

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №134**

РАССМОТРЕНО  
Методическим  
объединением

Протокол от 26.08.2025 №1

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом

Протокол от 26.08.2025 №1



УВЕРЖДЕНО

Директором  
МАОУ СОШ №134

Семкин А.Г.

Приказ от 29.08.202 №329-о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Основы информационной грамотности»**

для обучающихся 5-9 классов

**г. Екатеринбург 2025 г**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Курс «Основы информационной грамотности»** предназначен для обучающихся 5-9 классов и ориентирован на содействие овладению эффективными методами и формами информационно-поисковой и исследовательской деятельности обучающихся с использованием новых и традиционных технологий. Программа курса разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

В современном обществе идеи гуманизации образования и приоритета интересов личности определили новое содержание целей образования, моделирующего такие качества личности, которые влияют на её саморазвитие, обеспечивают использование духовного потенциала, возможность продуктивной деятельности в различных сферах жизни.

Перед школой стоит очень сложная задача – целенаправленно формировать у учащихся знания и умения в области поиска, обработки и практического использования информации, поступающей из различных источников. Интернет и компьютер становятся типичными атрибутами современного школьника. Но формирование культуры работы с информацией нельзя сужать до обучения компьютерной грамотности на уроках информатики. Такое понимание проблемы сталкивается с серьёзной преградой – низким уровнем читательской культуры учащихся. Это влечёт за собой возникновение трудностей в усвоении базовых предметов школьной программы и духовной незрелостью учащихся.

Читательская культура - это фундамент информационной культуры. Она формирует базисные знания и умения в области поиска и обработки информации. Книга была и остаётся не только основным источником информации для осуществления успешной учебной деятельности, но и мощным средством духовного и интеллектуального развития учащихся. Читательская культура формирует базисные знания и умения в области поиска и обработки информации.

Одна из задач современной школы - научить обучающихся правильно ориентироваться в огромном количестве разнообразной информации, грамотно осуществлять отбор и классификацию информации, работать с различными информационными источниками, а также владеть информационно-коммуникационными технологиями, помогающими образованию и самообразованию.

Информационная грамотность обучающихся является основой формирования информационной компетентности и включает совокупность знаний, умений, навыков, поведенческих качеств учащегося, позволяющих эффективно находить, оценивать и использовать информацию в образовательных целях.

Своевременная работа по формированию у обучающегося информационной грамотности позволит достичь достаточно высокого уровня развития познавательных УУД, которые связаны с процедурами поиска и логической обработки информации.

Курс «Основы информационной грамотности» предназначен для учащихся 5-9 классов. При составлении программы учитывался тот факт, что часть необходимых знаний, умений и навыков учащиеся приобретают на уроках литературы и других уроках. Программа уроков «Основы информационной грамотности» даёт возможность обучения не только в теоретическом аспекте, но и практическом.

### **Главная цель данного курса:**

Формирование читателя «информационного века», информационного общества; развитие у обучающихся основных информационных умений и навыков для формирования информационно-независимой личности, обладающей способностью к самостоятельному и эффективному информационному поведению.

### **Задачи курса:**

- Знакомство обучающихся с многообразием информационного мира;
- Обучение детей и подростков умению самостоятельного поиска, анализа и обработки информации.
- Формирование читательских интересов и потребности в дополнительной литературе

- Формирование представлений об информационно-поисковой деятельности как жизненно важной в информационном обществе;
- формирование навыков использования библиотечно-поисковых инструментов;
- формирование и совершенствование навыков обработки, организации и представления информации;
- содействие совершенствованию навыков аналитической деятельности, необходимых при работе с информацией;
- знакомство с методами критической оценки информации;
- углубление эмоциональной рефлексии школьников, формирование у них информационных потребностей;
- содействие накоплению опыта восприятия, осмысления и оценки разнообразных информационных источников.

**Программа включает следующие разделы:**

1. Работа с графикой в Paint.
2. Работа с текстовым редактором Word. Работа с графикой в Word
3. Работа с презентациями и с графикой в PowerPoint. Анимации
4. Основы работы в растровом графическом редакторе
5. Основы анимации в растровом редакторе
7. Основы работы в векторном графическом редакторе
8. Основы 3D-моделирования

На изучение курса отводится 169 часов: 34 часа в 5 классах (1 час в неделю), 34 часа в 6 классах (1 час в неделю), 34 часа в 7 классах (1 час в неделю), 34 часа в 8 классах (1 час в неделю), 33 час в 9 классах (1 час в неделю)

## СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

### 5 КЛАСС

#### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.

Файловая структура дисков. Имя файла (папки, каталога). Практическая работа «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)

#### **Информационные технологии**

*Графический редактор.* Редактор Paint. Инструменты создания изображения

Инструменты копирования, поворота, масштабирования. Инструменты работы с цветом.

Знакомство с редактором Gimp. Инструменты создания изображений. Основы композиции.

Работа со слоями. Изменение размера. Копирование и повороты. Градиент, прозрачность, создание объема. Коллаж. Знакомство с анимацией. Анимация движения. Открытка. Анимация движения с изменением размера и формы

Анимация с изменением цвета.

Знакомство с векторным редактором Inkscape. Фильтр в Inkscape. Пейзаж.

Работа с градиентом, импорт и векторизация в Inkscape. Инструмент распылитель. Настройка фильтров в Inkscape. Комплексная контрольная работа в Inkscape и Gimp

*Текстовый процессор.* Текстовая информация. Знакомство с текстовым редактором Word. Форматирование абзаца

Копирование и вставка текста. Форматирование параметров страницы. Вставка рисунков в текст.

Графические элементы. Работа со списками в тексте. Оформление таблицы в тексте.

*Мультимедиа. Редактор презентаций PowerPoint.*

Создание анимации в PowerPoint. Управление анимацией с помощью триггера. Создание анимации по алгоритму. Коллаж и облако слов в PowerPoint

Гиперссылки и управляющие кнопки в PowerPoint

#### **Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. Практическая работа

«Поиск информации по ключевым словам и по изображению». Игра по поиску информации.

#### **Алгоритмы и программирование.**

Алгоритмы и исполнители. Знакомство с исполнителем КУМИР Чертежник. Знакомство с исполнителем КУМИР Черепаха. Знакомство с исполнителем КУМИР Водолей. Способы записи алгоритма. Игры на переправы

### 6 КЛАСС

#### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога).

Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Решение задач на файловую систему.

#### **Информационные технологии**

*Графический редактор*

Растровая графика и Векторная графика. Отличия. Создание рисунка в графическом редакторе Pфint.

Работа с выделенным фрагментом. Копирование, перенос, поворот, наклон.

Работа с цветом в Paint. Кодирование и управление цветом RGB (определение, захват, заливка)

Растровый редактор Gimp. Инструменты рисования. Изобразительные художественные стили. Рисунок в стиле абстракционизма.

Работа с фрагментом. Понятие графической рекурсии.

Работа с фильтрами. Эффект замороженной ветки.

Законы композиции. Работа с кистью. Понятие пейзажа.

Создание отражения с помощью настройки прозрачности и инструмента Перспектива в Gimp. Анимация сверкания.

История анимации. Анимация сдвигом природных явлений. Анимация света.

Работа с текстом. Создание анимационной новогодней открытки со сверкающей елочкой.

Понятие силуэтного пейзажа. Работа с фрагментом и цветом.

Анимация движения с изменением размера

Анимация по графическому алгоритму со сменой формы. Анимация различных видов спорта.

Векторная графика Создание векторных изображений из графических примитивов. Техника рисования в стиле ЗенАрт

Комбинированная графика в Inkscape и Gimp. Анимационная векторная открытка

Итоговая практическая работа Космизм в искусстве. Анимация движущихся космических объектов.

*Текстовый процессор.* Настройка документа (параметры страницы, границы, номера страниц, колонтитулы). Преобразование текста в WordArt. Вставка и оформление рисунков. Стил «картинка»

Формат текста и абзаца. Копирование/вставка текста. Стили «заголовок» и «основной». Создание автооглавления.

Создание текста по образцу по заданным требованиям.

*Мультимедиа Редактор презентаций.* Создание в PowerPoint векторного изображения из графических примитивов.

Создание анимации в PowerPoint по заданному алгоритму.

Управление анимацией с помощью триггеров.

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Алгоритм и программа. Графика в Python. Управление исполнителем Черепаха для создания графических изображений. Основные алгоритмические конструкции. Создание линейных и циклических графических алгоритмов с помощью Черепахи в Python. Меандр. Работа с координатами точки. Рисование окружностей и дуг с помощью Черепахи в Python. Случайные числа в графике в Python. Построение правильных фигур. Рекурсия в Python.

### **Теоретические основы информатики**

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Решение задач на кодирование информации.

Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Решение задач по определению информационного объема.

## **7 КЛАСС**

## **8 КЛАСС**

### **Цифровая грамотность**

Файлы и папки. Полное имя файла. Типы файлов. Решение задач на поиск файлов разного типа.

Определение информационного объема файлов. Решение задач на поиск файлов заданного объема.

### **Теоретические основы информатики**

Информация и информационный объём. Различные подходы к определению информационного объема. Решение задач на определение информационного объема. Решение задач на определение объема передаваемой информации.

Кодирование и декодирование текстовой информации. Равномерные и неравномерные коды. Решение задач на декодирование.

Системы счисления. Перевод из одной системы счисления в другую. Арифметические выражения с разными системами счисления. Решение задач на системы счисления.

Основы логики. Таблицы истинности. Задачи на составление таблиц истинности.

Программирование на python вычисления арифметических выражений с разными системами счисления.

Программирование на python перевода чисел из разных систем счисления.

операции. Создание 3D-модели по собственному замыслу.

### **Алгоритмы и программирование.**

Алгоритмы и исполнители. Система КУМИР. Решение задач на использование циклов для бесконечной доски. КУМИР Решение задач на использование циклов и условий для бесконечной доски.

Этапы решения задач на компьютере. Основы программирования - практикум. Решение задач на python на поиск количества, суммы, произведения элементов натуральных чисел. Решение задач на python на поиск количества, суммы, произведения элементов последовательности в цикле for. Решение задач на python на поиск количества, суммы, произведения элементов последовательности в цикле while.

### **Информационные технологии**

*Текстовый редактор.*

Форматирование абзаца и всего документа. Включение в текст графических элементов и их оформление

Печать текста по образцу. Включение в текст таблиц и списков и их оформление.

Печать текста по образцу. Поиск информации в текстовом документе.

*Редактор презентаций.*

Создание и оформление презентаций. Создание презентаций по образцу. Критерии оценки и самооценки.

*3D-моделирование.*

Создание простых фигур с помощью операции выдавливания. Создание сложных фигур с помощью операции вырезать выдавливанием. Создание сложных фигур с помощью операции вращения. Создание сложных фигур с помощью кинематической операции.

# ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

## ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими товарищами в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности;
- воспитание доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей, развитие начальных форм регуляции своих эмоциональных состояний;
- наличие мотивации к труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- личностное самоопределение учащихся в отношении чтения, формирование собственной читательской позиции, способность самостоятельного решения проблем в различных видах и сферах жизни и деятельности через обращение к чтению.
- развитие эстетического вкуса.

### Формирование личностных результатов при обучении информатике в основной школе

<i>Раздел</i>	<i>Направления воспитательной деятельности</i>
Цифровая грамотность	Гражданское воспитание Патриотическое воспитание Духовно-нравственное воспитание Ценности научного познания Формирование культуры здоровья Трудовое воспитание Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды
Теоретические основы информатики	Ценности научного познания Трудовое воспитание
Алгоритмы и программирование	Ценности научного познания Трудовое воспитание
Информационные технологии	Патриотическое воспитание Эстетическое воспитание Ценности научного познания Трудовое воспитание Экологическое воспитание

Непосредственно личностные результаты формируются при освоении обучающимися цифровой грамотности и информационных технологий; опосредованное их формирование происходит за счет контекста предлагаемых ученикам заданий, в том числе в рамках проектной и исследовательской деятельности.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

## Регулятивные

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся обстановкой;
- самостоятельно ставить и решать конкретные задачи, оценивать свой труд.

## Познавательные

- определять круг своих интересов в различных областях знания;
- умение эффективно использовать различные стратегии работы с текстом, обращаться к различным информационным источникам;
- расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- перерабатывать информацию, преобразовывать её и представлять в виде схем, моделей, сообщений;
- объективно оценивать достоверность и значимость информации;
- освоить опыт проектной деятельности;

## Коммуникативные

- учиться соотносить свои интересы и интересы своих одноклассников;
- критически относиться к своему мнению, принимать решения, выражать свои мысли, помогать друг другу, договариваться с людьми иных позиций;
- взаимодействовать с одноклассниками в поиске информации и подготовке проектов;

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### 5,6 классы обучающийся научится:

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение»,
- «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу; пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель»,
- «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»; составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или
- текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

#### 7 класс обучающийся научится:

- обобщать информацию, расположенную в различных частях текста;
- соотносить текст со своим жизненным опытом;
- понимать информацию, заданную в неявном виде;
- сравнивать и противопоставлять информацию по нескольким основаниям;
- дать оценку отдельным элементам содержания и формы.
- оценивать утверждения, сделанные в тексте, исходя из своих представлений о мире; • делать выводы из сформулированных посылок;
- прогнозировать последовательность изложения идей текста;
- формулировать тезис, выражающий общий смысл текста;
- в процессе работы с одним или несколькими источниками выявлять содержащуюся в них противоречивую, конфликтную информацию;

Обучающийся получит возможность научиться:

- определять достоверную информацию в случае наличия противоречивой или конфликтной ситуации.
- находить способы проверки противоречивой информации

#### 8, 9 класс Выпускник научится:

- определять полное имя файла, типы файлов,
- находить файлы разного типа в файловой системе,
- определять информационный объем файлов,
- находить файлы заданного объема в файловой системе,
- определять информационный объем различных информационных объектов, объем передаваемой информации разного типа.
- кодировать и декодировать текстовую информацию.
- переводить числа из одной системы счисления в другую, вычислять значения арифметических выражений с разными системами счисления,
- составлять таблицы истинности для простых и сложных логических выражений, переводить с помощью программ на python числа в разные системы счисления и определять значения арифметических выражений с разными системами счисления,
- писать программы для исполнителя Черепаха с использованием циклов и условий для бесконечной доски,
- решать задачи на python на поиск количества, суммы, произведения элементов натуральных чисел по заданному условию,
- решать задачи на python на поиск количества, суммы, произведения элементов последовательности в цикле for и while,
- форматировать абзацы и весь текстовый документ в целом, включать в текст графические элементы, списки и таблицы и их оформлять в соответствии с образцом,
- искать информацию в текстовом документе,
- создавать и оформлять презентации в соответствии с заданными критериями,
- создавать в среде 3D-моделирования простые и сложные модели с помощью операций выдавливания, вырезания выдавливанием, вращения, кинематической операции,
- создавать 3D-модели по собственному замыслу.

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>					
1	Компьютер -универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
3	Графический редактор	14			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
4	Текстовый редактор	6			Библиотека ЦОК
5	Компьютерная презентация	5	1		<a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		25			
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					
6	Алгоритмы и исполнители	4			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		4			
<b>Раздел 4. Теоретические основы информатики</b>					
4	Информация в жизни человека Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
5	Поиск информации.	2			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		3			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>15.5</b>	

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
6 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Все го	Контрольн ые работы	Практическ ые работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>					
1	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Особенности безопасной работы с компьютером.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Решение задач на файловую систему.	2			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
5	Виды графики. Растровый графический редактор	13			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
6	Текстовый процессор.	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
7	Редактор презентаций	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
8	Векторный графический редактор	4	1		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		23	1		
Итого по разделу		6			

<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					
11	Алгоритм и программа. Основные алгоритмические конструкции. Основы программирования исполнителя Черепашка в Python	6			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		6			
<b>Раздел 4. Теоретические основы информатики</b>					
	Двоичный код.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
	Единицы измерения информации.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		2			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>16.5</b>	

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 7 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.1	Работа с графикой в Paint.	4		4	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
1.2	Работа с графикой в Word	3		3	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
1.3	Работа с графикой в PowerPoint	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
2.1	Основы работы в растровом графическом редакторе	10	1	9	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
2.2	Основы анимации в растровом графическом редакторе	4		4	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
3.1	Основы анимации в PowerPoint	4		4	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
3.2	Основы работы в векторном	4		4	<a href="https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovik-g7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

	графическом редакторе.				
3.3	Основы 3D-моделирования	4	1	3	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	32	

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 8 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Работа с графикой в Paint.	3		3	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
2.	Работа с графикой в Word	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
3.	Основы работы в растровом графическом редакторе	10	1	9	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
4.	Основы анимации в растровом графическом редакторе	11		11	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
5.	Основы работы в векторном графическом редакторе.	3		3	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
6.	Основы 3D-моделирования	6	1	5	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	32	

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 9 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>					

1	Файлы и папки. Полное имя файла. Типы файлов. Информационный объем файлов. Решение задач на поиск файлов разного типа и информационного объема.	3	1		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
Итого по разделу		3	1		
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2	Информация и информационный объем. Кодирование и декодирование текстовой информации.	5			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
3	Системы счисления	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
4	Основы логики	5	1		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
Итого по разделу		12	1		
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					
5	Алгоритмы и исполнители	2			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
6	Основы программирования.	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
Итого по разделу		5			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
3	Текстовый редактор	5			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
4	Компьютерная презентация	2			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
5	3D-моделирование	5			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
Итого по разделу		12			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>33</b>	<b>2</b>	<b>15.5</b>	

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>						
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
3	Файловая структура дисков. Имя файла (папки, каталога). Практическая работа «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>						
4	Графическая информация. Редактор Paint. Инструменты создания изображения	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
5	Редактор Paint. Инструменты копирования, поворота, масштабирования	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
6	Редактор Paint. Инструменты работы с цветом	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
7	Текстовая информация. Знакомство с текстовым редактором Word. Форматирование абзаца	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
8	Копирование и вставка текста. Форматирование параметров страницы	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
9	Вставка рисунков в текст	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
10	Графические элементы	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
11	Работа со списками в тексте.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
12	Оформление таблицы в тексте.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
13	Графическая информация.	1		0.5		Библиотека ЦОК

	Знакомство с редактором Gimp. Инструменты создания изображений . Основы композиции.					<a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
14	Работа со слоями. Изменение размера. Копирование и повороты.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
15	Градиент, прозрачность, создание объема. Коллаж.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
16	Знакомство с анимацией. Анимация движения. Открытка.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
17	Анимация движения с изменением размера и формы	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
18	Анимация с изменением цвета	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
19	Мультимедиа. Редактор презентаций PowerPoint.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
20	Создание анимации в PowerPoint. Управление анимацией с помощью триггера	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
21	Создание анимации по алгоритму	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
22	Коллаж и облако слов в PowerPoint	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
23	Гиперссылки и управляющие кнопки в PowerPoint	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
24	Знакомство с векторным редактором Inkscape	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
25	Фильтр в Inkscape. Пейзаж.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
26	Работа с градиентом, импорт и векторизация в Inkscape	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
27	Инструмент распылитель. Настройка фильтров в Inkscape	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
28	Комплексная контрольная работа в Inkscape и Gimp	1	1			

### Раздел 3. Теоретические основы информатики.

29	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
30	Практическая работа «Поиск информации по ключевым словам и по	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>

	изображению». Игра по поиску информации.					
<b>Раздел 4. Алгоритмы и программирование</b>						
31	Алгоритмы и исполнители. Знакомство с исполнителем КУМИР Чертежник	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
32	Знакомство с исполнителем КУМИР Черепаха	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
33	Знакомство с исполнителем КУМИР Водолей	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
34	Способы записи алгоритма. Игры на переправы.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>1</b>	<b>16.5</b>		

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>						
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
2.	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
3.	Решение задач на файловую систему.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>						
4	Растровая графика и Векторная графика. Отличия. Создание рисунка в графическом редакторе Pфint.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>

5	Работа с выделенным фрагментом. Копирование, перенос, поворот, наклон.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
6	Работа с цветом в Paint. Кодирование и управление цветом RGB (определение, захват, заливка)	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
7	Текстовый процессор. Настройка документа (параметры страницы, границы, номера страниц, колонтитулы). Преобразование текста в WordArt. Вставка и оформление рисунков. Стиль «картинка»	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
8	Формат текста и абзаца. Копирование/вставка текста. Стили «заголовок» и «основной». Создание автооглавления.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
9	Создание текста по образцу позаданным требованиям.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
10	Растровый редактор Gimp. Инструменты рисования. Изобразительные художественные стили. Рисунок в стиле абстракционизма.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
11	Работа с фрагментом. Понятие графической рекурсии.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
12	Работа с фильтрами. Эффект замороженной ветки.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
13	Законы композиции. Работа с кистью. Понятие пейзажа.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
14	Создание отражения с помощью настройки прозрачности и инструмента Перспектива в Gimp. Анимация сверкания.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
15	История анимации. Анимация сдвигом природных явлений. Анимация света.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
16	Работа с текстом. Создание анимационной новогодней открытки со сверкающей елочкой.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
17	Понятие силуэтного пейзажа. Работа с фрагментом и цветом.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
18	Анимация движения с изменением размера	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
19	Анимация по графическому алгоритму со сменой формы. Анимация различных видов спорта.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
20	Мультимедиа Редактор презентаций. Создание в PowerPoint векторного	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>

	изображения из графических примитивов.					
21	Создание анимации в PowerPoint по заданному алгоритму.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
22	Управление анимацией с помощью триггеров.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
23	Векторная графика Создание векторных изображений из графических примитивов. Техника рисования в стиле ЗенАрт	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
24	Комбинированная графика в Inkscape и Gimp. Анимационная векторная откытка	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
25	Итоговая практическая работа Космизм в искусстве. Анимация движущихся космических объектов.	1	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>

### Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования

26	Алгоритм и программа. Графика в Python. Управление исполнителем Черепаха для создания графических изображений.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
28	Основные алгоритмические конструкции. Создание линейных и циклических графических алгоритмов с помощью Черепахи в Python. Меандр.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
29	Работа с координатами точки. Рисование окружностей и дуг с помощью Черепахи в Python.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
30	Случайные числа в графике в Python	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
31	Построение правильных фигур.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
32	Рекурсия в Python.	1		0.5		

### Раздел 4. Теоретические основы информатики

33	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Решение задач на кодирование информации.	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
34	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Решение задач	1		0.5		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>

	по определению информационного объема.					
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:</b>		<b>34</b>	<b>1</b>	<b>16.5</b>		

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
7 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Виды и свойства компьютерной графики. Приемы работы в Paint.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
2	Создание прозрачного слоя, копирование и вставка в Paint.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
3	Понятие коллажа. Работа с выделенным фрагментом в Paint.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
4	Логические задания в Paint. Подготовка к конкурсу «Азы информатики»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
5	Графические элементы Word. Создание объемных изображений	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
6	Графическое оформление книги.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
7	Работа со стилями в Word. Итоговый проект.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
8	Создание коллажа в PowerPoint.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
9	Рисование простых изображений с помощью инструментов. Настройка инструментов. Заливка текстурой.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

10	Выделение, копирование и вставка фрагмента изображения, поворот и зеркальное отображение. Проект «Осевая симметрия»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
11	Работа со слоями и фрагментом изображения. Дублирование фрагмента. Изменение размера и поворот фрагмента. Проект «Рекурсия в графике»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
12	Построение объемных изображений с помощью инструментов. Заливка: Текстура, Цвет, Градиент. Проект «Веточка рябины»»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
13	Понятие силуэтного пейзажа. Настройка градиента. Инструмент выделения «Волшебная палочка», копирование и вставка выделенного фрагмента. Проект «Силуэты на закате»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
14	Работа с фрагментами и изображениями. Настройка цвета. Фон и передний план. Заливка: цветом, градиентом. Рисование линий и простых фигур с помощью	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

	инструментов. Вставка текста. Проект «Открытка ко Дню рождения»»					
15	Изменение цвета. Фильтры. Световые эффекты. Проект «Черно-белое фото с цветными элементами»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
16	Понятие коллажа. Коллаж «Мое необычное приключение»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
17	Основы композиции. Понятие пейзажа. Настройка параметров кисти. Пейзаж «Зимний лес».	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
18	Работа с кистью. Фильтры. Искажения Барельеф. Эффект льда Проект «Замороженная ветка»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
19	Понятие и история анимации. Gif- анимация световых эффектов. Проект «Стихотворение Снег блестит чудесно!»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
20	Анимация природных явлений. Анимация снежинок. Проект «Снег над городом»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
21	Анимация движения. Проект «Мы любим спорт!»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

22	Контрольная работа «Графика и анимация»	1	1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
23	Эффекты анимации в PowerPoint. Проект «Ожившая фотография»	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
24	Триггеры и управление с помощью триггеров. Проект «Игра «Чьи следы на снегу?»»	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
25	Анимация в PowerPoint по стихотворению. Решение олимпиадных задач.	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
26	Анимация в PowerPoint по заданному алгоритму. Решение олимпиадных задач.	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
27	Векторная графика. Построение простых изображений. Работа с контуром Проект «Подснежники»	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
28	Работа с векторными объектами. Группировка, копирование и вставка изображений, изменение размера и поворот. Проект «Весна и божьи коровки»	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
29	Кривая Безье. Инструмент «Распылитель». Текст по контуру. Проект «Грачи прилетели»	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

30	<p>Виды 3D-моделирования.</p> <p>Введение в компьютерное моделирование: основные понятия и определения.</p> <p>Интерфейс окна Деталь. Знакомство с окном Дерево модели. Система 3D-координат в окне Создание простого объекта 3D-объекта.</p> <p>Проект «Пирамидка из кубиков»</p>	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
31	<p>Формообразование детали выдавливанием.</p> <p>Операции Приклеить выдавливанием и Вырезать выдавливанием.</p> <p>Проект «Кошкин дом»</p>	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
32	<p>Создание сложных формообразующих элементов. Создание плоско-объемных моделей. Решение логической задачи «Ключик и замочек»</p>	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
33	<p>Создание 3D-модели смайлика. Основы печати на 3D-принтере. Печать 3D-модели.</p> <p>Подведение итогов.</p>	1		1	<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
34	<p>Контрольная работа «3D-моделирование»</p>	1	1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg7/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
Общее кол-во часов по программе		34	2	32	

## 8 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Виды и свойства компьютерной графики. Понятие пейзажа. Основы композиции. Инструменты рисования Paint	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
2	Графические объекты Word. Создание объемных фигур. Копирование и группировка.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
3	Понятие коллажа. «Портрет из овощей»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
4	Учимся рисовать животных (собаку). Создание иллюстрации к рассказу А.Куприна «Белый пудель»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
5	Знакомство с растровым редактором. Создание и сохранение изображений. Работа со слоями. Понятие и свойства инструмента	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

	Градиентная заливка. Создание объемных фигур.					
6	Понятие композиции. Средства композиции. Симметрия как средство композиции. Понятие осевой симметрии. Инструменты рисования. Способы создания симметричных фигур.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
7	Перспектива – иллюзия пространства на плоскости. Перспектива как средство композиции. Способы создания перспективы.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
8	Работа с фильтрами и градиентом	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
9	<u>Правила композиции</u> (правило третей, золотого сечения, перспективы). Передний и задний план. Изменение размера изображения, сохраненного из Интернет. Работа с текстом.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

10	Контрольная работа «Растровая графика»	1	1			<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
11	Понятие и история анимации. Способы создания Gif-анимаций. Анимация с изменением цвета.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
12	Анимация с помощью сдвига слоев.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
13	Анимация с изменением размера. Отдаление-приближение.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
14	Свободное творчество.	1		1		<a href="#">Ссылка на авторский сайт курса</a>
15	Анимация с изменением формы. История смайлика.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
16	Анимация с изменением формы. Понятие аватарки.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
17	Выполнение заданий конкурса «Аниматика»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
18	Выполнение заданий конкурса «Аниматика»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
19	Выполнение заданий конкурса «Аниматика» в PowerPoint	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
20	Выполнение заданий конкурса	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

	«Аниматика» в PowerPoint					
21	Олимпиада «Аниматика»	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
22	Обработка фотографий	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
23	Работа с цветом Обесцвечивание. Выделение с помощью цвета.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
24	Обработка фотографий с помощью фильтров Эффекты живописи (холст, рисование на бумаге, кубизм, масляная краска). Фоторамка.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
25	Коллаж из фото-фрагментов. Свободное творчество.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
26	Понятие теневой графики. Коллаж из растровых и векторных фрагментов.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
27	Знакомство с векторным редактором Инструменты рисования. Сохранение изображений.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>

28	Изменение контура объекта.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
29	Работа со слоями. Инструмент распылитель	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
30	Понятие 3D-графики. Основы создания 3D-модели в Компас 3D LT V12. Построение 3D-модели с помощью операций выдавливания и вырезать выдавливанием	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
31	Фигуры вращения: шар, конус, цилиндр, тор. Построение 3D-модели с помощью операции выдавливания вращением. Закрашивание.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
32	Кинематическая операция. Построение трубы, пружинки, рамки	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
33	Вспомогательная плоскость. Построение плоскости под углом.	1		1		<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
34	Контрольная работа «Векторная и 3D-графика»	1	1			<a href="https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F">https://sites.google.com/view/osnovikg8/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F</a>
Общее кол-во часов по программе		34	2	32		

## 9 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>					
1	Ознакомление с вариантами ОГЭ. Входная диагностическая контрольная работа	1	1		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
2	Файлы и папки. Полное имя файла. Типы файлов. Решение задач на поиск файлов разного типа.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
3	Определение информационного объема файлов. Решение задач на поиск файлов заданного объема.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
4	Информация и информационный объем	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
5	Решение задач на определение информационного объема простого типа	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
6	Решение задач на определение информационного объема сложного типа	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
7	Решение задач на определение объема передаваемой информации	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
8	Кодирование и декодирование текстовой информации.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
9	Равномерные и неравномерные коды. Решение задач на декодирование.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
10	Системы счисления. Перевод из одной системы счисления в другую.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
11	Арифметические выражения с разными системами счисления.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
12	Решение задач на системы счисления повышенного уровня сложности.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
13	Основы логики. Таблицы истинности. Задачи на составление таблиц истинности.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
14	Программирование на python вычисления арифметических выражений с разными системами счисления.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
15	Программирование на python перевода чисел из разных систем счисления.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
16	Контрольная работа по теме «Теоретические основы информатики»	1	1		Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					
17	Решение задач на python на поиск количества, суммы, произведения элементов натуральных чисел.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
18	Решение задач на python на поиск количества, суммы, произведения элементов последовательности в цикле for	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
19	Решение задач на python на поиск количества, суммы, произведения элементов последовательности в цикле while	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
20	КУМИР Решение задач на использование циклов для бесконечной доски	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
21	КУМИР Решение задач на использование циклов и условий для бесконечной доски	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
22	Текстовый редактор. Форматирование абзаца и всего документа.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
23	Включение в текст графических элементов и их оформление Печать текста по образцу.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
24	Включение в текст таблиц и их оформление.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
25	Печать текста по образцу.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
26	Поиск информации в текстовом документе.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
27	Создание и оформление презентаций.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
28	Создание презентаций по образцу. Критерии оценки и самооценки.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
29	3D-моделирование. Создание простых фигур с помощью операции выдавливания.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
30	3D-моделирование. Создание сложных фигур с помощью операции вырезать выдавливанием.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
31	3D-моделирование. Создание сложных фигур с помощью операции вращения	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
32	3D-моделирование. Создание сложных фигур с помощью кинематической операции	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>
33	3D-моделирование. Создание 3D-модели по собственному замыслу.	1		0.5	Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41a7d0">https://m.edsoo.ru/7f41a7d0</a>

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	33	2	15.5	

# УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

## ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 8 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 8 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 9 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 9 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

### Методические материалы для учителя

7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 7–9 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 20013.
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 7 класс»
9. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 8 класс»
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 9 класс»
11. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. - <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>

## ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

### ИНТЕРНЕТ

Библиотека ЦОК <https://m.edsoo.ru/7f41646e>  
Российская Электронная школа <https://resh.edu.ru/subject/19/7/>  
**8 класс**  
Библиотека ЦОК <https://m.edsoo.ru/7f418516>  
Российская Электронная школа <https://resh.edu.ru/subject/19/8/>  
**9 класс**  
Библиотека ЦОК <https://m.edsoo.ru/7f41a7d0>  
Российская Электронная школа  
<https://resh.edu.ru/subject/19/9/>  
Сдам ГИА: Решу ОГЭ - <https://inf-oge.sdangia.ru/>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 133397933100110045794213742499444592196809849524

Владелец Семкин Андрей Георгиевич

Действителен с 07.09.2025 по 07.09.2026