

АМР «Кумторкалинский район»  
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Темиргоевская средняя общеобразовательная школа»

ПРИНЯТО:  
на педагогическом совете №1  
«*У*» августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
И.о. директора МКОУ  
«Темиргоевская СОШ»  
Магомедова Н.М. *Н.М.*  
«*У*» августа 2022 г.



**Рабочая программа  
и календарно – тематическое планирование  
по информатике**

**5 - 8 класс**

Составитель:  
**Хангишиев У.Т.**

2022-2023 уч. г.

Информатика

5

класс

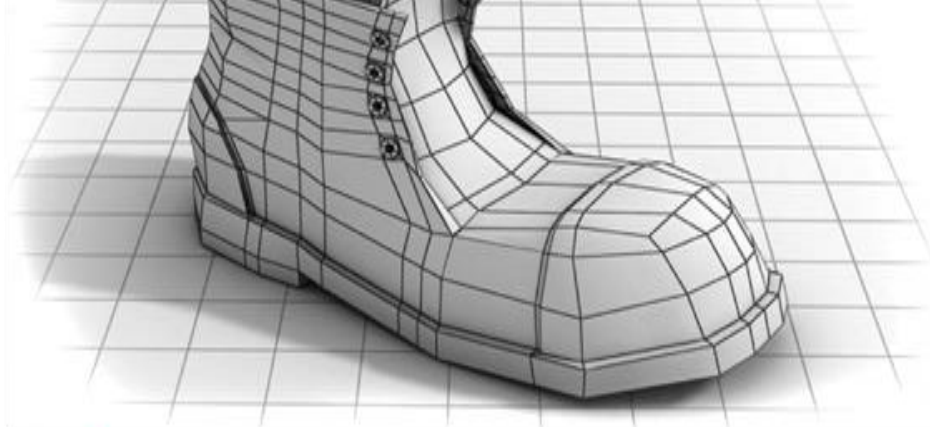


SCRATCH

**ТОЧКА РОСТА**  
НАСЧЕТЫ СТУДЕНТОВ  
И НАСТАВНИКОВ  
ИЗ ОБЛАСТИ  
ИЗДАНИЕ 2014



Фонд новых форм  
развития образования  
ИЗДАНИЕ 2014



# Программа элективного курса «Информатика» для 5 класса



Длительность 34 ак.ч  
Для педагогов и учащихся





# Оглавление

I.	
Пояснительная записка	4
II.	
Общая характеристика учебного предмета	5
III.	
Место курса в учебном плане	6
IV.	
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоение конкретного учебного предмета, курса	7
V.	
Содержание курса	9
VI.	
Поурочное планирование	10
VII.	
Планируемые результаты обучения	28

# 1. Пояснительная записка

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

## 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 современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации 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 уни-

версальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать не-обходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

## 2. Общая характеристика

### учебного предмета

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 примере 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 образова-

- тельном 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 интеллектуально-го 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 обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивиду-альных 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 34 часа. Рабочая программа рассчитана на 34 учебные недели, 1 час в неделю, общее количество часов — 34. Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанцион-ных образовательных технологий (ДОТ).

### 4. Личностные, метапредметные и предмет-ные результаты освоения учебного предмета.

#### **Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию 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 обще-нии 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 «Информа-тика»:**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения це-лей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наи-более эффективные способы решения учебных и познава-тельных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результа-тами, осуществлять контроль своей деятельности в процес-

се 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 решения конкретной 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 умения составлять 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 (17 часов)

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 (17 часов)

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

### Модуль 1. Программирование в Scratch

#### Урок 1. Знакомство со средой программирования

**Scratch** 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.

#### Урок 2. Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.

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. Урок 3. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.

Инструменты растрового графического редактора — кисточка, ластик, заливка, квадрат, круг, линия.

Копирование, поворот, горизонтальное отражение, 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 про-граммной среды.

### **Кейс 3. Свободное рисование**

Придумай, чем можно дополнить проект с прошлого урока (Нарисовать дерево? Воздушный шар? Дом?) и реализуй это.

### **Урок № 4. Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.**

Создание собственных изображений в других программах (на-пример, 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.

### **Урок № 5. Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.**

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.

### **Урок № 6. 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.

### **Урок №7. 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.

### **Урок №8. 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 гео-метрических 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.

### **Урок №9. 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.

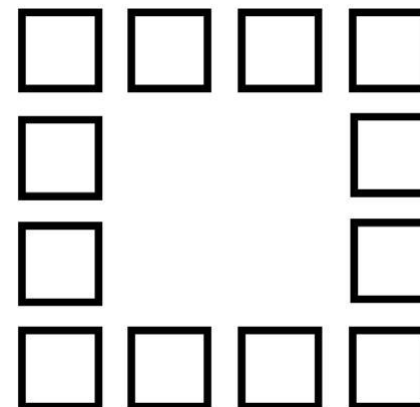
Оптимизация алгоритма за счёт использования конструкции «цикл в цикле».

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 четыре недели с одинаковым расписанием.

### **Упражнение.** Использование циклов «повторить \_»

Нарисуйте квадраты, как показано на рисунке, используя конструкцию цикл в цикле.



### **Урок №10. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с по-воротом. Блок-схема цикла.**

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 исполни-теля путём копирования костюма. Несплошные линии.

Алгоритм рисования несплошных линий с использованием циклических конструкций.

Рисование квадрата несплошными линиями, используя кон-струкцию «цикл в цикле».

При перемещении исполнителя можно рисовать линии отлич-ные от сплошной. Эти возможности определяются использо-ванием 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.

### **Урок №11. Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.**

Бесконечный цикл.

Анимация исполнителя с помощью смены костюмов.

Эффект «призрак».

Изменение размера исполнителя.

Интерактивное взаимодействие с исполнителем с помощью клавиатуры.

Команды «спросить» и «думать».

**Урок №12. Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.**

Анимация сцены (фона).

Синхронная анимация сцены и исполнителя.

### **Урок №13. Одинаковые программы для нескольких исполни-телей.**

Анимация с помощью вращения.

Дублирование исполнителей.

При копировании исполнителей копируются и их скрипты.

Использование одинаковых программ, но разных костюмов у исполнителей.

### **Урок №14. Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями**

Дублирование исполнителей.

Синхронное выполнение скриптов.

При параллельном выполнении скриптов результат работы всех исполнителей получается гораздо быстрее, чем в тех за-дачах, когда работал один исполнитель.

### **Урок №15. 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 своевре-менного изменения сцен, своевременного запуска скриптов разных исполнителей.

### **Урок №16. Два исполнителя со своими программами. Ми-ни-проект «Часы с кукушкой».**

Координаты в Scratch.

Команда «идти в х: \_ у:\_» (переместиться в точку с координатами (х,у))

Команда «плыть \_ секунд в точку х: \_ у:\_» (плавно двигаться в точку с координатами (х,у))

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.

### **Урок №17. Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ.**

Еще из сказок мы знаем, что на камне было написано: «Нале-во пойдешь – коня потеряешь, направо пойдешь – себя не най-дешь, 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)

<http://scratch.mit.edu/projects/10437439>

<http://scratch.mit.edu/projects/10437476>

### **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 исполнительниц;
- передавать сообщения между исполнителями;
- внедрять звуковые эффекты в алгоритмы исполнителей;
- создавать алгоритмы, которые будут выполняться одновременно (параллельно) несколькими исполнителями;
- тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей.

**Модуль 2. Работа с текстовым процессором  
LibreOffice.org  
Writer.**

**Урок №18. Знакомство с офисным пакетом LibreOffice.**

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.

**Урок №19. Сложное форматирование.**

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.

**Урок №20. Использование списков.**

Нумерованный список.

Маркированный список.

Многоуровневый список.

Параметры списка.

**Кейс 2. О спорт, ты мир!**

Создайте многоуровневый список, в котором перечислите несколько, наиболее интересных вам видов спорта, у каждого

вида спорта (на следующем уровне) перечислите нескольких наиболее известных атлетов, а у каждого атлета (на следующем уровне) – несколько наиболее известных его достижений. Отформатируйте ваш список так, чтобы он выглядел красиво. Для поиска информации воспользуйтесь средой интернет.

### **Урок №21. 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 ви-део 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).

### **Урок №22. 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.

### **Урок №23. 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.

### **Урок №24. Практическая работа.**

### **Кейс 4. Создание буклета программы школьного вечера.**

### **Урок №25. Практическая работа.**

### **Кейс 5. Создание пригласительных билетов на школьный вечер.**

### **Урок №26. Создание таблиц.**

Вставка таблицы в документ.

Добавление строк и столбцов в таблицу.

Ширина столбцов и высота строк таблицы.

Внешние и внутренние границы таблицы.

### **Урок №27. 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.**

Параметры страницы.  
Нумерация страниц.  
Выбор страниц для печати.  
Предварительный просмотр.  
Печать документа.

**Уроки №29-30. Практическая работа. Создание сложных та-блиц.**

**Кейс 7. Создайте таблицу Расписание уроков. Придумайте, как сделать ее необычной, какого цвета будут ячейки, как будут располагаться столбцы?**

Самый простой вариант:

День		Предмет	День		Предмет
Понедельник	1		Четверг	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	
Вторник	1		Пятница	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	
Среда	1		Суббота	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	

**Кейс 8. Создай свою визитку.**

**Урок №31. Знакомство с Google-docs.**

Бесплатный сервис.



Облачное хранилище.  
Обмен файлами.  
Кроссплатформенность.  
Коллективная работа.

### **Урок №32. 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 котором нарочно делает ошибки. Напарник должен обнаружить все ошибки и их прокомментировать с помощью инструмента Комментарий.

рассказ про себя (меня зовут ... , я учусь ..., я увлекаюсь..., этим летом я был..., я хочу стать ... и т.п.) и красиво форматирует текст.

### **Урок №33. Работа с изображениями.**

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, потребуетя принести из дома, например, свою фотографию, фотографию домашнего животного, или фото из путешествий). К некоторым изображениям стоит добавить интересные эффекты.

### **Урок №34. Работа с таблицами и диаграммами.**

Объединение ячеек.

Цвет фона.

Цвет границ.

Толщина границ.

Стиль.

**Кейс 9. Продолжение.** Красиво раскрасьте таблицу со своим расписанием, созданную на прошлом уроке.

**Обучающийся научится:**

- создавать и редактировать документы в текстовом процес-соре;
- 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](http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf)
2. <https://scratch.mit.edu/>
3. <https://ru.libreoffice.org/>
4. Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не знали, 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 элек-тронной 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.



**Фонд новых форм  
развития образования**  
PIUS ULTRA | ДАЛЬШЕ ПРЕДЕЛА