

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Войсковорская основная общеобразовательная школа»

Приложение к основной общеобразовательной  
программе основного общего образования  
утвержденной приказом от 20.07.2017 №97

**Рабочая программа**  
курса внеурочной деятельности  
**Занимательная информатика**  
6-8 класс

Составитель:  
Миронов С.Л.,  
учитель технологии

Войсковоро  
2017

## **1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Данная программа ориентирована на вовлечение учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно компьютерной графики и анимации. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся. Он удачно сочетается с элементами игры. В то же время, здесь кроется серьезное освоение компьютерных устройств и разнообразных прикладных программ. Полученные знания и умения помогут при изучении других школьных предметов, а компьютер станет не только инструментом для игр, но и другом и помощником в учебе. Также внимание будет уделено не только тому, чтобы научить печатать текст, пользоваться графическими редакторами, но и изучению различных программ, использование которых необходимо каждому пользователю. Учащиеся ознакомятся с операционной системой, научатся самостоятельно устанавливать и настраивать, научатся работе с файлами, ознакомятся с программами для обслуживания и настройки компьютера (утилитами).

Основа курса – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – сначала простейшие графические изображения, затем, грамотно организовав между ними связь и использование фактуры, создает целостные компьютерные шедевры. Освоение знаний и способов создания компьютерной графики и анимации осуществляется в ходе разработки учениками своих графических проектов на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью индивидуальных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения. Изучение курса может способствовать проявлению индивидуальности, творческих способностей учащихся, их успешному участию в олимпиадах и конкурсах данной направленности.

**Цель курса:** формирование у учащихся основ научного мировоззрения в области информатики, этических основ и нравственных норм использования компьютера и компьютерных информационных технологий; развитие у учащихся логического и алгоритмического мышления, системных подходов к решению задач; развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся через освоение технологий обработки графической информации с помощью компьютера; подготовка учащихся к активной жизни в условиях современного информационного общества.

### **Задачи курса:**

- Создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций;
- Создание условий для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий;
- формирование знаний у учащихся в области теории информации и компьютерных информационных технологий, компьютерного моделирования, основ алгоритмизации и программирования;
- формирование у учащихся основ информационной культуры, умений использовать компьютер для решения различных практических задач;
- развитие интересов учащихся к компьютерным информационным технологиям и методам обработки информации.

- Ознакомление со способами обработки графической информации с помощью компьютера;
- Повышение компетентности учащихся в вопросе создания анимации.

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Основная форма занятий – совмещенная лекционно-практическая, предполагает компьютерную аудиторию и проектор. Обучение нацелено на выполнение индивидуального творческого проекта, требования к которому сообщаются учащимся в начале года, что является целеполагающим фактором для всего модуля. Занятия строятся таким образом, что при изучении новых понятий учащиеся выполняют небольшие практические работы на отработку тех или иных навыков. После успешного выполнения тренировочных упражнений учащиеся продолжают работу над своим проектом, каждый раз дорабатывая его соответствующие элементы. Индивидуальный творческий проект для каждого года обучения выполняется по собственному сценарию. Эффективной формой контроля такой организации учебной деятельности является защита проекта, на которой учащиеся представляют свои разработки и защищают их.

Программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» содержит в себе следующие разделы:

- 5 класс «Компьютерная анимация»
- 6 класс «Компьютерная анимация»
- 7 класс «Информатика вокруг нас»
- 8 класс «Персональный компьютер»

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- Мотивация к обучению и познанию;
- *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями;
- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; слушать собеседника;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности. -понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устной форме;
- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания;
- *исследовать* собственные нестандартные способы решения;
- сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.

### **Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности**

### **Ученик научится:**

- Применять компьютерную анимацию в различных областях жизни;
- Возможности, наименованию и назначению инструментов программы AdobeFlash;
- Особенности покадровой и автоматической компьютерной анимации;
- Способам публикации фильма.
- Знанию внешнего и внутреннего вида компьютера, а так же основных его устройств.
- Знанию систем счисления. -Знанию основных утилит.

### **Ученик получит возможность:**

- Создавать простейшие векторные изображения в программе AdobeFlash;
- Импортировать векторную и растровую графику;
- Трассировать импортированную растровую графику в векторную;
- Использовать и создавать заливки;
- Производить изменение формы, цвета и положения объекта или его частей во времени и в пространстве;
- Озвучивать ролик;
- Создавать надписи, титры, применять к тексту эффекты;Получать конечный продукт в виде либо GIF-анимации, либо Flash-фильма, либо в формате видео, либо исполнимого EXE-файла;
- Работать с операционной системой и частичной с ее настройкой.
- Пользоваться интернетом.
- Пользоваться электронным офисом

## **2. СДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Сроки реализации: программа рассчитана на 4 года (119 часов): в 5классе (34 часа), в 6классе (34 часа), в 7классе (34 часа), в 8классе (17 часов).

### **5 класс «Компьютерная анимация» 34 часа**

#### **Тема 1. Теоретические основы мультипликации (3ч)**

Профессии и специальности, связанные с созданием анимации. История анимационных фильмов. Виды и основные принципы создания мультфильмов. Этапы работы над созданием мультфильма.

#### **Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика (10ч)**

Понятие компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе Paint. Инструменты рисования в растровом графическом редакторе GIMP. Поиск и загрузка изображений из сети Интернет. Создание растровых изображений с помощью сканера. Инструменты выделения в растровом графическом редакторе GIMP. Создание покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

Создание векторных графических изображений в программе PowerPoint. Основы работы с автофигурами. Закраска рисунков. Создание рисунков из кривых. Порядок расположения и группировка объектов. Эффекты.

### **Тема 3. Компьютерная анимация (21ч)**

Программа Microsoft GIF Animator. Создание простейших анимационных gif-файлов. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в PowerPoint. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в PowerPoint: обрезка, обесцвечивание однородного фона растрового изображения, разгруппировка и перегруппировка векторных изображений. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в PowerPoint. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

## **6 класс «Компьютерная анимация» 34 часа**

### **Тема 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации (5ч)**

Особенности растровой и векторной графики. Виды анимации. Принципы создания и сохранения анимированных изображений. Программы для работы с растровыми и векторными изображениями, для создания компьютерной анимации. Процесс создания анимации с точки зрения производства продукта (создания творческого проекта).

### **Тема 2. Работа с изображениями в AdobeFlash (11ч)**

Интерфейс программы AdobeFlash. Инструменты рисования, выделения и редактирования. Рисование простых векторных объектов. Типы заливок и их применение. Импорт растровой и векторной графики. Трассировка импортированной растровой графики в векторную.

### **Тема 3. Flash-анимация (18ч)**

Покадровая анимация. Понятие слоя, средства редактирования слоев. Анимация формы. Анимация движения. Вращение. Движение по траектории. Работа с текстом. Библиотека и символы. Статические и анимированные символы. Сложная анимация. Понятие сцены. Слоймаска. Работа со звуком. Сохранение, экспорт и публикация фильма.

## **7 класс «Информатика вокруг нас» 34 часа**

### **Тема 1. Мир информационных процессов (2 ч)**

Информационное общество. Черты информационного общества. Информационные ресурсы общества.

Информационная деятельность человека. Информация и личная безопасность.

### **Тема 2. Файловая система компьютера (8 ч)**

Изучение конфигурации и параметров быстродействия персонального компьютера. Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ.

Как начинает свою работу компьютер и операционная система. Безопасный режим в операционной системе Windows.

Файловая система компьютера. Атрибуты файлов. Таблица размещения файлов. Работа с объектами файловой системы. Способы выполнения операций с объектами файловой системы.

Сервисные программы. Работа с сервисными программами.

Файловый менеджер. Работа с объектами файловой системы с помощью файлового менеджера.

### **Тема 3. Начала программирования (17 ч)**

Решение задач на составление линейных алгоритмов. Задачи геометрического содержания. Простейшие задачи целочисленной арифметики: выделение цифр числа, нахождение суммы и произведения цифр числа, получение чисел из цифр заданного числа, удаление цифр числа, вставка цифр в число. Графические возможности языка программирования: пересчет координат, имитация движения.

### **Тема 4. Живые картинки (7 ч)**

Компьютерная презентация. Разметка слайдов. Рисование. Эффекты анимации. Использование гиперссылок в презентации. Скрытые слайды. Создание образца слайдов.

## **8 класс «Персональный Компьютер» 17 часов**

### **Тема 1. Персональный компьютер (5ч.)**

История компьютерной техники. Основные типы современных компьютеров. Платформы современных компьютеров. Виды современных компьютеров. Устройство персонального компьютера (Hardware). Системный блок: внешний вид. Основные комплектующие. Дополнительные мультимедийные устройства. Внешние устройства (периферия)

### **Тема 2. Операционная система (6 ч.)**

Что такое операционная система. Операционная система Windows. Установка и настройка Windows. Установка Windows из режима DOS. Загрузка с компакт-диска. Обновление версии Windows. Установка драйверов устройств. Добавлений новых устройств. Загрузка компьютера. Аппаратная POST-диагностика. BIOS. Загрузка системных файлов и ядра. Варианты загрузки Windows. Сообщения об ошибках при загрузке компьютера:

### **Тема 3. Программы для обслуживания и настройки компьютера (6 ч.).**

Комплекты утилит. Norton System Works. Лучшие отдельные утилиты. Антивирусные программы. Программы очистки жесткого диска. Программы тонкой подстройки Windows. Программы для сохранения и восстановления конфигурации. Тесты. Файловые менеджеры.

Программы для работы с архивами

Содержание курса внеурочной деятельности реализуется по следующей литературе:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
2. Информатика и ИКТ : задачник-практикум / Под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
3. Информатика и ИКТ : задачник-практикум / Под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

4. Информатика: Учебник по базовому курсу 8 класс. М.:/ Под ред. Семакин И., Залогова Л. И др.- Лаборатория Базовых Знаний.
5. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional: Учебное пособие. – М.: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний. – 62 с. Электронная версия

### 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

#### 5 класс (34 часа)

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности ученика
<b>1</b>	<b>Тема 1. Теоретические основы мультипликации</b>	<b>3</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;</li> <li>осознанно строить речевое высказывание в устной форме;</li> <li>проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>• сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;</li> <li>• преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений;</li> </ul>
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете информатики	1	
1.2	История мультипликации.	1	
1.3	Теоретические основы мультипликации.	1	
<b>2.</b>	<b>Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика</b>	<b>10</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правилделового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).</li> <li>• планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности;</li> <li>умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своего действия.</li> <li>• осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при</li> </ul>
2.1	Требования к проекту.	1	
2.2	Разработка сюжета мультфильма.	1	
2.3	Растровая графика.	1	
2.4	Векторная графика.	1	
2.5	Рисование в растровых редакторах Paint	1	
2.6	Рисование в растровых редакторах Paint	1	
2.7	Рисование в растровых редакторах Gimp.	1	
2.8	Рисование в растровых редакторах Gimp.	1	
2.9	Сканирование рисунков, фотографий.	1	

2.10	Поиск изображений в Интернете.	1	<p>выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения; <i>высказывать</i> предположения, <i>обсуждать</i> проблемные вопросы.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать понятные для партнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать и запускать нужную программу;</li> <li>работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;</li> <li>создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Тема 3. Компьютерная анимация</b>	<b>21</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</li> <li>совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</li> </ul>
3.1	Обработка и редактирование графических цифровых изображений в редакторе Gimp	1	
3.2	Обработка и редактирование графических цифровых изображений в редакторе Gimp	1	
3.3	Создание gif-анимации в программе GIF Animator.	1	
3.4	Программа PowerPoint.	1	
3.5	Разметка и фон слайда.	1	
3.6	Создание векторных изображений в PowerPoint.	1	
3.7	Создание векторных изображений в PowerPoint.		
3.8	Поиск изображений в Интернете.		
3.9	Создание векторных изображений в PowerPoint.		
3.10	Добавление готовых изображений в PowerPoint.		
3.11	Обработка готовых		

	изображений в PowerPoint.	
3.12	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	
3.13	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	
3.14	Работа со звуком в PowerPoint.	
3.15	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	
3.16	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	
3.17	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	
3.18	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	
3.19	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	
3.20	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	
3.21	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	

## 6 класс (34 часа)

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности ученика
<b>1</b>	<b>Тема 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации</b>	<b>5</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устной форме; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;</li> <li>преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений;</li> </ul>
1.1	Техника безопасности при работе в кабинете информатики. Особенности растровой графики	1	
1.2	Особенности векторной графики.	1	
1.3	Принципы создания и сохранения анимированных изображений.	1	
1.4	Требования к проекту.	1	
1.5	Разработка сюжета мультфильма.	1	
<b>2.</b>	<b>Тема 2. Работа с изображениями в MacromediaFlash</b>	<b>11</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).</li> <li>планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими</li> </ul>
2.1	Знакомство с Adobe Flash. Интерфейс.	1	
2.2	Инструменты рисования	1	
2.3	Инструменты выделения.	1	
2.4	Инструменты редактирования.	1	
2.5	Рисование во Flash.	1	
2.6	Работа с цветом. Типы заливок	1	

	и их применение.		
2.7	Выделение объектов.	1	<p>учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своего действия.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения; <i>высказывать</i> предположения, <i>обсуждать</i> проблемные вопросы.</li> <li>включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать понятные для партнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать и запускать нужную программу;</li> <li>работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;</li> <li>создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul>
2.8	Трансформация объектов.	1	
2.9	Группировка объектов.	1	
2.10	Импорт растровых изображений.	1	
2.11	Преобразование растровой картинки в векторную графику.	1	
3	<b>Тема 3. Flash-анимация, работа над проектом.</b>	<b>18</b>	
3.1	Покадровая анимация.	1	
3.2	Анимация формы.	1	
3.3	Анимация движения.	1	
3.4	Работа с текстом.	1	
3.5	Вращение.	1	
3.6	Символы.	1	
3.7	Сложная анимация.	1	
3.8	Маски.	1	
3.9	Озвучивание фильма.	1	
3.10	Сохранение фильма.	1	
3.11	Экспорт фильма.	1	
3.12	Публикация фильма.	1	
3.13	Разработка проекта	1	

	«Мультфильм во Flash»		<p>своей деятельности; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>презентовать</i></li> </ul>
3.14	Работа над проектом «Мультфильм во Flash»	1	
3.15	Работа над проектом «Мультфильм во Flash»	1	
3.16	Работа над проектом «Мультфильм во Flash»	1	
3.17	Защита проекта «Мультфильм во Flash»	1	
3.18	Защита проекта «Мультфильм во Flash»	1	

### 7 класс (34 часа)

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности ученика
1	<b>Тема 1. Мир информационных процессов</b>	2	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое</li> </ul>
1.1	Информационное общество. Черты информационного общества. Информационные ресурсы общества.	1	высказывание в устной форме; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.
1.2	Информационная деятельность человека. Информация и личная безопасность.	1	<p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>• сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;</li> <li>• преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;</li> </ul>
2.	<b>Тема 2. Файловая система компьютера</b>	8	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правиладелового сотрудничества: сравниватьразные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).</li> </ul>
2.1	Изучение конфигурации и параметров быстрогодействия персонального компьютера.	1	
2.2	Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;</li> </ul>

2.3	Как начинает свою работу компьютер и операционная система. Безопасный режим в операционной системе Windows. Файловая система компьютера.	1	<p><i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своего действия.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения; <i>высказывать</i> предположения, <i>обсуждать</i> проблемные вопросы.</li> <li>включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать понятные для партнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать и запускать нужную программу;</li> <li>работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;</li> <li>создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul>
2.4	Атрибуты файлов. Таблица размещения файлов.	1	
2.5	Работа с объектами файловой системы.	1	
2.6	Способы выполнения операций с объектами файловой системы.	1	
2.7	Сервисные программы. Работа с сервисными программами.	1	
2.8	Файловый менеджер. Работа с объектами файловой системы с помощью файлового менеджера.	1	

<b>3</b>	<b>Тема 3. Начала программирования</b>	<b>17</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</li> <li>совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>проявлять индивидуальные творческие способности при</li> </ul>
3.1	Решение задач на составление линейных алгоритмов.	1	
3.2	Задачи геометрического содержания.	1	
3.3	Простейшие задачи целочисленной арифметики.	1	
3.4	Выделение цифр числа	1	
3.5	Практическая работа «Выделение цифр числа»	1	
3.6	Нахождение суммы	1	
3.7	Практическая работа «Нахождение суммы»	1	
3.8	Произведения цифр числа	1	
3.9	Практическая работа «Произведения цифр числа».	1	

3.10	Получение чисел из цифр заданного числа	1	выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.
3.11	Практическая работа «Получение чисел из цифр заданного числа»	1	
3.12	Удаление цифр числа	1	
3.13	Практическая работа «Удаление цифр числа».	1	
3.14	Вставка цифр в число.	1	
3.15	Практическая работа «Вставка цифр в число».	1	
3.16	Графические возможности языка программирования имитация движения.	1	
3.17	Графические возможности языка программирования пересчет координат.	1	
<b>4</b>	<b>Тема 4. Живые картинки</b>	<b>8</b>	<i>Аналитическая деятельность:</i>
4.1	Компьютерная презентация.		<ul style="list-style-type: none"> <li>оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правилделового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</li> <li>совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха.</li> </ul>
4.2	Разметка слайдов.		
4.3	Рисование.		
4.4	Эффекты анимации.		
4.5	Использование гиперссылок в презентации.		
4.6	Скрытые слайды.		
4.7	Создание образца слайдов.		
4.8	Практическая работа «Создание анимации»		
			<i>Практическая деятельность:</i> проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.

## 8 класс (17 часов)

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности ученика
<b>1</b>	<b>Тема 1. Персональный компьютер</b>	<b>5</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устной форме; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;</li> </ul>
1.1	Техника безопасности в компьютерном классе. Персональный компьютер.	1	
1.2	Основные типы и виды современных компьютеров	1	
1.3	Устройство персонального компьютера	1	
1.4	Внешние устройства (периферия)	1	
1.5	Дополнительные мультимедийные устройства	1	
<b>2.</b>	<b>Тема 2. Операционная система</b>	<b>6</b>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правилделового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).</li> <li>планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своего действия.</li> <li>осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; выявлять сходство и различия объектов; <i>высказывать</i> предположения, <i>обсуждать</i> проблемные вопросы.</li> <li>включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать понятные для партнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>выбирать и запускать нужную программу;</li> <li>работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul>
2.1	Что такое операционная система	1	
2.2	Операционная система Windows	1	
2.3	Установка и настройка Windows	1	
2.4	Варианты загрузки Windows	1	
2.5	Обновление версии Windows	1	
2.6	Установка драйверов устройств	1	

3	Тема 3. Программы для обслуживания и настройки компьютера	6	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правилделового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</li> <li>совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать(сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</li> </ul>
3.1	Комплекты утилит.	1	
3.2	Антивирусные программы.		
3.3	Программы очистки жесткого диска.	1	
3.4	Программы для сохранения и восстановления конфигурации.	1	
3.5	Файловые менеджеры.		
3.6	Программы для работы с архивами.	1	