



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №182»

603029, город Нижний Новгород, улица Космонавта Комарова, дом 2в,
тел. (831) 250 40 07, факс (831) 250 40 07
e-mail: lenruo182@mail.ru

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО учителей

сет-метод. учим

Протокол № 1 от

« 30 » 08 2019г

Председатель ШМО *су*

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора

Н.П. Карженкова

« 2 » *сентября* 2019г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

Н.Б. Жураковская

« 02 » 09 2019



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

индивидуально-групповых занятий

по информатике

в 8а классе

Разработчик:

Дубинина Татьяна Сергеевна
учитель информатики

Рассчитана на

34 часа в год (1 час в неделю)



Пояснительная записка

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования.

В соответствии с учебным планом школы рабочая программа индивидуально-групповых занятий по информатике рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю).

Данная программа составлена на основе примерной рабочей программы. Л. Л. Босова, А. Ю. Босова Информатика 5–9 классы.- Москва БИНОМ, 2016.

2. Требования к уровню подготовки учащихся

В результате изучения данного курса обучающиеся должны:

Знать/понимать:

назначение и возможности редакторов Microsoft Word, CorelDraw;

-основные элементы интерфейса программ;

-особенности векторных и растровых редакторов, форматов;

-назначение инструментов редакторов;

-структуру линейного и циклического алгоритма;

-структуру написания простейшей программы;

-форматы операторов рисования примитивов среды программирования QBasic.

Уметь:

-выполнять типовые операции создания и преобразования графических объектов, применять различные эффекты;

-работать с обычным и фигурным текстом, создавать художественные надписи, используя специальные эффекты;

-создавать простейшие программы на языке программирования.

3. Содержание программы

1. Введение

Инструкция по технике безопасности. Способы представления графической информации. Растровые и векторные изображения. Назначение и особенности растровых и векторных редакторов.

2. Средства рисования в текстовом редакторе. Действия с автофигурами

Средства рисования в редакторе. Создание , выделение и удаление автофигур. Отмена действий. Перемещение. Изменение размеров. Изменение пропорций. Копирование. Точное перемещение. Группировка. Отражение

3. Цвет. Градиент. Текстура

Цвет заливки. Фон рисунка. Одноцветный градиент. Двухцветный градиент. Готовые многоцветные градиенты. Заливка двухцветным узором.

Текстурная заливка.

4. *Создание и изменение контуров. Объем и тень. Создание надписей.*

Изменение формы контура. Заливка открытого контура. Гладкий узел. Угловой узел. Замкнутый контур. Объем. Тень. Вставка текста в автофигуру. Создание текста с помощью коллекции WordArt.

5. *Основы работы с редактором CorelDraw.*

Векторный графический редактор CorelDraw. Интерфейс. Основы работы. Способы создания изображений. Графические примитивы. Палитра и выбор цветов. Простейшие заливки и обводки. Выделение и преобразование объектов. Операции поворота, масштабирования, скоса. Изменение толщины линий.

6. *Работа с объектами*

Масштаб. Режимы просмотра документа. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов.

7. *Создание и редактирование геометрической формы объектов*

Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Инструменты редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика. Создание объектов произвольной формы. Кривые Безье. Операции с контурами.

8. *Работа с цветом.*

Цветовые модели. Закрашивание. Обводка и заливка. Градиентные заливки. Прозрачность. Цветоделение.

9. *Работа с текстом*

Простой и фигурный текст. Атрибуты текста. Шрифты.

Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.

10. *Работа с растровыми изображениями*

Импорт растровых изображений. Редактирование. Фигурная обрезка. Трассировка. Форматы векторных и растровых изображений.

11. *Использование эффектов*

Перспектива. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Придание объема. Средства повышения точности рисования и преобразования объектов.

12. *Составление алгоритмов. Структура программы. Алфавит языка*

Понятие алгоритма. Типы алгоритмов. Блок-схема. Структура программы. Алфавит языка.

13. *Оболочка Russian QBasic. Запуск и начало работы*

Оболочка Russian QBasic. Запуск и начало работы.

14. *Графический режим. Примитивы. Фоновый цвет*

Графический режим. Координаты. Геометрические примитивы. Форматы команд языка. Кодировки цветов. Создание фонового цвета.

15. *Построение точки, отрезка, прямоугольника*

Форматы операторов построения точки, отрезка, прямоугольника. Создание простейших рисунков, содержащих примитивы.

16. Построение окружности, эллипса

Форматы операторов построения окружности, эллипса. Вычисление коэффициента сжатия. Создание простейших рисунков, содержащих примитивы.

17. Построение дуги, сектора

Форматы операторов построения дуги, сектора. Радианные величины углов. Создание простейших рисунков, содержащих примитивы.

18. Закраска замкнутых контуров

Закраска замкнутых контуров. Создание простейших рисунков, содержащих примитивы с замкнутыми контурами.

19. Построение сложных изображений

Построение сложных изображений, содержащих различные примитивы с использованием фона и заливки.

20. Макроязык GML

Макроязык GML: команды языка. Построение сложных изображений с использованием макроязыка.

21. Движение геометрических объектов по экрану

Циклы. Операторы циклов. Алгоритм выполнения программы с использованием циклов. Создание движения геометрических объектов по экрану.

4. Тематическое планирование.

№ п/п	Название раздел, темы	Кол-во часов
1	Введение	1
2	Текстовый редактор Microsoft Word - инструмент для создания графики	3
3	Создание творческих проектов	2
4	Векторный редактор CorelDraw	9
5	Создание творческих проектов	2
6	Среда программирования QBasic	14
7	Создание творческих проектов	3
	ИТОГО	34

5. Календарно- тематическое планирование индивидуально- группового занятия по информатике в 8а классе

Часов	Название темы/урока	Примечание
План		
1	Введение	
05.09	Инструкция по технике безопасности. Растровые и	

	векторные графические редакторы	
3	Текстовый редактор Microsoft Word - инструмент для создания график	
12.09	Средства рисования в среде редактора. Действия с автофигурами. Практикум	
19.09	Цвет. Градиент. Текстура. Практикум	
26.09	Создание и изменение контуров. Объем и тень. Создание надписей. Практикум	
2	Создание творческих проектов	
03.10	Разработка и создание творческого проекта «Реклама турфирмы»	
10.10	Разработка и создание творческого проекта «Реклама турфирмы»	
9	Векторный редактор CorelDraw	
17.10	Основы работы с редактором CorelDraw. Практикум	
24.10	Работа с объектами. Практикум	
07.11	Создание и редактирование геометрической формы объектов. Практикум	
14.11	Работа с цветом. Практикум	
21.11	Работа с цветом. Практикум	
28.11	Работа с растровыми изображениями. Практикум	
05.12	Работа с растровыми изображениями	
12.12	Работа с растровыми изображениями	
19.12	Использование эффектов. Практикум	
2	Создание творческих проектов	
26.12	Разработка и создание творческого проекта-макета «Обложка фотоальбома»	
16.01	Разработка и создание творческого проекта-макета «Обложка фотоальбома»	
14	Среда программирования QBasic	
23.01	Составление алгоритмов. Структура программы. Алфавит языка.	
30.01	Оболочка Russian QBasic. Запуск и начало работы. Практикум	
06.02	Графический режим. Примитивы. Фоновый цвет. Практикум	
13.02	Построение точки, отрезка, прямоугольника. Практикум	
20.02	Построение точки, отрезка, прямоугольника. Практикум	
27.02	Построение окружности, эллипса. Практикум	
05.03	Построение окружности, эллипса. Практикум	
12.03	Построение дуги, сектора. Практикум	
19.03	Закраска замкнутых контуров. Практикум	
02.04	Построение сложных изображений. Практикум	

09.04	Макроязык GML. Практикум	
16.04	Макроязык GML. Практикум	
23.04	Движение геометрических объектов по экрану	
30.04	Движение геометрических объектов по экрану	
3	Создание творческих проектов	
07.05	Разработка и создание творческого программного продукта «Пейзаж»	
14.05	Разработка и создание творческого программного продукта «Пейзаж»	
21.05	Разработка и создание творческого программного продукта «Пейзаж»	
28.05	Итоговое повторение	