****

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности «Компьюшка» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования1, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России2, Фундаментального ядра содержания общего образования3, Основной образовательной программы МКОУ «ООШ№2 ст.Кардоникской»

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучении фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса. Информатика имеет оченьбольшоеивсѐвозрастающеечисломеждисциплинарныхсвязей,причѐмкакнауровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения. Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции Федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества вцелом.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

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 печать текст, пользоваться графическими редакторами, но и изучению различных программ, использование которых необходимо каждому пользователю. Учащиеся ознакомятся с операционной системой,научатсясамостоятельно еѐ устанавливать и настраивать, научатся работе с файлами, ознакомятся с программами для обслуживания и настройки компьютера(утилитами).

1 Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Министерство образования и науки РФ.— М. : Просвещение, 2011. (Стандарты второго поколения.) Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010. № 1897.

2 Данилюк А. Я., Кондаков А.М., Тишков В. А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания

личности гражданина России/ Данилюк А. Я., Кондаков А.М., Тишков В. А.— М.: Просвещение, 2010. (Стандарты второго поколения.).

3 Фундаментальное ядро содержания общего образования / Под ред. В. В. Козлова, А. М. Кондакова. - М. : Просвещение, 2010. (Стандарты второго поколения.).

Основа курса – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Каждый учащийся создает личностно 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 участия в олимпиадах и конкурсах даннойнаправленности.

**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 информационногообщества.

## Задачи курса:

* Создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевыхкомпетенций;
* 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 ипрограммирования;
* формирование у учащихся основ информационной культуры, умений использовать компьютер для решения различных практическихзадач;
* развитие интересов учащихся к компьютерным информационным технологиям и методам обработкиинформации.
* Ознакомление со способами обработки графической информации с помощью компьютера;
* Повышение компетентности учащихся в вопросе созданияанимации.

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Основной формой обучения является практикум.

# Методы преподавания, формы контроля знаний

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 «Персональныйкомпьютер»

9 класс «Алгоритмы и исполнители»

# Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательнымирезультатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе, информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

# Описание места внеурочной деятельности «Компьюшка» в учебном плане

Уроки по внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в 5-9 классах являются предметом по выбору. На курс выделяется один час в неделю.

Согласно действующему учебному плану тематическое планирование предусматривает обучение в объеме 1 час в неделю, 35 часов в год.

# Личностные, метапредметные и предметные результаты

**освоения курса внеурочной деятельности**

***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 ипознанию;
* *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причинынеудач.

***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 общепредметнымипонятиями;
	+ включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться запомощью;
	+ формулировать свои затруднения; предлагать помощь исотрудничество;
	+ договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; слушатьсобеседника;
	+ формулировать собственное мнение ипозицию;
	+ адекватно оценивать собственное поведение и поведениеокружающих.
* наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства,общества;
* понимание роли информационных процессов в современноммире;
* 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 информационнойсреды;
* способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационногообщества;
* готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики иИКТ;
* способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно- исследовательской, творческойдеятельности;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средствИКТ.

***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 иприменениювучебных,учебно-проектныхисоциально-проектныхситуациях,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 науроке;
	+ понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы надзаданием;
	+ ставить новые учебные задачи в сотрудничестве сучителем;
	+ осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своейдеятельности.
	+ понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устнойформе;
	+ проявлять индивидуальные творческие способности при выполнениизадания;
	+ *исследовать* собственные нестандартные способырешения;
	+ сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким)признакам.

# Содержание программы

## класс «Компьютерная анимация» 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.

## класс «Компьютернаяанимация»

**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 (19ч)

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. Слой- маска. Работа со звуком. Сохранение, экспорт и публикация фильма.

## класс «Информатика вокруг нас» Тема 1. Мир информационных процессов (2ч)

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: пересчѐт координат, имитациядвижения.

## Тема 4. Живые картинки (8 ч)

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

## класс «Персональный Компьютер» Тема 1. Персональный компьютер(11ч.)

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 (14 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 (10 ч.).

Комплектыутилит. 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

## класс «Алгоритмы и исполнители» Тема 1. От задачи к алгоритму (13ч.)

Исторический экскурс. Наиболее известные задачи и их решения. Задачи на вычисления, решаемые с конца. Последовательности. Закономерности в последовательностях. Цепочки закономерностей. Поиск и анализ цепочек закономерностей. Числовые ребусы. Логические рассуждения. Логические задачи. Задачи, решаемые методом исключения с применением таблиц. Особенности задач алгоритмического характера. Задачи на переправу. Задачи на переливания с помощью неградуированных сосудов. Задачи о взвешивании монет. Задачи на выбор стратегии. Задача. Этапы решения задачи. Формализация задачи. Интерпретация результатов.

## Тема 2. Алгоритмы и исполнители (6 ч.)

Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя. Линейный алгоритм. Алгоритмы для нескольких исполнителей. Построение изображений. Алгоритмы с использованием координат. Вычерчивание фигур одним росчерком. Симметричные фигуры. Правила построения симметричных фигур.

## Тема 3. Исполнители рисуют (4 ч.)

Условия в алгоритмах. Алгоритм с повторением. Алгоритм с ветвлением. Алгоритмы изображений с эффектом движения.

## Тема 4. Исполнители учатся считать (3 ч.)

Понятие «величина». Целые величины. Операция присваивания. Алгоритмы с использованием целочисленных величин. Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа.

## Тема 5. Исполнители учат азбуку (4 ч.)

Понятие «строковая величина». Строковые константы. Операции со строками.

Алгоритмы работы со строками.

## Тема 6. Компьютерные игры и обучающие программы (5 ч.)

Виды компьютерных игр. Правила пользования компьютерными играми. Резерв (2 ч.)

# Тематическое планирование с определением

# основных видов учебной деятельности

* 1. **класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Дата План** | **Дата** **Факт** | **Кол-во часов** | **Характеристика основных видов деятельности ученика** |
| **1** | **Тема 1. Теоретические основы мультипликации** |  |  | **3** | *Аналитическая деятельность:** 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.

*Практическая деятельность:** осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одномупризнаку);
* сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки наних;
* преобразовывать информацию по заданным правилам и путѐмрассуждений;
 |
| 1 | Вводное занятие. Техникабезопасности при работе в кабинете информатики |  |  | 1 |
| 2 | История мультипликации. |  |  | 1 |
| 3 | Теоретические основы мультипликации. |  |  | 1 |
|  | **Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика** |  |  | **10** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* 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.
* осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *преобразовывать* 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; *высказывать* предположения, *обсуждать* проблемныевопросы.
* включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать понятные дляпартнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушатьсобеседника.

*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужную программу;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговыеокна);
* вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приѐмыквалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;
* создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
* соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности игигиены

при работе со средствами ИКТ. |
| 4 | Требования к проекту. |  |  | 1 |
| 5 | Разработка сюжета мультфильма. |  |  | 1 |
| 6 | Растровая графика. |  |  | 1 |
| 7 | Векторная графика. |  |  | 1 |
| 8 | Рисование в растровых редакторахPaint |  |  | 1 |
| 9 | Рисование в растровых редакторахPaint |  |  | 1 |
| 10 | Рисование в растровых редакторахGimp. |  |  | 1 |
| 11 | Рисование в растровых редакторах Gimp. |  |  | 1 |
| 12 | Сканирование рисунков, фотографий. |  |  | 1 |
| 13 | Поиск изображений в Интернете. |  |  | 1 |
|  | **Тема 3. Компьютерная анимация** |  |  |  **21** | *Аналитическая деятельность:* |
| 14 | Обработка и редактирование |  |  | 1 |
| 15 | графических цифровых изображенийв редакторе Gimp |  |  |  | * *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастникудеятельности.
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; *удерживать* 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.

*Практическая деятельность:** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; *презентовать* подготовленную информацию в наглядномвиде.
 |
| 16 | Обработка и редактированиеграфических цифровых изображений в редакторе Gimp |  |  | 1 |
| 17 | Создание gif-анимации в программеGIF Animator. |  |  | 1 |
| 18 | Программа PowerPoint. |  |  | 1 |
| 19 | Разметка и фон слайда. |  |  | 1 |
| 20 | Создание векторных изображений вPowerPoint. |  |  | 1 |
| 21 | Поиск изображений в Интернете. |  |  | 1 |
| 22 | Создание векторных изображений вPowerPoint. |  |  | 1 |
| 23 | Добавление готовых изображений вPowerPoint. |  |  | 1 |
| 24 | Обработка готовых изображений вPowerPoint. |  |  | 1 |
| 25 | Настройка эффектов анимации исмены слайдов. |  |  | 1 |
| 26 | Настройка эффектов анимации исмены слайдов. |  |  | 1 |
| 27 | Работа со звуком в PowerPoint. |  |  | 1 |
| 28-32 | Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint» |  |  | 4 |
| 33-34 | Защита проекта «Мультфильм вPowerPoint» |  |  | 2 |

* 1. **класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Дата план** | **Дата факт** | **Кол-во часов** | **Характеристика основных видов деятельности ученика** |
|  | **Тема 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации** |  |  | **5** | *Аналитическая деятельность:** 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.

*Практическая деятельность:** осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одномупризнаку);
* сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки наних;
* преобразовывать информацию по заданным правилам и путѐмрассуждений;
 |
| 1 | Техника безопасности при работе в кабинете информатики. Особенности растровойграфики |  |  | 1 |
| 2 | Особенности векторнойграфики. |  |  | 1 |
| 3 | Принципы создания исохранения анимированныхизображений. |  |  | 1 |
| 4 | Требования к проекту. |  |  | 1 |
| 5 | Разработка сюжета мультфильма. |  |  | 1 |
|  | **Тема 2. Работа с изображениями в MacromediaFlash** |  |  | **11** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своегодействия.
* осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *преобразовывать* 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; *высказывать* предположения, *обсуждать* проблемныевопросы.
* 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.

*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться засправкой,

работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);* вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приѐмыквалифицированногоклавиатурногописьма),мышии других техническихсредств;
* создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалятьфайлы;
* соблюдать требования к организации компьютерного
* рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
 |
| 6 | Знакомство с Adobe Flash.Интерфейс. |  |  | 1 |
| 7 | Инструменты рисования |  |  | 1 |
| 8 | Инструменты выделения. |  |  | 1 |
| 9 | Инструменты редактирования. |  |  | 1 |
| 10 | Рисование во Flash. |  |  | 1 |
| 11 | Работа с цветом. Типы заливок иих применение. |  |  | 1 |
| 12 | Выделение объектов. |  |  | 1 |
| 13 | Трансформация объектов. |  |  | 1 |
| 14 | Группировка объектов. |  |  | 1 |
| 15 | Импорт растровыхизображений. |  |  | 1 |
| 16 | Превращение растровой картинки в векторнуюграфику. |  |  | 1 |
|  | **Тема 3. Flash-анимация, работа над проектом.** |  |  | **19** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастникудеятельности.
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; *удерживать* 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.

*Практическая деятельность:** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; *презентовать* подготовленную информацию в наглядномвиде.
 |
| 17 | Покадровая анимация. |  |  | 1 |
| 18 | Анимация формы. |  |  | 1 |
| 19 | Анимация движения. |  |  | 1 |
| 20 | Работа с текстом. |  |  | 1 |
| 21 | Вращение. |  |  | 1 |
| 22 | Символы. |  |  | 1 |
| 23 | Сложная анимация. |  |  | 1 |
| 24 | Маски. |  |  | 1 |
| 25 | Озвучивание фильма. |  |  | 1 |
| 26 | Сохранение фильма. |  |  | 1 |
| 27 | Экспорт фильма. |  |  | 1 |
| 28 | Публикация фильма. |  |  | 1 |
| 29-33 | Разработка проекта«Мультфильм во Flash» |  |  | 4 |
| 34-35 | Защита проекта «Мультфильмво Flash» |  |  | 2 |

## класс

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Дата план** | **Дата факт** | **Кол-во часов** | **Характеристика основных видов деятельности ученика** |
|  | **Тема 1. Мир информационныхпроцессов** |  |  | **2** | *Аналитическая деятельность:** понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строитьречевое
 |
| 1 | Информационное общество. Черты информационного общества.Информационные ресурсы общества. | 01.09.2022 |  | 1 | высказывание в устной форме; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.*Практическая деятельность:** осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
* сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки наних;
* преобразовывать информацию по заданным правилам и путѐмрассуждений;
 |
| 2 | Информационная деятельностьчеловека. Информация и личная безопасность. | 08.09.2022 |  | 1 |
|  | **Тема 2. Файловая система компьютера** |  |  | **8** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своегодействия.
* 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; *высказывать* предположения, *обсуждать* проблемные вопросы.
* 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; слушатьсобеседника.

*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговыеокна);

вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приѐмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;* создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалятьфайлы;
* соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствамиИКТ.
 |
| 3 | Изучение конфигурации и параметровбыстродействияперсонального компьютера. | 16.09.2022 |  | 1 |
| 4 | Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ. | 23.09.2022 |  | 1 |
| 5 | Как начинает свою работу компьютер и операционная система.Безопасный режим в операционной системе Windows.Файловая система компьютера. | 30.09.2022 |  | 1 |
| 6 | Атрибуты файлов. Таблицаразмещения файлов. | 07.10.2022 |  | 1 |
| 7 | Работа с объектами файловойсистемы. | 14.10.2022 |  | 1 |
| 8 | Способы выполнения операций собъектами файловой системы. | 21.10.2022 |  | 1 |
| 9 | Сервисные программы. Работа с сервисными программами. | 04.11.2022 |  | 1 |
| 10 | Файловый менеджер. Работа с объектами файловой системы с помощью файлового менеджера. | 11.11.2022 |  | 1 |
|  | **Тема 3. Начала программирования** |  |  | **17** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; *удерживать* 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 причиныуспеха/неуспеха.

*Практическая деятельность:** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; *презентовать* подготовленную информацию в наглядномвиде.
 |
| 11 | Решение задач на составление линейныхалгоритмов. | 18.11.2022 |  | 1 |
| 12 | Задачи геометрическогосодержания. | 25.11.2022 |  | 1 |
| 13 | Простейшие задачицелочисленной арифметики. | 02.12.2022 |  | 1 |
| 14 | Выделение цифр числа | 09.12.2022 |  | 1 |
| 15 | Практическая работа «Выделениецифр числа» | 16.12.2022 |  | 1 |
| 16 | Нахождение суммы | 23.12.2022 |  | 1 |
| 17 | Практическая работа «Нахождение суммы» | 13.01.2023 |  | 1 |
| 18 | Произведения цифр числа | 20.01.2023 |  | 1 |
| 19 | Практическая работа «Произведения цифр числа». | 27.01.2023 |  | 1 |
| 20 | Получение чисел из цифр заданного числа | 03.02.2023 |  | 1 |
| 21 | Практическая работа «Получение чисел из цифр заданногочисла» | 10.02.2023 |  | 1 |
| 22 | Удаление цифр числа | 17.02.2023 |  | 1 |
| 23 | Практическая работа «Удаление цифр числа». | 24.02.2023 |  | 1 |
| 24 | Вставка цифр в число. | 03.03.2023 |  | 1 |
| 25 | Практическая работа «Вставка цифр в число». | 10.03.2023 |  | 1 |
| 26 | Графические возможности языкапрограммирования имитация движения. | 17.03.2023 |  | 1 |
| 27 | Графические возможности языка программирования пересчѐткоординат. | 31.03.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 4. Живые картинки** |  |  | **8** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы надпроектом;*удерживать*цельдеятельностидо

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.*Практическая деятельность:** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения;*презентовать*

подготовленную информацию в наглядном виде. |
| 28 | Компьютерная презентация. | 07.04.2023 |  | 1 |
| 29 | Разметка слайдов. | 14.04.2023 |  | 1 |
| 30 | Рисование. | 21.04.2023 |  | 1 |
| 31 | Эффекты анимации. | 28.04.2023 |  | 1 |
| 32 | Использование гиперссылок в презентации. | 05.05.2023 |  | 1 |
| 33 | Скрытые слайды. | 12.05.2023 |  | 1 |
| 34 | Создание образца слайдов. | 19.05.2023 |  | 1 |
|  |  |  |  |  |

* 1. **класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Дата план** | **Дата факт** | **Кол-во часов** | **Характеристика основных видов деятельности ученика** |
|  | **Тема 1. Персональный компьютер** |  |  | **11** | *Аналитическая деятельность:** 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.

*Практическая деятельность:** осуществлять поиск информации в сети Интернет сиспользованием простых запросов (по одномупризнаку);
* сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки наних;
 |
| 1 | Техника безопасности в компьютерном классе. Персональный компьютер. | 02.09.2022 |  | 1 |
| 2 | Основные типы современных компьютеров | 09.09.2022 |  | 1 |
| 3 | Платформы современных компьютеров | 16.09.2022 |  | 1 |
| 4 | Виды современных компьютеров | 23.09.2022 |  | 1 |
| 5 | Устройство персонального компьютера (Hardware) | 30.09.2022 |  | 1 |
| 6 | Системный блок: внешний вид | 07.10.2022 |  | 1 |
| 7 | Основные комплектующие | 14.10.2022 |  | 1 |
| 8 | Внешние устройства (периферия) | 21.10.2022 |  | 1 |
| 9-10 | Дополнительные мультимедийные устройства | 04.11.202211.11.2022 |  | 2 |
| 11 | Внешние устройства (периферия) | 18.11.2022 |  | 1 |
|  | **Тема 2. Операционная система** |  |  | **14** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме;использовать речь для регуляции своегодействия.
* 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; *высказывать* предположения, *обсуждать* проблемныевопросы.
* 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.

*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
* соблюдать требования к организациикомпьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
 |
| 12 | Что такое операционная система | 25.11.2022 |  | 1 |
| 13 | Операционная система Windows | 02.12.2022 |  | 1 |
| 14 | Сравнительные характеристики версий операционной системы Windows. | 09.12.2022 |  | 1 |
| 15 | Установка и настройка Windows | 16.12.2022 |  | 1 |
| 16 | Установка Windows из режима DOS | 23.12.2022 |  | 1 |
| 17 | Загрузка с компакт-диска | 13.01.2023 |  | 1 |
| 18 | Обновление версии Windows | 20.01.2023 |  | 1 |
| 19 | Установка драйверов устройств | 27.01.2023 |  | 1 |
| 20 | Добавлений новых устройств | 03.02.2023 |  | 1 |
| 21 | Загрузка компьютера | 10.02.2023 |  | 1 |
| 22 | Первый этап.АппаратнаяPOST-диагностика.BIOS | 17.02.2023 |  | 1 |
| 23 | Второй этап. Загрузка системных файлов и ядра | 24.02.2023 |  | 1 |
| 24 | Варианты загрузки Windows | 03.03.2023 |  | 1 |
| 25 | Сообщения об ошибках при загрузке компьютера | 10.03.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 3. Программы для обслуживания и настройкикомпьютера** |  |  | **10** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастникудеятельности.
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; *удерживать* 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 причиныуспеха/неуспеха.

*Практическая деятельность:** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; *презентовать* подготовленную информацию в наглядном виде.
 |
| 26 | Комплекты утилит. | 17.03.2023 |  | 1 |
| 27 | NortonSystemWorks. | 31.03.2023 |  | 1 |
| 28 | Лучшие отдельные утилиты. | 07.04.2023 |  | 1 |
| 29 | Антивирусные программы. | 14.04.2023 |  | 1 |
| 30 | Программы очистки жесткого диска. | 21.04.2023 |  | 1 |
| 31 | Программы тонкой подстройки Windows. | 28.04.2023 |  | 1 |
| 32 | Программы для сохранения и восстановления конфигурации. | 05.05.2023 |  | 1 |
| 33 | Тесты. | 12.05.2023 |  | 1 |
| 34 | Файловые менеджеры. | 19.05.2023 |  | 1 |
|  |  |  |  |  |

* 1. **класс**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название раздела, темы** | **Дата план** | **Дата факт** | **Кол-во часов** | **Характеристика основных видов деятельности ученика** |
|  | **Тема 1. От задачи к алгоритму** | 02.09.2022 |  | **13** | *Аналитическая деятельность:** 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.

*Практическая деятельность:** осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одномупризнаку);
* сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них;
* преобразовывать информацию по заданным правилам и путѐмрассуждений;
 |
| 1 | Исторический экскурс. Наиболее известные задачи иих решения. | 09.09.2022 |  | 1 |
| 2 | Задачи на вычисления,решаемые с конца. | 16.09.2022 |  | 1 |
| 3 | Последовательности. Закономерности впоследовательностях. | 23.09.2022 |  | 1 |
| 4 | Цепочки закономерностей. Поиск и анализ цепочекзакономерностей. Числовые ребусы. | 30.09.2022 |  | 1 |
| 5 | Логические рассуждения.Логические задачи. | 07.10.2022 |  | 1 |
| 6 | Задачи, решаемые методом исключения с применениемтаблиц. | 14.10.2022 |  | 1 |
| 7 | Особенности задачалгоритмического характера. | 21.10.2022 |  | 1 |
| 8 | Задачи на переправу. | 04.11.2022 |  | 1 |
| 9 | Задачи на переливания спомощью неградуированных сосудов. | 11.11.2022 |  | 1 |
| 10 | Задачи о взвешивании монет. | 18.11.2022 |  | 1 |
| 11 | Задачи на выбор стратегии. | 25.11.2022 |  | 1 |
| 12 | Задача. Этапы решениязадачи. | 02.12.2022 |  | 1 |
| 13 | Формализация задачи. Интерпретация результатов. | 09.12.2022 |  | 1 |
|  | **Тема 2. Алгоритмы и исполнители.** |  |  | **6** | *Аналитическая деятельность:** оценивать 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональнуюоценкудеятельностиклассанауроке;

удерживать 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.* осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; преобразовывать 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; высказывать предположения, обсуждать проблемныевопросы.
* 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.

Практическая деятельность:* выбирать и запускать нужнуюпрограмму;

соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствамиИКТ |
| **14** | Управление исполнителем.Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя. | 16.12.2022 |  | 1 |
| **15** | Линейный алгоритм. Алгоритмы для несколькихисполнителей. | 23.12.2022 |  | 1 |
| 16 | Линейные алгоритмы. Построение изображений. | 13.01.2023 |  | 1 |
| 17 | Алгоритмы с использованием координат. | 20.01.2023 |  | 1 |
| 18 | Вычерчивание фигур одним росчерком. | 27.01.2023 |  | 1 |
| 19 | Симметричные фигуры. Правила построения симметричныхфигур. | 03.02.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 3. Исполнители рисуют** |  |  | **4** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своегодействия.
* осознанно строить речевое высказывание в устной форме; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *преобразовывать* 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; *высказывать* предположения, *обсуждать* проблемные вопросы.

включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативуиактивность;обращатьсязапомощью; формулировать понятные для партнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
* вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приѐмы квалифицированного клавиатурного письма), мышии других техническихсредств;
* создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалятьфайлы;
* соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствамиИКТ.
 |
| 20 | Алгоритмы с повторением и ветвлением. Условия валгоритмах. | 10.02.2023 |  | **1** |
| 21 | Алгоритм с повторением. | 17.02.2023 |  | 1 |
| 22 | Алгоритм с ветвлением. | 24.02.2023 |  | 1 |
| 23 | «Живые картинки». Алгоритмы изображений с эффектом движения | 03.03.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 4. Исполнители учатся считать** |  |  | **3** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастникудеятельности.
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; *удерживать* 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.

*Практическая деятельность:** проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; *исследовать* собственные нестандартные способы решения; *презентовать* подготовленнуюинформацию в наглядномвиде.
 |
| 24 | Понятие «величина». Целыевеличины. Операция присваивания. | 10.03.2023 |  | 1 |
| 25 | Алгоритмы с использованиемцелочисленных величин. |  |  | 1 |
| 26 | Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа. | 31.03.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 4. Исполнители учатся считать** |  |  | **3** | *Аналитическая деятельность:** оценивать 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; удерживать цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результатыдеятельности;
* включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться запомощью;

формулировать понятные для партнера высказывания; формулировать свои затруднения; контролировать действия партнера; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговыеокна);
* соблюдать требования к организации компьютерного рабочегоместа,требованиябезопасностиигигиеныприработесо

средствами ИКТ. |
| 27 | Понятие «величина». Целые величины. Операцияприсваивания. | 07.04.2023 |  | 1 |
| 28 | Алгоритмы с использованиемцелочисленных величин. | 14.04.2023 |  | 1 |
| 29 | Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа. | 21.04.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 5. Исполнители учат азбуку.** |  |  | **4** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своегодействия.
* 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.

*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
* вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приѐмы квалифицированного клавиатурного письма),мышиидругих техническихсредств;
* соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствамиИКТ.
 |
| 30 | Понятие «строковаявеличина». | 28.04.2023 |  | 1 |
| 31 | Строковые константы. | 05.05.2023 |  | 1 |
| 32 | Операции со строками. | 12.05.2023 |  | 1 |
| 33 | Алгоритмы работы со строками. | 19.05.2023 |  | 1 |
|  | **Тема 6. Компьютерные****игры и обучающие программы** |  |  | **2** | *Аналитическая деятельность:** *оценивать* 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).
* планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке; *удерживать* цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результатыдеятельности;
* умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своего действия.
* 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.

*Практическая деятельность:** выбирать и запускать нужнуюпрограмму;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
* соблюдать требования к организации компьютерногорабочего

места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. |
| 34 | Виды компьютерных игр | 26.05.2023 |  | 1 |

**Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса**

**Аппаратные средства**

* Персональныйкомпьютер
* Проектор
* Принтер
* Наушники
* Сканер
* Клавиатура имышь.
* Операционнаясистема.

## Программные средства

## Текстовый редактор, графическийредактор.

* Программа разработкипрезентаций.
* Программа по созданиюанимации.
* Системапрограммирования.

## Литература:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2012.
2. И.Г. Семакин, Г.С. Вараксин. Структурированный конспект курса «Информатика и ИКТ» в основной школе (в редакционнойподготовке).
3. И.Г. Семакин, Т.Ю. Шеина. Методическое пособие по преподаванию курса

«Информатика и ИКТ» в основной школе. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

1. И.Г. Семакин, Т.Ю. Шеина. Методическое пособие по преподаванию курса

«Информатика и ИКТ» в основной школе. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

1. Информатика и ИКТ : задачник-практикум / Под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2011.
2. Информатика и ИКТ : задачник-практикум / Под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2011.
3. Информатика:Учебникпобазовомукурсу8класс.М.:/Подред.СемакинИ.,Залогова Л. И др.- Лаборатория Базовых Знаний,2011.
4. Методические пособия к учебникам по информатике для 5 – 7 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013г.
5. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional: Учебное пособие. – М.: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 112с.
6. Применениепакетасвободногопрограммногообеспечения(ПСПО).Лекциикразделу

«Работа с мультимедийными технологиями». Часть 5. – Академия АйТи (<http://pspo.it.ru/mod/resource/view.php?id=19>)

1. Применение пакета свободного программного обеспечения (ПСПО). Практика к разделу «Работа с мультимедийными технологиями». Часть 5. – Академия АйТи (<http://pspo.it.ru/mod/resource/view.php?id=19>)
2. Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. Информатика и ИКТ: учебник для 9класса.

## Интернет-ресурсы

1. [www.festival.-1september.ru](http://www.festival.-1september.ru/)- Материалы сайта «Фестиваль открытыхуроков»
2. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org/)- Материалы сайта «Педсовет»
3. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru/)– Методическая копилка учителяинформатики.
4. <http://www.klyaksa.net/>- Информатика и ИКТ в школе. Компьютер науроках.
5. <http://www.kinder.ru/default.htm>– Интернет для детей. Каталог детскихрисунков.
6. [http://www.solnet.ee](http://www.solnet.ee/) – детский портал«Солнышко».
7. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([http://school- collection.edu.ru/](http://school-collection.edu.ru/))
8. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
9. Толковый словарь современной компьютерной лексики. WEBверсия.

(<http://slovar.boom.ru/Head.html>)

# Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности

## Ученик научится:

* Применять компьютерную анимацию в различных областяхжизни;
* Возможности, наименованию и назначению инструментов программы AdobeFlash;
* Особенностям покадровой и автоматической компьютернойанимации;
* Способам публикациифильма.
* Знанию внешнего и внутреннего вида компьютера, а так же основных егоустройств.
* Знанию системсчисления.
* Знанию основныхутилит.

## Ученик получит возможность:

* Создавать простейшие векторные изображения в программе AdobeFlash;
* Импортировать векторную и растровуюграфику;
* Трассировать импортированную растровую графику ввекторную;
* Использовать и создаватьзаливки;
* Производить изменение формы, цвета и положения объекта или его частей во времени и впространстве;
* Озвучиватьролик;
* Создавать надписи, титры, применять к текстуэффекты;
* Получать конечный продукт в виде либо GIF-анимации, либо Flash-фильма, либо в формате видео, либо исполнимогоEXE-файла;
* Работать с операционной системой и частичной еѐнастройкой.
* Пользоватьсяинтернетом.
* Пользоваться электроннымофисом.