

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Приводинская средняя общеобразовательная школа»  
(МОУ «Приводинская СОШ»)**

Приложение №3.1.19.  
к ООП СОО МОУ «Приводинская СОШ»

**Рабочая программа**  
**учебного курса по информатике**  
**«Компьютерный практикум»**  
*для среднего общего образования (10 класс)*  
на 2023 - 2024 учебный год

*Программу составила*  
Мельникова Татьяна Олеговна  
учитель математики и информатики,  
первая квалификационная категория

п. Приводино  
2023/2024 уч.год

## Пояснительная записка

Учебный (факультативный) курс «Компьютерный практикум» разработан в целях обеспечения принципа вариативности и учета индивидуальных потребностей обучающихся, призван реализовать следующую функцию: *расширить, углубить, дополнить изучение учебного предмета «Информатика»*. Учебный (факультативный) курс рекомендуется для выбора изучения всеми обучающимися на уровне среднего общего образования.

Данная программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, ФЗ «Об образовании», с учетом учебного плана школы.

Программа обеспечивает:

- удовлетворение индивидуальных запросов обучающихся;
- общеобразовательную, общекультурную составляющую при получении среднего общего образования;
- развитие личности обучающихся, их познавательных интересов, интеллектуальной и ценностно-смысловой сферы;
- развитие навыков самообразования и самопроектирования;
- углубление, расширение и систематизацию знаний в выбранной области научного знания или вида деятельности;
- совершенствование имеющегося и приобретение нового опыта познавательной деятельности, профессионального самоопределения обучающихся.

**Формы проведения занятий:** лекции, практические занятия, самостоятельная работа, тренинги по тематическим блокам.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые, практические.

### **Описание места учебного курса в учебном плане**

Учебный курс реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Используется время, отведенное на внеурочную деятельность. Форма реализации – факультативный курс. Общий объем курса – 34 часа, из расчета 1 час в неделю.

## Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения программы учебного курса «Компьютерный практикум» уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиций организации их достижения в образовательной деятельности, так и с позиций оценки достижения этих результатов.

Результаты изучения учебного курса по выбору обучающихся должны отражать:

1. Развитие личности обучающихся средствами предлагаемого для изучения учебного предмета, курса: развитие общей культуры обучающихся, их мировоззрения, ценностно-смысловых установок, развитие познавательных, регулятивных и коммуникативных способностей, готовности и способности к саморазвитию и профессиональному самоопределению;
2. Овладение систематическими знаниями и приобретение опыта осуществления целесообразной и результативной деятельности;
3. Развитие способности к непрерывному самообразованию, овладению ключевыми компетентностями, составляющими основу умения: самостоятельному приобретению и интеграции знаний, коммуникации и сотрудничеству, эффективному решению (разрешению) проблем, осознанному использованию информационных и коммуникационных технологий, самоорганизации и саморегуляции;
4. Обеспечение академической мобильности и (или) возможности поддерживать избранное направление образования;
5. Обеспечение профессиональной ориентации обучающихся.

Программа предполагает достижение выпускниками старшей школы следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

*В личностных результатах сформированность:*

- целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информатики и общественной практики ее применения;
- основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовности и способности к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности с применением информатики и информационных технологий;
- готовности и способности к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательного отношения к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности на основе развитой мотивации учебной деятельности и личностного смысла изучения информатики, заинтересованности в приобретении и расширении знаний по информатике и информационным технологиям и способов действий, осознанности в построении индивидуальной образовательной траектории;
- логического мышления: критичности (умение распознавать логически некорректные высказывания), креативности (собственная аргументация, опровержения, постановка задач, формулировка проблем, работа над исследовательским проектом и др.).

*Метапредметные результаты* освоения программы представлены тремя группами универсальных учебных действий (УУД).

*Регулятивные универсальные учебные действия.*

- способность самостоятельно ставить цели учебной и исследовательской, проектной деятельности, планировать, осуществлять, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее выполнения;
- умения самостоятельно планировать альтернативные пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

*Познавательные универсальные учебные действия.*

- умения находить необходимую информацию, критически оценивать и интерпретировать информацию в различных источниках (в справочниках, литературе, Интернете), представлять информацию в различной форме (словесной, табличной, графической, символической), обрабатывать, хранить и передавать информацию в соответствии с познавательными или коммуникативными задачами;
- навыков осуществления познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

– владения навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

*Коммуникативные универсальные учебные действия*

– умения продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

– владения языковыми средствами – умения ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства.

*В предметных результатах:*

– владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;

– сформированность представлений о важнейших видах дискретных объектов и об их простейших свойствах, алгоритмах анализа этих объектов, о кодировании и декодировании данных и причинах искажения данных при передаче;

– систематизация знаний, относящихся к математическим объектам информатики; умение строить математические объекты информатики, в том числе логические формулы;

– сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;

– 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;

– 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;

понимания основ *правовых аспектов* использования компьютерных программ и работы в Интернете;

владение навыками *алгоритмического мышления* и понимание необходимости формального описания алгоритмов;

овладение понятием *сложности алгоритма*, знание основных алгоритмов обработки числовой и текстовой информации, алгоритмов поиска и сортировки.

## Содержание учебного курса

### Раздел 1. Работы с документами в программе Microsoft Word (10 часов)

Возможности современных ПК: создание, редактирование, форматирование, оформление современных документов на компьютере, а также основы современного делопроизводства. Приобретение уверенных навыков работы с программой Microsoft Word, знакомство с правилами оформления и стандартами документов.

### Раздел 2. Технология работы с графической информацией (9 часов)

Цветовые модели при работе с графикой. Векторная и растровая графики, достоинства и недостатки. Введение в GIMP, элементы главного окна. Геометрические примитивы и создание изображения. Текст в GIMP. Импорт изображения, кривая Безье. Рисование с помощью эффектов художественной кисти. Занимательные и интересные эффекты в GIMP.

### Раздел 3. Работа с мультимедийной информацией (10 часов)

Понятие мультимедиа. Оборудование для разработки мультимедиа проектов. Этапы разработки мультимедийного продукта. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео. Работа в программе PowerPoint.

### Раздел 4. Логические игры с противником (5 часов)

Введение в теорию игр. Минимаксная стратегия. Дерево игры. Разбор заданий. Практические работы: выполнение заданий на построение деревьев и нахождение оптимальной стратегии. Различные логические игры с противником.

## Тематическое планирование факультативного курса по информатике 11 класс

№	Тема урока	Кол-во часов
	<b>1. Работы с документами в программе Microsoft Word</b>	<b>10</b>
1.	Техника безопасности работы на ПК. Основные возможности современной компьютерной техники и перспективы ее развития в сфере делопроизводства	1
2.	Повторение основных сведений об MicrosoftWord	1
3.	Оформление абзацев, сноски, колонтитулы	1
4.	Таблицы. Способы создания таблиц; манипуляции с клетками таблицы; настройка таблицы. Создание сложных таблиц	1
5.	Создание и редактирование диаграмм. Редактор диаграмм MicrosoftGraph	1
6.	Вставка и создание графических изображений в текстовый документ	1
7.	Создание и редактирование математических формул в программе MicrosoftEquation	1
8.	Создание комплексного документа	1
9.	Общие правила оформления рефератов, проектных работ	1
10.	Основы делопроизводства, основные виды и стандарты оформления документов.	1
	<b>2. Технология работы с графической информацией</b>	<b>9</b>
11.	Особенности векторного и растрового изображения. Преимущества и недостатки растровой и векторной графики.	1
12.	Растровый графический редактор GIMP. Окна и панели инструментов редактора. Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения.	1
13.	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.	1
14.	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой.	1
15.	Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.	1

16.	Создание простейшей gif-анимации	1
17.	Рисование геометрических фигур. Рисование объемных фигур	1
18.	Совмещение рисунков. Коллаж.	1
19.	Практикум: «Рамка для фото». Создание рамки. Совмещение рамки и фотографии. Смягчение переходов.	1
	<b>3. Работа с мультимедийной информацией</b>	<b>10</b>
20.	Понятие мультимедиа. Этапы разработки мультимедийного продукта. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео.	1
21.	Работа со слайдами: создание, редактирование. Оптимизация презентации с помощью образца слайда. Применение тем и добавления цвета и стиля в презентацию. Стили фона.	1
22.	Эффектное представление текстовой информации. Использование и редактирование WordArt. Графическое представление текстовой информации на слайдах.	1
23.	Вставка и форматирование диаграмм. Типы диаграмм и особенности их построения. Настройка внешнего вида диаграммы: оси, подписи, зазоры между столбцами. Изменение цвета диаграммы и шрифтов.	1
24.	Добавление гиперссылок для перехода на другие слайды. Формирование интерактивного оглавления. Создание управляющих кнопок.	1
25.	Вставка звука. Вставка звука: из файла, из коллекции мультимедиа объектов. Запись звука с диска и с помощью микрофона.	1
26.	Анимация объектов слайда. Эффекты и их свойства. Анимация входа, выходы и выделения объектов. Триггеры в презентации.	1
27.	Показ презентации. Переходы между слайдами. Настройка скорости и звукового сопровождения перехода. Настройка времени показа.	1
28.	Разработка сценария мультимедиа-проекта.	1
29.	Презентация своего проекта.	1
	<b>4. Элементы теории игр</b>	<b>5</b>
30.	Основные понятия теории игр. Основные понятия: игра, игроки, правила, ход, стратегии	1
31.	Классификации игр. Стратегия: понятие, виды	1
32.	Оптимальный способ решения или выигрышная стратегия	1
33.	Строим дерево игры (игровой ситуации)	1
34.	Решение задач с поиском оптимального решения	1
	Всего	34

### Перечень учебно-методического обеспечения

Для реализации предполагаемого учебного курса можно использовать отдельные издания в виде учебного и методического пособий:

1. Задачник-практикум (Часть 1). Под редакцией И. Г. Семакина, Е. К. Хеннера. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
2. Информатика. 10 класс. Углубленный уровень: учебник в 2 ч. Ч. 2. /К.Ю. Поляков, Е.А. Еремин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
3. Информатика. 11 класс. Углубленный уровень: учебник в 2 ч. / К.Ю. Поляков, Е.А. Еремин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
4. Элективные курсы по информатике и информационно-коммуникационным технологиям (компетентностный подход) [Текст]: сборник программ/ сост. Г.Б. Поднебесова. – Челябинск: Изд-во гос. пед. ун-та, 2014 – 266 с.