

Муниципальное образование Тимашевский район, станица Медведовская

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 13 имени Героя Советского Союза Г.К. Кулика
муниципального образования Тимашевский район

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета
от 31 августа 2021 года протокол № 1
Председатель

_____ А.Н. Олейников

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА "Прикладная информатика"

Уровень образования: среднее общее образование
Класс: 10

Количество учебных часов по программе : 34

Количество учебных часов в неделю: 1

Пояснительная записка

1. Результаты освоения предмета

Личностные результаты

- 1) сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- 2) готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- 3) навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- 4) эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- 5) осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты

- 1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- 2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- 3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- 4) готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- 5) умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

Предметные результаты

- 1) сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- 2) владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- 3) сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
- 4) сформированность представлений об устройстве современных компьютеров, о тенденциях развития компьютерных технологий; о понятии «операционная система» и основных функциях операционных систем; об общих принципах разработки и функционирования интернет-приложений;
- 5) сформированность представлений о компьютерных сетях и их роли в современном мире; знаний базовых принципов организации и функционирования компьютерных сетей, норм информационной этики и права, принципов обеспечения информационной безопасности, способов и средств обеспечения надёжного функционирования средств ИКТ;
- 6) понимания основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в Интернете;
- 7) владение опытом построения и использования компьютерно-математических моделей, проведения экспериментов и статистической обработки данных с помощью компьютера,

интерпретации результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов; умение оценивать числовые параметры моделируемых объектов и процессов;

- 8) сформированность представлений о необходимости *анализа соответствия модели* и моделируемого объекта (процесса);
- 9) сформированность представлений о способах хранения и простейшей обработке данных; умение пользоваться *базами данных* и справочными системами; владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними;
- 10) владение навыками *алгоритмического мышления* и понимание необходимости формального описания алгоритмов;

2. Содержание учебного предмета

Учебный раздел	Содержание
Компьютерная графика и анимация	Основы растровой графики. Ввод изображений. Коррекция фотографий. Работа с областями. Фильтры. Многослойные изображения. Каналы. Иллюстрации для веб-сайтов. Анимация. Контур
Трёхмерная графика	Работа с объектами. Сеточные модели. Модификаторы. кривые. Материалы и текстуры. Рендеринг. Анимаци.
Обработка текстовой информации	Издательская система. Работа с текстовыми блоками. Вставка изображений. Плакаты. Книги и журналы. Визитка и буклет.
Создание веб-сайта	Локальные компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть Интернет. Подключение к Интернету. Всемирная паутина. Электронная почта. Поиск информации в Интернете. Основы языка разметки гипертекста.

3. Тематический план

№	Основные разделы	количество часов	Количество работ практической части		
			контрольные работы, диктанты и т.п.	тестовые, диагностические работы	лабораторные, практические работы...
	Компьютерная графика и анимация	9			6
	Трёхмерная графика	11			7
	Обработка текстовой информации	5			3
	Создание веб-сайта	9			5
Итого:		34			21
2 полугодие		34			

Календарно-тематическое планирование

№ урока	Тема урока	Элементы содержания	Планируемые образовательные результаты		план	факт	
			Освоение предметных знаний	УУД			
1.	Вводный ТБ. Виды компьютерной графики.	Инструктаж по ТБ. Растровая, векторная и трехмерная графика. Форматы графических файлов.	<p>Научатся:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Различать виды компьютерной графики; 2. Узнают возможности растрового, векторного и трехмерного графического редактора; 3. Пользоваться различными инструментами выделения; 4. Ретушировать фотографии; 5. Создавать многослойные изображения; 6. Работать с тестовыми блоками; 7. Применять инструменты для трансформации; 8. Создавать анимацию изображения; 9. Создавать изображение с помощью инструментов векторного графического редактора; 10. Использовать готовые примитивы и шаблоны; 11. Конструировать объекты; 12. Производить геометрические преобразования изображения; 13. Моделировать в среде графического редактора; 14. Работать с трехмерными объектами; 15. Использовать различные проекции для редактирования и моделирования объектов; 16. Управлять сценой; 17. Создавать объекты, используя каркас и редактирования сетки; 18. Использовать модификаторы и логические операции; 19. Редактировать контуры и узлы; 20. Создавать пластины, профили и тела вращения; 21. Применять материалы и текстуры; 22. Создавать трехмерную анимацию, различными способами. 	<p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию; ➤ формирование целостного мировоззрения; ➤ развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам; ➤ формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности. <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности; ➤ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора; ➤ умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, ➤ 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; <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие интереса к обработке 			
2.	Первичный ТБ Графический редактор Gimp.	Интерфейс графического редактора Gimp. Инструменты выделения. ПП «Яблочный человек»					
3.	Ретушь и клонирование. Работа со слоями.	Коррекция фотографий. Многослойные изображения.					
4.	Коллаж. Фотомонтаж. Практическая работа	Многослойные изображения. Фильтры и эффекты. Инструменты рисования. «Корабль в море»					
5.	Работа с текстом, стили текста. Трансформация.	Добавление текста. Стили текста. Трансформация.					
6.	Анимация. Практическая работа «Анимация часы»	Анимация. Кадр. Экспорт файла. Формат GIF.					
7.	Inkscape.. Инструменты выделения.	Интерфейс графического редактора. Палитры. Инструменты. Выделение изображений и их фрагментов.					
8.	Инструменты рисования и работы с цветом.	Векторный контур. Обводка. Заливка. Кривые Безье. Опорные точки. Графические примитивы.					
9.	Ввод и редактирование текста.	Инструменты группы текст.					
10.	Трехмерная графика.	Трехмерная графика. Интерфейс программы. Ортогональная и перспективная проекция. Управление сценой.					
11.	Трансформация	Эффекты. Трансформация.					
12.	Сеточные модели.	Каркас. Вершина. Ребро. Грань. Редактирование сетки. Выдавливание.					
13.	Работа с объектами. Рен-	Примитивы. Выделение. Мани-					

№ урока	Тема урока	Элементы содержания	Планируемые образовательные результаты		план	факт	
			Освоение предметных знаний	УУД			
	деринг. Практическая работа «Снеговик»	пуляторы. Система координат. Слои. Структура проекта. Рендеринг.	<p>Получат возможность научиться:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обрабатывать различные изображения; 2. Моделировать трехмерные объекты. 3. использовать знания и навыки, полученные при освоении других предметов. 	<p>графической информации, стремления к самообразованию, самоконтролю и анализу своих действий.</p> <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять полученные знания для обработки различного вида графической информации; • развивать алгоритмическое мышление, память, внимательность, общий кругозор; • давать оценку своим действиям, анализировать, оценивать результат; • способствовать применению полученных знаний и умений в различных информационных ситуациях. <p>Регулятивные</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнять задания в соответствии с целью; • соотносить учебные действия с известными правилами; <p>Коммуникативные</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовывать совместную деятельность с другими ее участниками; • объективно оценивать свой вклад в решение общей задачи. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие интереса к обработке текстовой информации, стремления к самообразованию, самоконтролю и анализу своих действий <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять полученные знания при решении задач с использованием основных алгоритмических конструкций; • развивать алгоритмическое мышление, память, вниматель- 			
14.	Модификаторы.	Модификатор. Симметрия. Логические операции. Деформация.					
15.	Кривые. Практическая работа «Тела вращения»	Кривые Безье, кривые NURBS. Узлы. Пластины. Тела вращения. Профили.					
16.	Материалы и текстуры. ПР «UV-развертка куб и зонтик»	Отражение цвета. Простые материалы. Многокомпонентные материалы. Текстуры. UV-проекция.					
17.	Анимация. Практическая работа «Футбол»	Понятие анимация. Покадровая анимация. Линия времени. Ключевые кадры. Редактор кривых.					
18.	Анимация. Ключевые формы.	Ключевые формы. Редактор кривых.					
19.	Анимация. Арматура. Повторный ТБ	Арматура. Режим оболочка. Прямая и обратная кинематика					
20.	Творческая работа «Трехмерная анимация»						
21.	Издательская система Scribus. Интерфейс программы.	Интерфейс программы. Инструменты. Монтажный стол. Шаблоны.			<p>Научатся:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отличать издательскую систему от текстового процессора; • Использовать возможности монтажного стола; • Создавать печатную продукцию, используя шаблоны; • Вставлять и оформлять текстовые блоки; 		
22.	Работа с текстовыми блоками. Вставка изображений.	Текстовый блок. Вставка изображения. Свойства изображения. Ввод и редактирование текстового блока.					
23.	Плакаты.	Особенности создания					

№ урока	Тема урока	Элементы содержания	Планируемые образовательные результаты		план	факт
			Освоение предметных знаний	УУД		
		плакатов.				
24.	Книги и журналы. Визитка и буклет.	Понятие «книга», «журнал». Особенности их создания. Понятие «визитная карточка (визитка)». Понятие «буклет». Особенности создания.	<ul style="list-style-type: none"> • Применять обтекание иллюстрации текстом; • Создавать плакаты, книги и журналы, визитку и буклет <p>Получат возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать печатную продукцию. • Производить верстку изданий. 	<p>ность, общий кругозор;</p> <ul style="list-style-type: none"> • давать оценку своим действиям, анализировать, оценивать результат; • обобщать и делать выводы из полученной информации; • способствовать применению полученных знаний и умений в различных информационных ситуациях. <p>Регулятивные</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнять задания в соответствии с целью; • соотносить учебные действия с известными правилами; <p>Коммуникативные</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовывать совместную деятельность с другими ее участниками; • объективно оценивать свой вклад в решение общей задачи. 		
25.	Творческая работа «создание печатной продукции»					
26.	Компьютерные сети. Глобальная сеть Internet	Web-сайты. Технология создания. Язык гипертекстовой разметки HTML	<p>Научатся:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать комплексный информационный объект в виде Web-страницы; • Вводить и форматировать текст, включать в документ таблицы, графики, изображения; • Использовать ссылки (гипертекст) <p>Получат возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать многостраничную Web-страницу; • строить информационные модели по словесному описанию объектов и их свойств 	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие интеллектуального уровня учащихся; • проявление творческого отношения к процессу обучения; • использование приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни. <ul style="list-style-type: none"> • обобщать полученную информацию; • давать оценку своим действиям, оценивать результат. <p>Регулятивные</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнять задания в соответствии с целью; • последовательно работать по предложенному учителем плану. 		
27.	Основные теги языка HTML	Теги и атрибуты. Структура HTML-документа. Служебные теги.				
28.	Лабораторная работа «Оформление текста».	Команды форматирования текста. Стили. Списки. Фон.				
29.	Создание таблиц	Теги создания таблиц.				
30.	Практическая работа «Создание сложной таблицы»	Линии.				
31.	Вставка рисунков.	Вставка изображений.				
32.	Гиперссылки и бегущая строка	Бегущая строка. Ссылки. Метки. Система навигации. Табличная и блочная верстка. Карты изображений.				

№ урока	Тема урока	Элементы содержания	Планируемые образовательные результаты		план	факт
			Освоение предметных знаний	УУД		
33.	Проект «Сайт»			Коммуникативные: <ul style="list-style-type: none"> • использовать речевые и символичные средства для представления результата; • организовывать совместную деятельность; • объективно оценивать свой вклад в решение общей задачи коллектива. 		
34.	Защита проекта					