

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и наука Забайкальского края
Городской округ «Город Чита»
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №55» города Читы

РАССМОТРЕНО

Методическим объединением



Рогалева Е.Н.
Протокол №1
от 30.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом



Багаева Ю.А.
Протокол № 2/пс/2023
от 31.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директором



Перунова Г.В.
Приказ №16/од/2023
от 31.08.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Творческая информатика»

для обучающихся 7-8 классов

г. Чита 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Одним из наиболее быстро развивающихся направлений информационно-коммуникационных технологий является компьютерная графика. Она находит применение как в области фотографии, рекламы, кино и телевидения, а так же является одной из форм досуга. Без знаний компьютерной графики и анимации невозможно создание сайтов, которые в настоящее время являются визитной карточкой, как организаций, так и частных лиц.

Данная программа является компилятивной и выстроена на основе программ:

- Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие»,
- Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум»,
- Буляница Т.Л. «Дизайн на компьютере. Самоучитель»,
- Муроховский В., Симонович С. «Азбука Цифрового Фото»,
- Дуванов А.А. «Азы информатики. Рисуем на компьютере».
- Терещук В.А., Филлипова Г.Т. Macromedia Flash. Создание анимаций и презентаций в теории и на практике.

Методическая основа программы – учебник Босова Л. Л., Босова А. Ю. 7 класс. Учебник. Москва. Просвещение, 2023. , Босова Л. Л., Босова А. Ю. 8 класс. Учебник. Москва. Просвещение, 2023.

Направленность образовательной программы – художественная (информационно-технологическая).

Цель программы: к концу данного курса школьниками будут освоены основные базовые знания в области компьютерной графики и применения специального программного обеспечения, объяснить основные принципы построения композиции и цветовых сочетаний, развить интерес детей к познанию окружающего мира и чувство прекрасного, а так же попытаться научить их творить.

Образовательные задачи:

- подготовить школьников к адекватному восприятию информационных технологий в жизни;
- познакомить учащихся с основными понятиями компьютерной графики;
- способствовать дальнейшему формированию ИКТ-компетентности школьников и развитию креативного мышления.

Развивающие задачи:

- совершенствовать и формировать навыки самостоятельной работы;
- развивать внимательность и пространственное воображение;
- дать возможность учащемуся попробовать себя в роли художника-дизайнера;
- развивать художественный вкус учащихся, умение видеть красоту;
- развивать интерес к фотографии, к активной творческой деятельности;
- способствовать овладению основными способами мыслительной деятельности учащихся (сравнивать, анализировать, обобщать, доказывать, объяснять понятия).

Воспитательные задачи:

- развивать познавательный интерес путем осознания учеником своей значимости в образовательном процессе;
- воспитывать интерес, любовь и уважение к народным традициям и к родному краю;
- способствовать формированию нравственных качеств личности (уважительное отношение к мнению других ребят и их работам).

В связи с постоянным развитием и совершенствованием информационных технологий (а, значит, и программного обеспечения компьютера), данная программа может обновляться и дополняться каждый год, чтобы удовлетворять изменяющиеся образовательные потребности детей. Это могут быть как новые творческие практические работы и проекты, так и новые темы занятий. На изучение учебного курса «Творческая информатика» в 7 и 8 классе отводится 34 часа в год (1 час в неделю).

Цели и задачи учебного курса соответствуют целям и задачам воспитания в школе. Содержание учебного предмета способствует развитию ключевых компетенций учеников, указанных в рабочей программе воспитания.

Методы обучения и оценки знаний учитывают индивидуальные особенности учащихся и способствуют формированию ценностных ориентаций, предусмотренных в рабочей программе воспитания.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

7 КЛАСС

Содержание программы курса внеурочной деятельности «Творческая информатика» соответствует дополнительным темам основной образовательной программы основного общего образования по учебным предметам «Информатика» и «Компьютерная графика».

Основное содержание программы представлено разделами «Теоретические основы»; «Работа с изображением»; «Анимация и видео» и Итоговый раздел.

Каждый раздел курса внеурочной деятельности завершается выполнением творческой работы. А так же учащихся ожидает итоговый тест по теоретическим аспектам курса.

Раздел 1. «Теоретические основы»

Требования техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения. Цели и задачи курса.

Информация и информационные процессы. Передача информации. Источник, приёмник, канал связи, сигнал, кодирование. Искажение информации при передаче. Скорость передачи данных по каналу связи. Хранение информации, объём памяти. Обработка информации. Виды обработки информации: получение нового содержания, изменение формы представления информации. Поиск информации. Роль информации и информационных процессов в окружающем мире. Информация, данные и знания.

Кодирование изображений. Оценка информационного объёма растрового графического изображения при заданном разрешении и глубине кодирования цвета. Главные схемы цветопередачи. Растровая и векторная графика. Форматы графических файлов.

Ввод изображений с использованием различных цифровых устройств (цифровых фотоаппаратов и микроскопов, видеокамер, сканеров и других устройств

Понятие «Мультимедиа». Цели, задачи, принципы, типы данных, применение, а так же история создания. Рассмотрение мультимедийных онлайн-сервисов и специализированных программ для разработки проектных работ.

Раздел 2. «Работа с изображением»

Обработка и создание графических объектов. Графические редакторы Photoshop, Corel Draw (или Adobe Illustrator) в зависимости от наличия ПО. Принципы построения и редактирования трёхмерных моделей.

Знакомство с программным обеспечением. Установка и настройка графических программ.

Создание изображения на одну из тем на выбор «Золотая осень» или «Дом мечты» в 3DPaint.

Работа в Photoshop:

- Теоретическое знакомство с программой (основные инструменты и их возможности)
- Работа с готовым изображением, применение простых инструментов и фильтров.
- Работа с двумя изображениями. Фильтры, наложение, фоны.
- Работа с текстом (надписями)
- Создание своего изображения с наложением

Работа в Corel Draw (или Adobe Illustrator) в зависимости от наличия ПО:

- Теоретическое знакомство с программой (основные инструменты и их возможности)

- Создание простейших геометрических фигур и построение простого изображения при помощи геометрических примитивов, заливка и другие простые возможности программы.
- Создание изображения на выбор либо «Открытка», либо «Этикетка»
- Создание «Рекламный баннер».

Итоги и отличия программ.

Раздел 3 «Анимация и видео»

Знакомство с программой для создания простых анимаций «Gif-аниматор». Создание изображений и «оживление их». Основы и правила создания видео и анимаций.

Практические работы «Бабочка»; «Идущий (бегущий, танцующий) человек»; «Кошка с мышкой»

Знакомство с программами Flash-аниматор и Movie Maker. (В зависимости от доступности программного обеспечения, возможна замена на программы-аналоги).

- Создание простейших мультиков на свободную тематику с длительностью несколько секунд с постепенным увеличением времени.
- Создание видео из готовых отснятых фрагментов. Наложение звуков и других эффектов.
- Весёлая игра с видео.

Раздел 4 «Итоговый раздел»

Подведение итогов. Обобщение и систематизация полученных знаний. Итоговый тест.

8 КЛАСС

Тема 1. Введение. Изучение основ работы в Интернет.

Введение в теорию работы в Интернете. Демонстрация поисковых возможностей на примере сайта техникума. Поиск заданной страницы по критерию. Поисковые серверы (Rambler, Yandex и другие). Просмотр готовых сайтов.

Тема 2. Основные понятия программы MS Front Page. Создание страницы

Основные понятия программы MS Front Page. Выбор темы и постановка задачи для разработки Web-сайта. Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Профессиональные приемы создания страниц. Правила создания хорошего сайта: содержание, оформление, структура и удобство навигации, грамматика и стиль текста, обновление и пополнение содержимого, интерактивность, аккуратное отношение к рекламе на сайте, авторские права. Примеры удачных и неудачных решений. Создание первой страницы.

Тема 3. Этапы разработки Web-сайта

Этапы разработки Web-сайта: разработка структуры сайта и принципа навигации, информационная наполняемость, разработка визуальной составляющей сайта, написание кода, тестирование, публикация. Редактирование и Форматирование информации.

Тема 4. Сайты в сети Интернет

Какие бывают сайты в сети Интернет. Размещение HTML-документа на сервере. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Основные этапы тестирования Web-сайта. Регистрация WEB-сайта на поисковых машинах и тематических каталогах. Размещение и раскрутка сайта на хостингах популярных сайтов.

Тема 5. Обработка иллюстраций. Вставка и редактирование иллюстраций

Графические редакторы PhotoShop, CorelDRAW и др. Демонстрация основных возможностей. Оконный интерфейс, панели инструментов. Сканирование текста и графики. Получение

изображений с цифрового фотоаппарата. Форматы вывода. Средства улучшения изображения. Редактирование полученного изображения. Оптимизация файлов для WEB.

Тема 6. Макетирование страниц

Создание макета Web-сайта Создание текста и списков. Бегущая строка. Структура навигации и общие границы. Тема для оформления страниц.

Тема 7. Дополнительные возможности программы MS Front Page

Управление сайтом: Просмотр страниц сайта, редактирование пользователей; редактирование страниц, создание новых; редактирование шаблона, управление форумом, чатом, новостями, публикациями, гостевыми книгами и т.п.

Тема 8. Проектная работа. Оформление работы

Проектная работа: Индивидуальные проекты студентов. Создание персонального WEB-сайта.

Тема 9. Защита собственных индивидуальных или групповых проектов

Защита индивидуальных сайтов (или других продуктов) (или выполненных в парах)

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА «ТВОРЧЕСКАЯ ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

3) гражданского воспитания:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в Интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, проводить умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

проводить выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого;

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения в **7 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

демонстрировать владение основными понятиями: информация, передача, хранение и обработка информации, алгоритм, использовать их для решения учебных и практических задач;

кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам, демонстрировать понимание (пояснять сущность) основных принципов кодирования информации различной природы: числовой, текстовой (в различных современных кодировках), графической (в растровом и векторном представлении), аудио, видео;

сравнивать длины сообщений, записанных в различных алфавитах, оперировать единицами измерения информационного объёма и скорости передачи данных;

оценивать и сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

приводить примеры современных устройств хранения и передачи данных, сравнивать их количественные характеристики;

получать и использовать информацию о характеристиках персонального компьютера и его основных элементах (процессор, оперативная память, долговременная память, устройства ввода и вывода);

соотносить характеристики компьютера с задачами, решаемыми с его помощью;

выделять основные этапы в истории развития компьютеров, основные тенденции развития информационных технологий, в том числе глобальных сетей;

ориентироваться в иерархической структуре файловой системы (записывать полное имя файла (папки, каталога), путь к файлу (папке, каталогу) по имеющемуся описанию файловой структуры некоторого информационного носителя);

работать с файловой системой персонального компьютера и облачными хранилищами с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать, удалять и архивировать файлы и каталоги;

соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств ИКТ, иметь представление о влиянии использования средств ИКТ на здоровье пользователя, уметь применять методы профилактики заболеваний, связанных с использованием цифровых устройств;

соблюдать сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе с приложениями на любых устройствах и в Интернете, выбирать безопасные стратегии поведения в сети;

использовать различные средства защиты от вредоносного программного обеспечения, обеспечивать личную безопасность при использовании ресурсов сети Интернет, в том числе защищать персональную информацию от несанкционированного доступа и его последствий (разглашения, подмены, утраты данных) с учётом основных технологических и социально-психологических аспектов использования сети Интернет (сетевая анонимность, цифровой след, аутентичность субъектов и ресурсов, опасность вредоносного кода);

искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам и по изображению), критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации, в том числе экстремистского и террористического характера;

понимать структуру адресов веб-ресурсов;

использовать современные сервисы интернет-коммуникаций, цифровые сервисы государственных услуг, цифровые образовательные сервисы;

раскрывать смысл понятий «исполнитель», «алгоритм», «программа», понимая разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

описывать алгоритм решения задачи различными способами, в том числе в виде блок-схемы;

разбивать задачи на подзадачи, составлять, выполнять вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием ветвлений, циклов и вспомогательных алгоритмов для управления исполнителями, такими как Робот, Черепашка, Чертёжник;

представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций, демонстрируя владение умениями и навыками использования информационных и коммуникационных технологий для поиска, хранения, обработки и передачи и анализа различных видов информации, формировать личное информационное пространство.

К концу обучения **в 8 классе** у обучающегося будут сформированы следующие умения:

пояснять различия между позиционными и непозиционными системами счисления;

записывать, сравнивать и производить арифметические операции над целыми числами в позиционных системах счисления;

оперировать понятиями «высказывание», «логическая операция», «логическое выражение»;

записывать логические выражения с использованием дизъюнкции, конъюнкции, отрицания, импликации и эквиваленции, определять истинность логических выражений при известных значениях истинности входящих в него переменных;

строить таблицы истинности для логических выражений, строить логические выражения по таблицам истинности;

упрощать логические выражения, используя законы алгебры логики;

приводить примеры логических элементов компьютера;

выбирать подходящий алгоритм для решения задачи;

оперировать понятиями: переменная, тип данных, операция присваивания, арифметические и логические операции, включая операции целочисленного деления и остатка от деления;

использовать константы и переменные различных типов (числовых – целых и вещественных, логических, символьных), а также содержащие их выражения, использовать оператор присваивания;

записывать логические выражения на изучаемом языке программирования;

анализировать предложенные алгоритмы, в том числе определять, какие результаты возможны при заданном множестве исходных значений, определять возможные входные данные, приводящие к определённому результату;

создавать и отлаживать программы на современном языке программирования общего назначения (Python, C++, Java, C#), реализующие алгоритмы обработки числовых данных с использованием ветвлений (нахождение минимума и максимума из двух, трёх и четырёх чисел, решение квадратного уравнения, имеющего вещественные корни);

создавать и отлаживать программы на современном языке программирования общего назначения из приведённого выше списка, реализующие алгоритмы обработки числовых данных с использованием циклов с переменной, циклов с условиями (алгоритмы нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел, проверки натурального числа на простоту, разложения натурального числа на простые сомножители, выделения цифр из натурального числа);

создавать и отлаживать программы на современном языке программирования общего назначения из приведённого выше списка, реализующие алгоритмы обработки потока данных (вычисление количества, суммы, среднего арифметического, минимального и максимального значений элементов числовой последовательности, удовлетворяющих заданному условию);

создавать и отлаживать программы на современном языке программирования общего назначения из приведённого выше списка, реализующие алгоритмы обработки символьных данных (посимвольная обработка строк, подсчёт частоты появления символа в строке, использование встроенных функций для обработки строк);

создавать и отлаживать программы, реализующие типовые алгоритмы обработки одномерных числовых массивов, на одном из языков программирования из приведённого выше списка: заполнение числового массива случайными числами, в соответствии с формулой или путём ввода чисел, линейный поиск заданного значения в массиве, подсчёт элементов массива, удовлетворяющих заданному условию, нахождение суммы, минимального и максимального значений элементов массива;

использовать электронные таблицы для обработки, анализа и визуализации числовых данных, в том числе с выделением диапазона таблицы и упорядочиванием (сортировкой) его элементов;

создавать и применять в электронных таблицах формулы для расчётов с использованием встроенных арифметических функций (суммирование, вычисление среднего арифметического, поиск максимального и минимального значений), абсолютной, относительной и смешанной адресации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

7 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Теоретические основы	5	1		http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
2	Работа с изображением	12		10	http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
3	Анимация и видео	14		12	http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
4	Итого	3	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	22	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

8 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	

1	Введение. Изучение основ работы в Интернет.	1			http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
2	Основные понятия программы MS Front Page. Создание страницы	5			http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
3	Этапы разработки Web-сайта	4			http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
4	Сайты с сети Интернет	5			http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
5	Обработка иллюстраций. Вставка и редактирование иллюстраций	6		4	http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
6	Макетирование страниц	6		3	http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
7	Дополнительные возможности программы MS Front Page	3			http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
8-9	Проектная работа. Оформление работы	4		4	http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
10	Итог	3			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		11	

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 7 «А», 8 «А» КЛАССОВ НА 2023-2024 УЧЕБНЫЙ ГОД**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практически е работы	
1	Техника безопасности в кабинете информатики и основные цели и задачи курса	1			06.09.2023
2	Основные понятия информатики и роль информатики в природе и творчестве	1			13.09.2023
3	Что такое мультимедиа	1			20.09.2023
4	Кодирование графической информации	1			27.09.2023
5	Основные системы цветопередачи.	1	1		04.10.2023
6	Работа с растровым изображением	1		1	11.10.2023
7	Работа с растровым изображением	1		1	18.10.2023
8	Работа с растровым изображением	1		1	25.10.2023
9	Работа с растровым изображением	1		1	08.11.2023
10	Работа с растровым изображением	1		1	15.11.2023
11	Работа с растровым изображением	1		1	22.11.2023
12	Работа с векторным изображением	1			29.11.2023
13	Работа с векторным изображением	1		1	06.12.2023
14	Работа с векторным изображением	1		1	13.12.2023
15	Работа с векторным изображением	1		1	20.12.2023
16	Работа с векторным изображением	1		1	27.12.2023

17	Работа с векторным изображением	1		1	17.01.2024
18	gif-анимация	1			24.01.2024
19	gif-анимация	1		1	31.01.2024
20	gif-анимация	1		1	07.02.2024
21	gif-анимация	1		1	14.02.2024
22	Видео монтаж	1			21.02.2024
23	Видео монтаж	1		1	28.02.2024
24	Видео монтаж	1		1	06.03.2024
25	Видео монтаж	1		1	13.03.2024
26	Видео монтаж	1		1	30.03.2024
27	Видео монтаж	1		1	03.04.2024
28	Обзор основных программ для создания и редактирования мультфильмов	1			10.04.2024
29	Обзор основных программ для создания и редактирования мультфильмов	1		1	17.04.2024
30	Обзор основных программ для создания и редактирования мультфильмов	1		1	24.04.2024
31	Обзор основных программ для создания и редактирования мультфильмов	1		1	08.05.2024
32	Итоговый урок	1	1		15.05.2024
33	Резерв	1			22.05.2024
34	Резерв	1			29.05.2024
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	22	

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

нет

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие»,
- Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум»,
- Буляница Т.Л. «Дизайн на компьютере. Самоучитель»,
- Муроховский В., Симонович С. «Азбука Цифрового Фото»,
- Дуванов А.А. «Азы информатики. Рисуем на компьютере».
- Терещук В.А., Филлипова Г.Т. Macromedia Flash. Создание анимаций и презентаций в теории и на практике

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ**

- Единое содержание общего образования
[<https://edsoo.ru/constructor/>]
- Российская электронная школа [<https://resh.edu.ru/>]

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 726890861408610707646499642787991539916156533305

Владелец Перунова Галина Владимировна

Действителен с 19.02.2024 по 18.02.2025