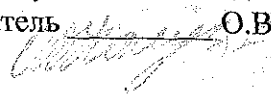


Центральный административный округ города Омска  
БОУ г. Омска «Средняя общеобразовательная школа №17»

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета  
от «28» августа 2020 года протокол № 1  
Председатель  О.В. Калугина

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направление **Социальное**

Название **Школьная газета**

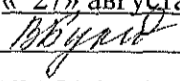
Уровень образования (класс) **основное общее образование, 8 класс**


Количество часов в год, в неделю **68 часа в год, 2 часа в неделю**

Учитель **Кичигина М.Л.**

Год разработки программы **2020 г**

Сроки реализации программы **2020-2021 учебный год**

РАССМОТРЕНО  
Протокол заседания  
ШМО классных руководителей  
от « 27 » августа 2020 года №1  
 В.Н.Бунакова  
(роспись руководителя ШМО) (расшифровка)

СОГЛАСОВАНО  
Протокол заседания МС  
от «27» августа 2020 года № 1  
Заместитель директора  
 Т.В.Науменко  
(роспись) (расшифровка)

### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

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

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

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как

в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- 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;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д.; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

•ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

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

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

- формирование навыков и умений выбирать и загружать нужную программу;

- формирование навыков и умений работать в графических редакторах, с использованием ПК;

- формирование навыков и умений обработки информации посредством современных компьютерных технологий;

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм  
организации и видов деятельности**

<i>№ п/п</i>	<i>Темы и виды работы</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>Всего</i>
1.	Набор детей в кружок.	1	-	1
2.	Организационные занятия	1	2	3
3.	Учимся работать на компьютере	5	10	15
4.	Стандартная программа Windows – Paint	7	12	19
5.	Графические возможности MS Word	7	7	14
6.	Теория графики	2	7	9
7.	Работа с простейшими программами по созданию анимации	2	3	5
8.	Разработка итогового проекта. Конкурс работ	1	1	2
Итого		26	42	68

1. *Набор детей в кружок. – 1 час.*

2. *Организационные занятия – 3 часов*

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

3. *Учимся работать на компьютере – 15 часов*

Знакомство с компьютером. Компьютер – надежный помощник человека. У компьютера тоже есть своя история (история развития вычислительной техники). Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры. ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. Клавиатурный тренажер. Включение и выключение ПК. Создание папок.

4. *Стандартная программа Windows – Paint – 19 часов.*

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей.

Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

#### *5. Графические возможности MS Word – 14 часов*

Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

#### *6. Теория графики - 9 часов*

Цифровое изображение. Растровое и векторное изображения. Оцифровка. Цифровые фотокамеры и видеокамеры. Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры. Сканирование изображений. Внедрение сканированных изображений в графический редактор Paint.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

#### *7. Работа с простейшими программами по созданию анимации 5 часов*

Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.

Разработка собственного проекта. Конкурс анимации.

#### *8. Разработка итогового проекта. Конкурс работ – 2 часов.*

**Форма организации образовательного процесса:** классно-урочная система, семинар, комбинированное занятие, мини-конференция; практические работы, эксперимент, наблюдение и т.д.

**Технологии, используемые в обучении:** развивающего обучения, обучения в сотрудничестве, проблемного обучения, развития исследовательских навыков, информационно-коммуникационные, здоровьесбережения и т. д. Основными формами и видами контроля знаний, умений и навыков являются: текущий контроль в форме устного, фронтального опроса, презентация продукта, защита проекта.



## Тематическое планирование

8 класс (68 ч, 2 ч в неделю)

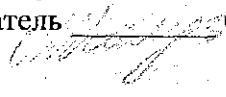
№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Планируемая неделя, месяц	Примечания
1	Первое знакомство. Цели и задачи кружка	1 ч	1 неделя, сентябрь	
2	Знакомство с компьютерным кабинетом.	1 ч	1 неделя, сентябрь	
3	Правила поведения в кабинете информатики.	1 ч	2 неделя, сентябрь	
4	Техника безопасности при работе на компьютерах.	1 ч	2 неделя, сентябрь	
5	Знакомство с возможностями компьютера.	1 ч	3 неделя, сентябрь	
6	Компьютер – надежный помощник человека.	1 ч	3 неделя, сентябрь	
7	У компьютера тоже есть своя история	1 ч	4 неделя, сентябрь	
8	История развития вычислительной техники.	1 ч	4 неделя, сентябрь	
9	Из чего состоит ПК.	1 ч	5 неделя, октябрь	
10	А какие они бывают компьютеры.	1 ч	5 неделя, октябрь	
11	ОС Windows.	1 ч	6 неделя, октябрь	
12	Окно в компьютерный мир.	1 ч	6 неделя, октябрь	
13	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	1 ч	7 неделя, октябрь	
14	Манипулятор – мышь.	1 ч	7 неделя, октябрь	
15	Меню.	1 ч	8 неделя, октябрь	
16	Клавиатура.	1 ч	8 неделя, октябрь	
17	Клавиатурный тренажер.	1 ч	9 неделя, ноябрь	
18	Включение и выключение ПК.	1 ч	9 неделя, ноябрь	
19	Создание папок.	1 ч	10 неделя, ноябрь	
20	Стандартная программа Windows – Paint	1 ч	10 неделя, ноябрь	
21	Программные средства для работы с графикой.	1 ч	11 неделя, ноябрь	
22	Графический редактор Paint.	1 ч	11 неделя, ноябрь	
23	Инструменты рисования.	1 ч	12 неделя, декабрь	
24	Свободное рисование.	1 ч	12 неделя, декабрь	
25	Инструменты рисования линий.	1 ч	13 неделя, декабрь	
26	Создание стандартных фигур.	1 ч	13 неделя, декабрь	
27	Заливка областей.	1 ч	14 неделя, декабрь	
28	Исполнение надписей.	1 ч	14 неделя, декабрь	
29	Изменение размера просмотра.	1 ч	15 неделя, декабрь	
30	Изменение размера рисунка.	1 ч	15 неделя, декабрь	

31	Сохранение рисунка.	1 ч	16 неделя, январь
32	Операция с цветом.	1 ч	16 неделя, январь
33	Работа с объектами.	1 ч	17 неделя, январь
34	Выбор фрагмента изображения.	1 ч	17 неделя, январь
35	Монтаж рисунка из объектов.	1 ч	18 неделя, январь
36	Внедрение и связывание объектов.	1 ч	18 неделя, январь
37	Вставка графического объекта в текстовый документ.	1 ч	19 неделя, февраль
38	Разработка собственных проектов.	1 ч	19 неделя, февраль
39	Графические возможности MS Word	1 ч	20 неделя, февраль
40	Работа с растровыми и графическими объектами.	1 ч	20 неделя, февраль
41	Внедрение рисунков.	1 ч	21 неделя, февраль
42	Операции с внедренным рисунком.	1 ч	21 неделя, февраль
43	Перемещение рисунка.	1 ч	22 неделя, февраль
44	Связывание рисунка и документа.	1 ч	22 неделя, февраль
45	Редактирование встроенного рисунка.	1 ч	23 неделя, март
46	Создание рисунка Paint внутри документа Word.	1 ч	23 неделя, март
47	Автофигуры.	1 ч	24 неделя, март
48	Объекты WordArt.	1 ч	24 неделя, март
49	Закрепление пройденного.	1 ч	25 неделя, март
50	Выбор проекта.	1 ч	25 неделя, март
51	Разработка собственных проектов.	1 ч	26 неделя, апрель
52	Подготовка к выставке.	1 ч	26 неделя, апрель
53	Цифровое изображение.	1 ч	27 неделя, апрель
54	Растровое и векторное изображения.	1 ч	27 неделя, апрель
55	Оцифровка.	1 ч	28 неделя, апрель
56	Цифровые фотокамеры и видеокамеры.	1 ч	28 неделя, апрель
57	Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры	1 ч	29 неделя, апрель
58	Сканирование изображений.	1 ч	29 неделя, апрель
59	Внедрение сканированных изображений в графический редактор Paint.	1 ч	30 неделя, май
60	Разработка собственных проектов.	1 ч	30 неделя, май
61	Подготовка к выставке.	1 ч	31 неделя, май
62	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.	1 ч	31 неделя, май
63	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.	1 ч	31 неделя, май
64	Разработка собственного проекта.	1 ч	32 неделя, май

65	Разработка собственного проекта.	1 ч	32 неделя, май	
66	Конкурс анимации.	1 ч	33 неделя, май	
67	Разработка итогового проекта.	1 ч	33 неделя, май	
68	Конкурс работ.	1 ч	34 неделя, май	

Центральный административный округ города Омска  
БОУ г. Омска «Средняя общеобразовательная школа №17»

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета  
от «28» августа 2020 года протокол № 1  
Председатель  О.В. Калугина

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направление **Социальное**

Название **Школьная газета**

Уровень образования (класс) **основное общее образование, 10 класс**

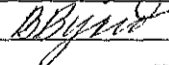
Количество часов в год, в неделю **68 часа в год, 2 часа в неделю**

Учитель **Кичигина М.Л.**

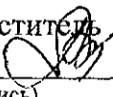
Год разработки программы **2020 г**

Сроки реализации программы **2020-2021 учебный год**

РАССМОТРЕНО  
Протокол заседания  
ШМО классных руководителей  
от « 27 » августа 2020 года №1

 В.Н.Бунаикова  
(подпись руководителя ШМО) (расшифровка)

СОГЛАСОВАНО  
Протокол заседания МС  
от «27» августа 2020 года № 1

Заместитель директора  
 Т.В.Науменко  
(подпись) (расшифровка)

## **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

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

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

*Метапредметные результаты* – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как

в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- 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;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д.; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

•ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

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

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

• формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

- формирование навыков и умений выбирать и загружать нужную программу;

- формирование навыков и умений работать в графических редакторах, с использованием ПК;

- формирование навыков и умений обработки информации посредством современных компьютерных технологий;



**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм  
организации и видов деятельности**

<i>№ п/п</i>	<i>Темы и виды работы</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>Всего</i>
1.	Набор детей в кружок.	1	-	1
2.	Организационные занятия	1	2	3
3.	Учимся работать на компьютере	5	10	15
4.	Стандартная программа Windows – Paint	7	12	19
5.	Графические возможности MS Word	7	7	14
6.	Теория графики	2	7	9
7.	Работа с простейшими программами по созданию анимации	2	3	5
8.	Разработка итогового проекта. Конкурс работ	1	1	2
Итого		26	42	68

1. *Набор детей в кружок. – 1 час.*

2. *Организационные занятия – 3 часов*

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

3. *Учимся работать на компьютере – 15 часов*

Знакомство с компьютером. Компьютер – надежный помощник человека. У компьютера тоже есть своя история (история развития вычислительной техники). Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры. ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. Клавиатурный тренажер. Включение и выключение ПК. Создание папок.

4. *Стандартная программа Windows – Paint – 19 часов.*

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей.

Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

#### *5. Графические возможности MS Word – 14 часов*

Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

#### *6. Теория графики - 9 часов*

Цифровое изображение. Растровое и векторное изображения. Оцифровка. Цифровые фотокамеры и видеокамеры. Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры. Сканирование изображений. Внедрение сканированных изображений в графический редактор Paint.

Закрепление пройденного.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

#### *7. Работа с простейшими программами по созданию анимации 5 часов*

Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.

Разработка собственного проекта. Конкурс анимации.

#### *8. Разработка итогового проекта. Конкурс работ – 2 часов.*

**Форма организации образовательного процесса:** классно-урочная система, семинар, комбинированное занятие, мини-конференция; практические работы, эксперимент, наблюдение и т.д.

**Технологии, используемые в обучении:** развивающего обучения, обучения в сотрудничестве, проблемного обучения, развития исследовательских навыков, информационно-коммуникационные, здоровьесбережения и т. д. Основными формами и видами контроля знаний, умений и навыков являются: текущий контроль в форме устного, фронтального опроса, презентация продукта, защита проекта.

## Тематическое планирование

10 класс (68 ч, 2 ч в неделю)

<i>№ п/п</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Планируемая неделя, месяц</i>	<i>Примечания</i>
1	Первое знакомство. Цели и задачи кружка	1 ч	1 неделя, сентябрь	
2	Знакомство с компьютерным кабинетом.	1 ч	1 неделя, сентябрь	
3	Правила поведения в кабинете информатики.	1 ч	2 неделя, сентябрь	
4	Техника безопасности при работе на компьютерах.	1 ч	2 неделя, сентябрь	
5	Знакомство с возможностями компьютера.	1 ч	3 неделя, сентябрь	
6	Компьютер – надежный помощник человека.	1 ч	3 неделя, сентябрь	
7	У компьютера тоже есть своя история	1 ч	4 неделя, сентябрь	
8	История развития вычислительной техники.	1 ч	4 неделя, сентябрь	
9	Из чего состоит ПК.	1 ч	5 неделя, октябрь	
10	А какие они бывают компьютеры.	1 ч	5 неделя, октябрь	
11	ОС Windows.	1 ч	6 неделя, октябрь	
12	Окно в компьютерный мир.	1 ч	6 неделя, октябрь	
13	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	1 ч	7 неделя, октябрь	
14	Манипулятор – мышь.	1 ч	7 неделя, октябрь	
15	Меню.	1 ч	8 неделя, октябрь	
16	Клавиатура.	1 ч	8 неделя, октябрь	
17	Клавиатурный тренажер.	1 ч	9 неделя, ноябрь	
18	Включение и выключение ПК.	1 ч	9 неделя, ноябрь	
19	Создание папок.	1 ч	10 неделя, ноябрь	
20	Стандартная программа Windows – Paint	1 ч	10 неделя, ноябрь	
21	Программные средства для работы с графикой.	1 ч	11 неделя, ноябрь	
22	Графический редактор Paint.	1 ч	11 неделя, ноябрь	
23	Инструменты рисования.	1 ч	12 неделя, декабрь	
24	Свободное рисование.	1 ч	12 неделя, декабрь	
25	Инструменты рисования линий.	1 ч	13 неделя, декабрь	
26	Создание стандартных фигур.	1 ч	13 неделя, декабрь	
27	Заливка областей.	1 ч	14 неделя, декабрь	
28	Исполнение надписей.	1 ч	14 неделя, декабрь	
29	Изменение размера просмотра.	1 ч	15 неделя, декабрь	
30	Изменение размера рисунка.	1 ч	15 неделя, декабрь	

31	Сохранение рисунка.	1 ч	16 неделя, январь	
32	Операция с цветом.	1 ч	16 неделя, январь	
33	Работа с объектами.	1 ч	17 неделя, январь	
34	Выбор фрагмента изображения.	1 ч	17 неделя, январь	
35	Монтаж рисунка из объектов.	1 ч	18 неделя, январь	
36	Внедрение и связывание объектов.	1 ч	18 неделя, январь	
37	Вставка графического объекта в текстовый документ.	1 ч	19 неделя, февраль	
38	Разработка собственных проектов.	1 ч	19 неделя, февраль	
39	Графические возможности MS Word	1 ч	20 неделя, февраль	
40	Работа с растровыми и графическими объектами.	1 ч	20 неделя, февраль	
41	Внедрение рисунков.	1 ч	21 неделя, февраль	
42	Операции с внедренным рисунком.	1 ч	21 неделя, февраль	
43	Перемещение рисунка.	1 ч	22 неделя, февраль	
44	Связывание рисунка и документа.	1 ч	22 неделя, февраль	
45	Редактирование встроенного рисунка.	1 ч	23 неделя, март	
46	Создание рисунка Paint внутри документа Word.	1 ч	23 неделя, март	
47	Автофигуры.	1 ч	24 неделя, март	
48	Объекты WordArt.	1 ч	24 неделя, март	
49	Закрепление пройденного.	1 ч	25 неделя, март	
50	Выбор проекта.	1 ч	25 неделя, март	
51	Разработка собственных проектов.	1 ч	26 неделя, апрель	
52	Подготовка к выставке.	1 ч	26 неделя, апрель	
53	Цифровое изображение.	1 ч	27 неделя, апрель	
54	Растровое и векторное изображения.	1 ч	27 неделя, апрель	
55	Оцифровка.	1 ч	28 неделя, апрель	
56	Цифровые фотокамеры и видеокамеры.	1 ч	28 неделя, апрель	
57	Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры	1 ч	29 неделя, апрель	
58	Сканирование изображений.	1 ч	29 неделя, апрель	
59	Внедрение сканированных изображений в графический редактор Paint.	1 ч	30 неделя, май	
60	Разработка собственных проектов.	1 ч	30 неделя, май	
61	Подготовка к выставке.	1 ч	31 неделя, май	
62	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.	1 ч	31 неделя, май	
63	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.	1 ч	31 неделя, май	
64	Разработка собственного проекта.	1 ч	32 неделя, май	

65	Разработка собственного проекта.	1 ч	32 неделя, май	
66	Конкурс анимации.	1 ч	33 неделя, май	
67	Разработка итогового проекта.	1 ч	33 неделя, май	
68	Конкурс работ.	1 ч	34 неделя, май	