните ваш проект текстовыми эффектами. Покажите вашу работу классу.*	
	Печать документа.	*Параметры страницы. Нумерация страниц. Выбор страниц для печати.* *Предварительный просмотр. Печать документа.*	
22	**Практическая работа.**	***Кейс 4. Создание буклета программы школьного вечера.*** ***Кейс 5. Создание пригласительных билетов на школьный вечер***	1
23	**Создание таблиц.**	*Вставка таблицы в документ. Добавление строк и столбцов в таблицу.* *Ширина столбцов и высота строк таблицы. Внешние и внутренние границы таблицы.*	1
	Работа с таблицами.	*Название таблицы.* *Объединение ячеек. Разбиение ячеек. Направление текста в ячейке.* *Изменение фона ячейки, таблицы. Изменение границ таблицы.* ***Кейс 6**. Создание таблицы графика дежурств в классе.*	
24	**Практическая работа. Создание сложных таблиц.**	***Кейс 7. Создайте таблицу Расписание уроков. Придумайте, как сделать ее необычной, какого цвета будут ячейки, как будут располагаться столбцы?*** *Самый простой вариант:*	1

		<table><tr><th>День</th><th></th><th>Предмет</th><th>День</th><th></th><th>Предмет</th></tr><tr><td rowspan="6">Понедельник</td><td>1</td><td></td><td rowspan="6">Четверг</td><td>1</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td></td><td>5</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td></td><td>6</td><td></td></tr><tr><td rowspan="6">Вторник</td><td>1</td><td></td><td rowspan="6">Пятница</td><td>1</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td></td><td>5</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td></td><td>6</td><td></td></tr><tr><td rowspan="6">Среда</td><td>1</td><td></td><td rowspan="6">Суббота</td><td>1</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td>4</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td></td><td>5</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td></td><td>6</td><td></td></tr></table> *Кейс 8. Создай свою визитку.*	
25	**Знакомство с Google-docs.** **Начало работы с Google-docs.**	*Бесплатный сервис. Облачное хранилище. Обмен файлами. Кроссплатформенность. Коллективная работа.* *Учетная запись Gmail. Google – диск.* ***Кейс 9** (большой, на всю тему изучения Google-документов). Создание папки нашего класса. Начало.* *Каждый ребенок создает свой Google-документ, в котором будет собирать небольшой рассказ о себе, своих увлечениях. Учитель создает общую папку, а также Google-таблицу, в кото- рой содержатся ссылки на странички ребят.*	1
26	**Работа с текстом в Google-docs.**	*Ввод и редактирование текста. Панель инструментов.* ***Кейс 9. Где я ошибся?*** *Работа в парах. Ученик создает гугл-документ, который открывает на доступ своему напарнику. В созданном документе он набирает (или берет из интернета небольшой текст), в кото- ром нарочно делает ошибки. Напарник должен обнаружить все ошибки и их прокомментировать с помощью инструмента Комментарий.* *Форматирование текста: шрифт, стиль, цвет, размер, выравнивание.* *Отступ. Межстрочный интервал. Экранная клавиатура.* ***Кейс 9. Продолжение.** Начнем наполнять файлы с информацией об учениках. Каждый ученик в своем файле пишет краткий*	1
27	**Работа с изображениями.** **Работа со списками.**	*Вставка рисунка.* *Размер рисунка, поворот, положение, прозрачность, обтекание текстом.* ***Кейс 9. Продолжение.** Продолжаем наполнять файлы с информацией об учениках. Ребята дополняют файлы с рассказом о себе изображениями (часть, возможно, потребуется принести из дома, например, свою фотографию, фотографию домашнего животного, или фото из путешествий). К некоторым изображениям стоит добавить интересные эффекты.* *Маркированный список. Нумерованный список. Шаблоны списков.* *Сброс нумерации.* ***Кейс 9. Продолжение.** Дополните свой файл списком стран, в которых вы бы хотели побывать, к каждой стране добавьте вложенным списком несколько городов, к каждому городу –*	1

<table>
<tr><td></td><td></td><td>несколько достопримечательностей этого города (тоже вложенным списком).</td><td></td></tr>
<tr><td>28</td><td>Работа с таблицами.</td><td>Вставка таблицы в документ.
Вставка и удаление строк и столбцов в таблицу. Ширина и высота ячеек таблицы.
Кейс 9. Продолжение. Дополните свой файл таблицей с вашим расписанием на неделю, и расписанием кружков.
Объединение ячеек. Цвет фона.
Цвет границ. Толщина границ. Стиль.
Кейс 9. Продолжение. Красиво раскрасьте таблицу со своим расписанием, созданную на прошлом уроке.</td><td>1</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Работа с диаграммами.

Работа с рисунками.

Работа с формулами.</td><td>Вставка диаграммы в документ. Google – Таблица.
Виды диаграмм: линейчатая, столбчатая, круговая, график.
Область диаграммы, название, легенда.
Расширенные настройки.
Функция sparkline для создания миниатюрной диаграммы внутри ячейки.
Кейс 11. Как я учусь?
Возьмите свой дневник и создайте таблицу вида:
<table><tr><td></td><td>Сколько пятерок</td><td>Сколько четверок</td><td>Сколько троек</td><td>Сколько двоек</td></tr><tr><td>Математика</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Русский язык</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Английский язык</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>География</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Физкультура</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>Заполните ячейки с помощью дневника, записав туда все свои оценки, полученные за прошедшее время. Какие диаграммы вы сможете построить по этой таблице?

Графический редактор внутри Google Docs. Линии, фигуры, текстовые поля.
Инструмент Word Art.
Кейс 9. Продолжение. С помощью изученным инструментов украсьте свой файл.

Вставка формулы в документ. Редактор формул.
Кейс 12. Задачи для друга.
Возьмите учебник математики (или найдите задачи в интернете) и создайте для друга гугл-документ с пятью задачами, например, на решение уравнений.</td><td>1</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Настройка стилей в Google – docs.

История изменений в Google – docs.</td><td>Создание своих стилей.
Шрифт, размер, цвет, междустрочный интервал, эффекты.

Хронология изменений документа. Возврат к нужной версии документа.
Кейс 12. Вернись назад.
Разбейтесь на пары. Зайдите в файл (из кейса 9) своего напарника, и внесите в него несколько изменений. Задача</td><td>1</td></tr>
</table>

		каждого ученика – восстановить версию до исправления.	
31	**Полезные сервисы в Google – docs.**

Обучающийся научится:

- создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- работать с панелями инструментов текстового процессора;
- работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять;
- использовать необходимые шрифты;
- форматировать документ;
- вставлять в документ таблицы, схемы, рисунки;
- создавать и редактировать документы в Google – docs;
- работать с инструментами Google – docs;
- размещать документы в облачном хранилище;
- организовывать коллективную работу с документами;
- настраивать права доступа к документам.

Литература:

1. Сорокина Т.Е. МОДУЛЬ «ПРОПЕДЕВТИКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ СО SCRATCH»

Видео-, аудиоматериалы:

1. Видеоуроки по Scratch http://www.youtube.com/ watch?v=vd20J2r5wUQ

Цифровые ресурсы:

1. Курс «Введение в Scratch» http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
2. https://scratch.mit.edu/
3. https://ru.libreoffice.org/

Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не зна- ли, но боялись спросить https://texterra.ru/blog/polnoe- rukovodstvo-po-google-docs.html

7. Планируемые результаты обучения.

Важнейшими умениями/знаниями являются следующие:

• умение пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;

• умение следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

• умение осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;

• умение искать информацию с применением правил поиска (построения запросов), в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;

• умение составлять сценарии проектов среды Scratch;

• умение составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд; использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;

• умение создавать линейные алгоритмы для исполнителя; умение создавать циклические и ветвящиеся алгоритмы;

• умение управлять одновременной работой нескольких исполнителей; умение передавать сообщения между исполнителями;

• умение тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;

• умение создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;

• умение работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять; использовать необходимые шрифты; форматировать документ;

• умение создавать и редактировать документы в Google – docs; работать с инструментами Google – docs;

• умение размещать документы в облачном хранилище; организовывать коллективную работу с документами; настраивать права доступа к документам;

• умение выбирать способ представления своего проекта с использованием соответствующих программных средств.