

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа» с. Дутово

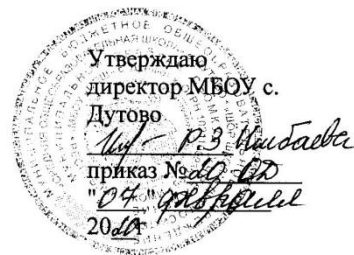
Согласовано

зам. директора по УВР

Имятбаева А.П.

Имятбаева А.П.

"06" апреля 2020



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
общеинтеллектуальной направленности
по информатике
в 6 - 7 классе
ИНФОЗНАЙКА**

Составитель программы:
Фазилова Р. М. учитель физики и информатики

с. Дутово

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности для 6-7 классов составлена на основе:

- федерального закон Российской Федерации (от 29.12.2012 г., № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», принят Государственной Думой 21.12.2012 г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012.),
- федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России № 1897 от 17 декабря 2010г.),
- образовательной программы МБОУ «СОШ» с. Дутово,
- программы внеурочной деятельности МБОУ «СОШ» с. Дутово.

Внеурочная деятельность по информатике и ИКТ в 6-7 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Актуальность и перспективность.

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Инфознайка» предназначена для обучающихся 6-7 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики.

Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 6-7 классы – 35 часов в год; 1 час в неделю.

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;

- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Результаты освоения курса

Метапредметные результаты

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ИКТ-компетентность - широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск информации в компьютерных сетях);
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Развитие личностных результатов:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части *развития предметных результатов* наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете.

Регулятивные универсальные учебные действия:

Учащийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;

- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

Учащийся научиться:

- учитывать различные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- аргументировать свою точку зрения и отстаивать свою позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- осуществлять самоконтроль, взаимоконтроль и оказывать в сотрудничестве взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия:

Учащийся научиться:

- применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- применять инструменты простейших графических редакторов для создания и редактирования рисунков;
- создавать простейшие мультимедийные презентации для поддержки своих выступлений;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Номер темы	Содержание раздела, темы	Кол-во часов	Формы организации	Характеристика основных видов деятельности
1.	Мультимедийные интерактивные презентации	16	Беседа, лекция. Творческий практикум. Презентация и защита проектов	Создание, редактирование, форматирование, художественное оформление презентаций. Вставка звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.
2.	Программирование в Scratch	19	Беседа, лекция. Творческий практикум. Презентация и защита проектов	Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами

I. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в

презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы LibreOfficeImpress».
- Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
- Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
- Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
- Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
- Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок.

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

II. Программирование в Scratch (19 часов)

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
- Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
- Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
- Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
- Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель
- принципы создания скрипта;

Уметь:

- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

**Календарно-тематическое планирование
6 класс**

№ урока	Тема урока	Элементы содержания урока	Виды деятельности учащихся	Характеристика УУД		
				Предметные	Метапредметные	Личностные
1	Техника безопасности Интерфейс Libre Office Impress	Интерфейс Libre Office Impress. Назначение пунктов меню. Шаблоны презентации	Аналитическая деятельность: - планировать последовательность событий на заданную тему;			
2	Планирование презентации себе	Определение структуры будущей презентации. Выбор макетов слайдов.	- подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.	Понимать роль и назначение компьютерной презентации, знать принципы создания и редактирования презентации, способы установки изображений, видео и звука, применять анимационные переходы и работать с гиперссылками	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.
3	Создание презентации себе.	Создание презентации и своих увлечениях. Ввод текстовой информации.	Практическая деятельность: - использовать редактор презентаций для создания анимации по имеющемуся сюжету; - создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические			
4-5	Создание презентации себе.	Создание презентации и своих увлечениях. Вставка изображений, смена шаблонов. Художественное оформление				

		презент.	изображения.		
6	Настройка анимации	Настройка анимационных переходов между слайдами. Анимация для объектов презентации.			
7	Гиперссылки презентации	в Использование гиперссылок при показе презентации.			
8	Звук презентации	в Настройка звука при показе презентации и отдельных элементов.			
9	Видео презентации	в Запуск видео из слайда презентации.			
10	Защита презентации о себе и своих увлечениях.				
11	Проект "Прыгающий мячик"	Создание анимационного проекта "Прыгающий мячик"			
12	Проект	Создание			

	"Солнечная система"	анимационного проекта "Солнечная система"				
13	Проект "Рождественская ёлочка"	Создание анимационного проекта "Рождественская ёлочка"				
14-15	Создание индивидуального проекта					
16	Защита индивидуального проекта					
17	Знакомство со средой программирования Scratch	Интерфейс программы. Назначение панелей инструментов. Ввод основных понятий.	Аналитическая деятельность: -приводить примеры исполнителей; -придумывать задачи по управлению спрайтами	Понимать роль и назначение программирования, знать понятия алгоритм и исполнитель, скрипт и спрайт, способы задания скриптов для спрайтов.	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	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
18	Создание скрипта для спрайта "Кот".	Знакомство с набором команд для создания скриптов. Создание простейшего скрипта для спрайта "Кот"	Практическая деятельность: -составлять линейные алгоритмы по управлению спрайтом; - составлять вспомогательные алгоритмы для управления спрайтом;			
19	Знакомство с	Знакомство с				

	разнообразием спрайтов.	разнообразием спрайтов. Установка на сцену нескольких спрайтов.	- составлять циклические алгоритмы по управлению спрайтом.			доброжелательность в споре (дискуссии).
20	Индивидуальный проект					
21	Создание скрипта для двух спрайтов.	Создание скрипта для выполнения двумя спрайтами одновременно.				
22	Создание скрипта для нескольких спрайтов.	Создание скрипта для нескольких спрайтов, выполняющих программу по очереди.				
23	Индивидуальный проект					
24-25	Проект "Карандаш".	Изучение работы спрайта "Карандаш" со встроенным скриптом. Создание собственных наборов команд				

25-26	Разработка компьютерной игры	Разработка компьютерной игры-ходилки, управляемой пользователем с клавиатуры				
27-28	Индивидуальный проект					
29	Проект "Фортепиано"	Создание музыкальной композиции				
30	Индивидуальный музыкальный проект					
31-35	Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"					

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием
форм организации и видов деятельности (7 класс)**

Номер темы	Содержание раздела, темы	Кол- во часов	Формы организации	Характеристика основных видов деятельности
1.	Компьютерная графика	18	Беседа, лекция. Творческий практикум. Презентация и защита проектов	Создание, редактирование, сохранение растровых изображений
2.	Текстовый редактор	17	Беседа, лекция. Творческий практикум. Презентация и защита проектов	Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

I. Компьютерная графика (18 часов).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Kolour Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Kolour Paint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Kolour Paint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
- Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»
- Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора Kolour Paint.

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Kolour Paint;

II. Текстовый редактор (17 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора LibreOfficeWriter».
- Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
- Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
- Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
- Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
- Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
- Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
- Практическая работа № 10 «Колонки»
- Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
- Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
- Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

**Календарно-тематическое планирование
7 класс**

№ урока	Тема урока	Элементы содержания урока	Виды деятельности учащихся	Характеристика УУД		
				Предметные	Метапредметные	Личностные
1	Техника безопасности. Введение компьютерную графику	Понятие компьютерной графики. Сферы применения. Форматы графических файлов	Аналитическая деятельность: - выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); - планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;			
2	Интерфейс графического редактора KolourPaint.	Запуск программы. Основные элементы окна. Сохранение изображений в разных форматах.	Понимать роль и назначение компьютерной графики, знать форматы графических файлов, принципы создания и редактирования изображений.	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.	
3	Знакомство с инструментами графического редактора	Панель инструментов, назначение каждого инструмента в работе программы	- определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений;			
4	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из отдельных	Практическая деятельность: -использовать простейший			

		фрагментов	(растровый)			
5	Создание рисунка «Открытка на праздник».		графический редактор для создания и редактирования изображений;			
6	Построения с помощью клавиши Shift.	Изучение роли клавиши Shift в построении прямых линий на рисунке.	создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.			
7	Создание рисунка «Кубик».					
8	Создание рисунка «Узор из кругов».	Изучение встроенных примитивов эллипс и окружность. Построение рисунков с ними.				
9-10	Создание рисунка из пикселей «Акула».	Изучение и работа с инструментом «Масштаб». Создание рисунка с помощью точек.				
11-12	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	Изучение соприкасающихся окружностей.				
13-14	Создание	Изучение и				

	рисунка «Новогодняя елочка».	работа инструментом «Текст».	с				
15-16	Создание рисунка «Ветка рябины».	Повторяющиеся элементы вокруг нас.					
17-18	Индивидуальный проект						
19	Текстовый процессор Writer.	Знакомство текстовым процессором Writer. Меню, панели инструментов.	с	Аналитическая деятельность:- соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование)			
20	Правила набора текста.	Работа клавиатурном тренажере.	в	создания текстового документа и создания,	Понимать роль и назначение текстового редактора, принципы создания,	Определять цель	Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу,
21	Редактирование текста.	Выделение текста, копирование и перенос.	и	возможности тестового процессора по их реализации; - определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	редактирования и форматирования текста, способы задания колонок, колонн, списков, принципов работы с таблицами и встроенными графическими примитивами.	деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, и делать выводы.	ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).
22	Форматирование текста.	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	их				
23	Форматирование текста.	Оформление текста: выделение текста цветом					
24	Форматирование абзаца	Выравнивание текста,		Практическая деятельность:-			

		использование отступа, межстрочный интервал.	создавать несложные текстовые документы;			
25	Списки текстовом документе	Создание нумерации и маркированных списков. Изменение формата нумерации и маркировки	<ul style="list-style-type: none"> - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; - создавать тексты с повторяющимися фрагментами; 			
26	Форматирование страницы.	Задание цвета, рамки и подложки для страницы	<ul style="list-style-type: none"> - осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с 			
27	Колонтитулы, специальные символы	Вставка специальных символов. Установление даты и времени в колонтитулы, нумерация страниц	<ul style="list-style-type: none"> помощью средств текстового процессора; - оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его 			
28	Колонки.	Работа колонками: оформление газетных колонок	<ul style="list-style-type: none"> с начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; 			
29	Создание, таблиц. Ввод текста.	Работа таблицами: создание таблиц, ввод текста,	<ul style="list-style-type: none"> - создавать и форматировать списки; - создавать, 			

		форматирование, изменение направления	форматировать и заполнять данными таблицы.		
30	Редактирование таблиц.	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек			
31	Форматирование таблиц.	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки			
32	Работа графическими объектами в текстовом редакторе	с Создание рисунков с помощью панели рисования, вставка объектов WordArt			
33-35	Индивидуальный проект				

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Методические материалы

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

Аппаратные средства

1. Экран и мультипроектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Программные средства

1. Операционная система – Ubuntu.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение LibreOffice
4. Среда программирования Scratch.
5. Браузер Chromium, Mozilla Firefox.

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»
3. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Планируемые результаты реализации курса

Планируемые результаты освоения учащимися курса "Инфознайка" в 6-7 классе уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

В результате реализации данной программы учащиеся 6 класса должны:

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок;
- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель
- принципы создания скрипта;

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией;
- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:

- углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- работать в среде компьютерных презентаций: создавать и редактировать компьютерную презентацию, моделировать процессы или явления с помощью анимации.
- работать в среде программирования Scratch: создавать простые скрипты для одного и нескольких спрайтов, производить смену костюмов, сохранять полученные проекты

В результате реализации данной программы учащиеся 7 класса должны:

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора Kolour Paint;
- понятие текстового редактора, виды редакторов;
- принципы создания и редактирования текстовых документов;
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы;
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Kolour Paint;
- создавать, редактировать, сохранять текстовые документы;
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац;
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки;
- создавать, редактировать, форматировать таблицы;
- создавать изображения в текстовых редакторах с помощью встроенных графических примитивов.

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:

- углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- работать в графическом редакторе: создавать и редактировать графические изображения, создавать открытки, коллажи и т.п.
- работать в текстовом редакторе: вводить, редактировать, форматировать и сохранять текстовый документ, оформлять текст в виде колонок, списков, устанавливать колонтитулы, создавать и редактировать таблицы.