

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение средняя общеобразовательная школа с. Табынское

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО

Протокол № 1

от «11» августа 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

И. В. Зайцева

« 01 » 09 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОБУ СОШ с. Табынское

Ф. И. Гумеров

Приказ № 176 от «01» 09 2022 г.

### Рабочая программа по внеурочной деятельности

Наименование: Компьютерная грамотность, 3D

Класс: 7-8

Уровень общего образования: Основное общее образование

Учитель: Гатауллина Екатерина Владимировна

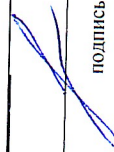
Учебный год: 2022-2023

Количество часов по учебному плану: 34

Планирование составлено на основе: - Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования (ФГОС ООО, М.: «Просвещение», 2012г.); Примерной учебной программы по информатике и ИКТ для 7-9 классов (автор Босова Л.Л.); Учебный план школы.

Учебник: Босова Л.Л. Информатика 7-8 класс: учебник /Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

Рабочую программу составила



подпись

Гатауллина Е.В.

расшифровка подписи

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Введение.....	3 стр.
Пояснительная записка.....	4 стр.
Учебный план.....	8 стр.
Учебно-тематический план первого года обучения .....	9 стр.
Содержание программы первого года обучения.....	13стр.
Учебно-тематический план второго года обучения.....	14 стр.
Содержание программы второго года обучения.....	18 стр.

## ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания.

В каждом предметном разделе ФГОС отражена необходимость использовать информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в качестве инструмента познавательной деятельности учащихся: для поиска информации в электронных архивах и ее анализа, для работы с электронными компьютерными лабораториями и презентационными средами. Таким образом, информационные технологии выступают как инструмент межпредметного объединения в учебной деятельности детей, что необходимо учитывать как в преподавании предмета, так и при выборе направлений внеурочной деятельности.

В существующих условиях реализации образовательными учреждениями ФГОС второго поколения целесообразно организовывать внеурочную деятельность, направленную на освоение дополнительных возможностей средств ИКТ.

Ребёнок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать её и использовать приобретённые знания и навыки в жизни.

Учащиеся первого уровня обучения испытывают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» поможет целенаправленно научить детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера; обеспечит формирование первичных представлений об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами, базами данных), поможет освоить использование средств ИКТ, сформирует информационную культуру учащихся.

## **Пояснительная записка**

Настоящая программа «Компьютерная грамотность» является программой внеурочной деятельности начального общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» составлена на основе авторской программы *Матвеева Н.В.* «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с.

При реализации программы внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» в рамках реализации ФГОС НОО образовательная деятельность, осуществляется в формах, отличных от классно-урочной, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Учитывая особенности ребёнка в младшем школьном возрасте, основной формой организации является коллективная деятельность, в которой имеют место и прямое обучающее воздействие и организация познавательной поисковой деятельности, и самостоятельные игры детей по выбору или предложению взрослого. Рекомендуется использовать разнообразные игры: дидактические, сюжетно-ролевые, развивающие, подвижные, игры-драматизации. Это будет являться залогом эффективного и прочного усвоения знаний и навыков.

Помимо игровой деятельности очень важно вовлекать ребят в исследовательскую работу. Исследовательская работа помогает развить познавательный интерес ребенка, его мышление, умение обобщать.

**Новизна программы** заключается в объединении использования игровых элементов и интерактивных мультимедийных технологий, что способствует поддержанию неослабевающего интереса к учебе и использованию приобретенных знаний и навыков.

### **Отличительные особенности программы**

Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

Данная программа **общеинтеллектуального направления**.

**Цель данной программы** развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

### **Задачи программы:**

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Программа «Компьютерная грамотность» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для учащихся 7-8 классов. Количество часов в год: 7 класс – 34, 8 класс – 34 учебных часа.

*Формы проведения учебных занятий* подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- выставка;
- беседа;
- экскурсия.

Система игр и тренингов позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления. Структура учебных занятий проводится по гибкому планированию; т.е. предполагается введение дидактических пауз в зависимости от утомляемости и работоспособности детей, изменения структурных элементов занятия.

Программа характеризуется мотивацией учащегося первого уровня обучения к учебной деятельности. Особо важным является создание условий, при которых ученик имеет возможность занять активную позицию в процессе получения знаний. Педагогу на занятиях отводится направляющая роль. Как результат, у ребёнка развивается активный интерес к данному предмету.

## **II. Требования к уровню подготовки учащихся**

Образовательная деятельность учащихся заключается не только в обучении определенным знаниям, умениям и навыкам, но и в развитии многообразных личностных качеств, формирующихся на занятиях. Важной особенностью внеурочной деятельности является её воспитательная доминанта, поскольку именно в сфере свободного выбора видов деятельности можно рассчитывать на «незаметное», а значит, и более эффективное воспитание. Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трем направлениям.

*Первый уровень результатов* – приобретение школьником социальных знаний.

В результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности гармоничное развитие личности ученика в целом и формирование информационной культуры в частности опирается на систему знаний. Эта система включает в себя овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в форме предварительного (определяется начальный уровень усвоения программы), текущего и итогового контроля. Главные требования при выборе формы – она должна быть понятна учащимся первого уровня обучения; отражать реальный

уровень их подготовки; не вызывать страха и чувства неуверенности, не формировать у ученика позицию неудачника, не способного достичь определенного успеха.

Для определения уровня усвоения программы применяются различные формы контроля: игры, викторины, кроссворды, самостоятельная работа по определенным заданиям, тестирование, защита проектов.

### **Ожидаемые результаты**

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### *Личностные результаты*

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

#### *Метапредметные результаты*

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

3. Овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

4. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

#### *Предметные результаты*

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

Основные виды учебной деятельности:

- 1 – чтение текста
- 2 – выполнение заданий и упражнений (информационных задач)
- 3 – наблюдение за объектом изучения (компьютером)
- 4 – компьютерный практикум (работа с электронным пособием)
- 5 – работа со словарём
- 6 – эвристическая беседа
- 7 – физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№п/п	Разделы	1год	2год
1	Введение/Повторение		
2	Компьютер, системы и сети		
3	Информация и данные		
4	Документ и способ его создания		
5	Мир объектов		
6	Мир моделей		
7	Учимся рассуждать		
ИТОГО		34	34



# ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

## Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (10 ч)					
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики	1	1	-	Знакомство с кабинетом информатики. Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Включение компьютера.
2	Наш компьютер – верный друг. Компьютеры вокруг нас.	1	1	-	Знакомство с некоторыми возможностями и применениями компьютеров.
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	1	1	-	Знакомство с основными устройствами компьютера. Назначение системного блока и монитора.
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	1	-	1	Формирование представления о назначении компьютерной мыши. Практическая работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью).
5	Основные устройства компьютера: клавиатура.	1	0,5	0,5	Формирование представления о назначении клавиатуры. Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам.
6	Клавиатурный тренажер.	1	0,5	0,5	Практическая работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Ввод текста заглавных и строчных букв.
7	Клавиатурный тренажер.	1	-	1	Практическая работа с клавиатурным тренажером.
8	Клавиатурный тренажер.	1	-	1	Практическая работа с клавиатурным тренажером.
9	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	0,5	0,5	Формирование умения включать и выключать компьютер. Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение выполнения работы программы.
10	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения	1	0,5	0,5	Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение выполнения работы программы.

	программы.				
<b>Информационные технологии (14 ч)</b>					
11	Графика.	1	1	-	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование. Цвета. Графические примитивы. Собрание картинок из кусочков.
12	Графика.	1	-	1	Практическая работа на сбор рисунков из кусочков. Головоломки.
13	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	0,5	0,5	Раскрашивание компьютерных рисунков с помощью цвета. Палитра. Готовый набор цветов. Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом
14	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	-	1	Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом
15	Конструирование из мозаики.	1	1	-	Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Конструирование с помощью меню готовых форм. Создание разных объектов из готовых форм.
16	Конструирование из мозаики.	1	-	1	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
17	Проект «Фантастический зверь»	1		1	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
18	Проект «Фантастический зверь»	1		1	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
19	Информация в нашей жизни.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием информация на основе примеров из жизни. Роль и место информации в жизни человека. Практическая работа по поиску информации в окружающем мире: природе, книгах, звуках.
20	Как мы получаем информацию.	1	1		Формирование представления о механизме получения информации из окружающего

					мира человеком. Знакомство с системой органов чувств человека.
21	Виды информации.	1	1		Знакомство с различными видами информации. Выполнение заданий на определение информации различных видов.
22	Что мы делаем с информацией. Хранение информации.	1	1		Знакомство с основными информационными процессами. Размышления о том, как люди сейчас хранят информацию и как хранили ее раньше.
23	Способы представления и передачи информации.	1	1	-	Формирование представления о способах представления и передачи информации.
24	Способы представления и передачи информации.	1	-	1	Практическая работа на соотнесение текстовой и графической информации.
<b>Введение в логику (10 ч)</b>					
25	Элементы логики.	1	0,5	0,5	Истинное и ложное рассуждение. Логичные рассуждения и выводы. Суждение истинное и ложное. Практическая работа на нахождение лишних предметов в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова.
26	Элементы логики. Сопоставление.	1	0,5	0,5	Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Сравнение предметов или явлений между собой. Практическая работа по определению ложного и истинного высказывания.
27	Множества.	1	1	-	Знакомство с понятием множества, класса. Создание множества из соответствующих элементов.
28	Множества.	1	1	1	Практическая работа по выбору элементов из

					множества, объединение элементов в множества.
29	План и правила.	1	1	-	Определение правила. Правила гигиены, правила уличного движения. Правильно составленный план.
30	План и правила.	1	-	1	Практическая работа по составлению плана путешествия.
31	Исполнитель.	1	1	-	Знакомство с понятием исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей.
32	Исполнитель.	1	-	1	Практическая работа на нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
33	Пример исполнителя.	1	1	-	Исполнитель транспортер. Система его команд. Составление плана для транспортера.
34	Пример исполнителя.	1	-	1	Практическая работа по составлению команд для исполнителя

## Содержание программы

### Первый год обучения (34 ч)

#### Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (10 ч)

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

*Практические работы:*

Работа с компьютерной мышью.

Работа с клавиатурным тренажером.

Работа с запуском программ на выполнение.

#### Информационные технологии (14 ч)

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

*Практические работы:*

- Сбор рисунков из кусочков.
- Головоломки.
- Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
- Конструирование различных графических объектов.

#### Введение в логику (10 ч)

Информация вокруг нас. Виды информации. Способы представления и передачи информации. Элементы логики: суждение истинное и ложное, сопоставление. Множества и его элементы. Сравнение множеств. План и правила. Исполнитель. Исполнитель Транспортер.

*Практические работы:*

- Поиск информации в окружающем мире.
- Соотнесение текстовой и графической информации.
- Нахождение лишнего предмета в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова.
- Определение ложного и истинного высказывания.
- Выбор элементов из множества, объединение элементов в множества.
- Составление плана путешествия.
- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
Повторение 3 часа					
1	Правила поведения в кабинете информатик. Техника безопасности.	1	0,5	0,5	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью.
2	Компьютер. Устройство системного блока.	1	1	-	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока.
3	Информация и информационные процессы.	1	0,5	0,5	Закрепление знаний учащихся о понятиях информация, информационные процессы, способах получения информации человеком. Практическая работа по дешифровке информации.
Введение в логику 7 часов					
4	Модель. Простейшие информационные модели.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятиями модель и моделирования. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере.
5	Логика. Сопоставление.	1	0,5	0,5	Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Практическая работа на определение истинного и ложного суждения.
6	Решение задач с помощью сопоставления.	1	-	1	Решение логических задач с помощью сопоставления.
7	Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице.	1	0,5	0,5	Формирование понятия информационной таблицы. Практическая работа по осуществлению поиска в информационной таблице.
8	Множество и его элементы.	1	0,5	0,5	Формирование понятий множество, элементы множества. Создание множеств из соответствующих

					элементов. Практическая работа по выбору элементов из множества.
9	Сравнение множеств.	1	0,5	0,5	Сравнение множеств. Практическая работа на сравнение различных множеств по количеству их элементов.
10	Операции над множествами.	1	0,5	0,5	Знакомство с основными операциями над множествами: объединение, пересечение, вложенность, независимость. Выполнение различных операций над множествами.
<b>Алгоритмы 7 часов</b>					
11	Способы представления алгоритмов.	1	1	-	Знакомство с понятием алгоритма. Формирование представлений о способах записи алгоритмов – текстовом, графическом и программном. Составление блок-схем.
12	Исполнители алгоритмов и система команд.	1	1	-	Знакомство с понятием исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей.
13	Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм.	1	1	-	Знакомство с понятием линейного алгоритма. Составление линейного алгоритма. Запись линейного алгоритма на языке блок-схем.
14	Решение задач на составление алгоритмов.	1	-	1	Решение практических задач на составление линейных алгоритмов.
15	Ветвление.	1	1		Знакомство с понятием ветвления. Запись алгоритмов ветвления на языке блок-схем.
16	Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением.	1	-	1	Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.
17	Решение алгоритмов содержащих ветвление.	1		1	Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.
<b>Графический редактор 17 часов</b>					
18	Рисунки в жизни людей. Графические	1	1	-	Обобщение знаний о способах создания рисунков. Формирование

	редакторы.				представления о компьютерном рисунке.
19	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1	0,5	0,5	Формирование понятия палитра. Получение дополнительных цветов. Выполнение заданий по раскрашиванию рисунков.
20	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментами графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов.
21	Инструмент Ластик.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Ластик. Различные способы редактирования компьютерного рисунка.
22	Контур. Инструмент Заливка.	1	0,5	0,5	Формирование понятий контур, замкнутый контур. Знакомство с инструментом Заливка. Уяснить приемы закрашивания рисунка на экране компьютера. Выполнение практического задания по раскрашиванию компьютерных рисунков.
23	Инструмент Линия.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Линия. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
24	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментами Прямоугольник, скругленный прямоугольник. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов.
25	Инструмент Эллипс.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Эллипс. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
26	Инструмент Кривая.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Кривая. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
27	Инструмент	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом



	Многоугольник				Многоугольник. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
28	Ввод текста.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Надпись. Выполнение практического задания по вводу текста.
29	Масштаб. Обработка отдельных пикселей.	1	0,5	0,5	Формирование понятий масштаб, пиксели. Выполнение практического задания по обработке отдельных пикселей.
30	Работа с фрагментами изображений.	1	0,5	0,5	Формирование понятия фрагмент изображения. Практическая работа с пазлами.
31	Перемещение выделенных фрагментов.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Выделение прямоугольной области. Выполнение практического задания по сбору компьютерного рисунка.
32	Копирование фрагментов изображения.	1	0,5	0,5	Формирование понятия копия. Знакомство с копированием в среде графического редактора. Создание компьютерного рисунка с использованием операции копирования.
33	Итоговая практическая работа.	1	-	2	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного рисунка.
34	Итоговая практическая работа.	1	-	2	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного рисунка.

## Содержание программы

### Второй год обучения (34 ч)

#### Повторение (3 часа)

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Компьютер. Основные устройства компьютера. Устройство системного блока. Информация и информационные процессы.

*Практические работы:*

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Шифровка и дешифровка информации.

#### Введение в логику (7 часов)

Модель. Моделирование. Простейшие информационные модели. Представление моделей на компьютере.

Элементы логики. Сопоставление. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Решение логических задач с помощью сопоставления.

Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице. Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами: объединение, пересечение, вложенность и независимость.

*Практические работы:*

- Определение истинного и ложного суждения.
- Осуществление поиска в информационной таблице.
- Выбор элементов из множества.
- Сравнение различных множеств по количеству их элементов.
- Выполнение различных операций над множествами.

#### Алгоритмы (7 часов)

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Исполнители алгоритмов и система команд. Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм. Решение задач на составление алгоритмов. Ветвление. Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением. Работа с исполнителем Транспортёр.

*Практические работы:*

- Решение практических задач на составление линейных алгоритмов.
- Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.
- Составление команд для исполнителя Транспортёр.

#### Графический редактор (17 часов)

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов. Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

*Практические работы:*

- Раскрашивание рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.

- Раскрашивание компьютерных рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
- Ввод текста в графическом редакторе.
- Работа с пазлами.
- Сбор компьютерного рисунка.
- Копирование фрагментов изображения.
- Итоговая практическая работа.

## Календарно-тематическое планирование 7 класс

№	Наименование тем	Всего часов	Дата проведения		Примечание
			План.	Факт.	
7 класс					
Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (10 ч)					
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики	1	06.09.2022		
2	Наш компьютер – верный друг. Компьютеры вокруг нас.	1	13.09.2022		
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	1	20.09.2022		
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	1	27.09.2022		
5	Основные устройства компьютера: клавиатура.	1	04.10.2022		
6	Клавиатурный тренажер.	1	11.10.2022		
7	Клавиатурный тренажер.	1	18.10.2022		
8	Клавиатурный тренажер.	1	25.10.2022		
9	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	08.11.2022		
10	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	15.11.2022		
Информационные технологии (14 ч)					
11	Графика.	1	22.11.2022		
12	Графика.	1	29.11.2022		
13	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	06.12.2022		

14	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	13.12.2022		
15	Конструирование из мозаики.	1	20.12.2022		
16	Конструирование из мозаики.	1	27.12.2022		
17	Проект «Фантастический зверь»	1	17.01.2023		
18	Проект «Фантастический зверь»	1	24.01.2023		
19	Информация в нашей жизни.	1	31.01.2023		
20	Как мы получаем информацию.	1	07.02.2023		
21	Виды информации.	1	14.02.2023		
22	Что мы делаем с информацией. Хранение информации.	1	21.02.2023		
23	Способы представления и передачи информации.	1	28.02.2023		
24	Способы представления и передачи информации.	1	07.03.2023		
<b>Введение в логику (10 ч)</b>					
25	Элементы логики.	1	14.03.2023		
26	Элементы логики. Сопоставление.	1	21.03.2023		
27	Множества.	1	04.04.2023		
28	Множества.	1	11.04.2023		
29	План и правила.	1	18.04.2023		
30	План и правила.	1	25.04.2023		
31	Исполнитель.	1	02.05.2023		
32	Исполнитель.	1	09.05.2023		
33	Пример исполнителя.	1	16.05.2023		
34	Пример исполнителя.	1	23.05.2023		

## 8 класс

№	Наименование тем	Всего часов	Дата проведения		Примечание
			План.	Факт.	
Повторение 3 часа					
1	Правила поведения в кабинете информатик. Техника безопасности.	1	02.09.2022		
2	Компьютер. Устройство системного блока.	1	09.09.2022		
3	Информация и информационные процессы.	1	16.09.2022		
Введение в логику 7 часов					
4	Модель. Простейшие информационные модели.	1	23.09.2022		
5	Логика. Сопоставление.	1	30.09.2022		
6	Решение задач с помощью сопоставления.	1	07.10.2022		
7	Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице.	1	14.10.2022		
8	Множество и его элементы.	1	21.10.2022		
9	Сравнение множеств.	1	28.10.2022		
10	Операции над множествами.	1	11.11.2022		
Алгоритмы 7 часов					
11	Способы представления алгоритмов.	1	18.11.2022		
12	Исполнители алгоритмов и система команд.	1	25.11.2022		
13	Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм.	1	02.12.2022		
14	Решение задач на составление алгоритмов.	1	09.12.2022		
15	Ветвление.	1	16.12.2022		
16	Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением.	1	23.12.2022		
17	Решение алгоритмов	1	13.01.2023		

	содержащих ветвление.				
<b>Графический редактор 17 часов</b>					
18	Рисунки в жизни людей. Графические редакторы.	1	20.01.2023		
19	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1	27.01.2023		
20	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель.	1	03.02.2023		
21	Инструмент Ластик.	1	10.02.2023		
22	Контуры. Инструмент Заливка.	1	17.02.2023		
23	Инструмент Линия.	1	24.02.2023		
24	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	1	03.03.2023		
25	Инструмент Эллипс.	1	10.03.2023		
26	Инструмент Кривая.	1	17.03.2023		
27	Инструмент Многоугольник	1	24.03.2023		
28	Ввод текста.	1	07.04.2023		
29	Масштаб. Обработка отдельных пикселей.	1	14.04.2023		
30	Работа с фрагментами изображений.	1	21.04.2023		
31	Перемещение выделенных фрагментов.	1	28.04.2023		
32	Копирование фрагментов изображения.	1	05.05.2023		
33	Итоговая практическая работа.	1	12.05.2023		
34	Итоговая практическая работа.	1	19.05.2023		