

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области  
Муниципальное образование Заларинский район  
МБОУ Тыретская средняя общеобразовательная школа

РАССМОТРЕНО

руководитель МО

\_\_\_\_\_ Жукова Н.П.

СОГЛАСОВАНО

завуч по УР

\_\_\_\_\_ Китина С.В.

УТВЕРЖДЕНО

директор

\_\_\_\_\_ Рябец Г.С.

Протокол №1

от "28" 08. 2024 г.

Протокол №1

от "29" 08. 2024 г

Приказ №135

от "30" 08.2024 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования  
по предмету «Информатика»  
«Создание презентаций»  
для обучающихся 7 класса

Составитель: Черепанова Евгения Константиновна  
учитель информатики

Тыреть 2024-2025 год



### **Пояснительная записка**

Рабочая программа дополнительного образования по курсу «Создание презентаций» ориентирована на обучающихся 7 классов и направлена на развитие творческих способностей учащихся, развитие компьютерной грамотности, расширения кругозора учеников. Данная программа составлена на основе учебно - методического комплекта «Информатика и ИКТ» с использованием оборудования центра «Точки роста» для 5-7 классов - Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, автор разработки Литвинюк Юлия Валерьевна.

В современном обществе никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Внедрение информационных технологий в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов – практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением персонального компьютера. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые открыли информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые «Мультимедийные технологии».

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Все согласятся, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого.

«Мультимедийные технологии» превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно – образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более, что довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

### **Общая характеристика**

Рабочая программа дополнительного образования по предмету «Информатика» «Создание презентаций» для учащихся 7 класса является расширением и углублением изучения предмета «Информатика».

В современном мире важность школьной информатики можно сопоставить по значению с введением всеобщей грамотности. Знание компьютера и информационных технологий для ученика является обязательным условием его дальнейшей полноценной жизни и деятельности в обществе. К сожалению, потребительское отношение учащихся к информационным технологиям препятствует развитию их познавательных и творческих способностей, поэтому особенно важно применение факультативных занятий по информатике и ИКТ для всестороннего развития личности.

Современный период развития информационного общества характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей.

Использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) необходимо для удовлетворения образовательных потребностей современного общества и его устойчивого социально-экономического развития. ИКТ служат средством доступа к обучению и способом обеспечения его непрерывности, что необходимо для успешного вовлечения всех групп населения в информационное общество. В связи с этим в школьном компоненте учебного плана для обучающихся 7 классов введен факультативный курс по предмету «Информатика» «Создание презентаций».

Необходимо дать учащимся такие доступные количественные, пространственные и временные представления, которые помогут им в дальнейшем включиться в трудовую деятельность. Через обучение информатике повышать уровень общего развития учащихся 7 классов и по возможности скорректировать недостатки их познавательной деятельности.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного факультативного курса «Создание презентаций» отражает потребности учащихся 7 классов в обучении созданию мультимедиа объектов, которые могут успешно быть использованы на различных уроках как дополнительный материал.

Главная задача мультимедиа - презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Программа дополнительного образования по предмету «Информатика» называется «Создание презентаций», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

На курсе я научу ребят создавать сюжеты сказок, яркие и красочные композиции слайд-шоу и свои мини-мультфильмы. Думаю, что ребята справятся с поставленными перед ними задачами, и им будет интересно посещать данные занятия.

Данная программа рассчитана на изучение материала под контролем учителя, с обязательным освоением основных навыков и приёмов практической работы в электронных презентациях. В процессе обучения, учащиеся закрепляют знания на практике и выполняют итоговые работы по курсу, демонстрируя все полученные знания при защите своей работы.

**Актуальность данной программы по предмету «Информатика» «Создание презентаций»** обосновывается необходимостью расширения программы учебного плана для учащихся 7 классов.

В России общеобразовательные учреждения в последние годы все интенсивнее стали использовать площадки для новых информационных технологий во внеурочное время. В связи с этим, фундаментальной проблемой современной системы образования является создание оптимального образовательного пространства, в котором все учащиеся достигли бы наивысшего уровня в развитии своих способностей.

Подготовка подрастающего поколения к полноценной жизни в условиях информационного общества происходит в разных сферах образовательного пространства. Сегодня общее

образование при всей вариативности учебных планов и программ ограничивает возможность познавательного выбора и выбора практической деятельности, а также не может уделять достаточного внимания созданию необходимой среды общения и развития обучающегося в условиях информатизации общества. Новые возможности для творческого развития ребенка, его самоопределения и самореализации; условия для формирования информационной культуры школьников могут иметь занятия в рамках факультативных курсов, что может повысить эффективность обучения, определить инновационные подходы к формам взаимодействия в процессе обучения и изменения содержания и характера деятельности обучающегося и обучаемого.

Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетентности ученика, поэтому мультимедийные презентации наиболее популярное и доступное средство представления текстовой, графической и иной информации.

Основа факультативного курса по предмету «Информатика» «Создание презентаций» - личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками – анализировать информацию, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в мультимедийную форму, использовать её для решения учебных и жизненных задач.

Содержание предусматривает развитие навыков у учащихся работы с мультимедийными презентациями. Включает в себя практическое освоение техники создания мультимедийных слайдов и презентаций. Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – сначала простейшие слайды, и только потом целостные презентации.

Данная программа может с успехом использоваться и в других профилях старшей школы, так как мультимедийная деятельность относится ко всем сферам современного общества.

В результате освоения данной программы ученик овладевает необходимым инструментарием и способами его применения. Ядро обучения находится в первых девяти часах обучения. Далее учащиеся могут самостоятельно работать с данным инструментарием.

### **Цели и задачи :**

1. сформирует у учащихся умения владеть компьютером, как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
2. поможет освоить основные технические приёмы создания компьютерных презентаций средствами русскоязычной версии программы MS Power Point;
3. познакомит учащихся с технологией создания игровых моментов с помощью программы PowerPoint;
4. даст возможность получить навыки использования триггера анимации в программе Power Point;
5. сформирует у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
6. сформирует стартовые знания и умения в применении компьютерных презентаций;
7. сформирует культуру интеллектуального труда;
8. сформирует у учащихся убежденность в неизбежности использования информационных технологий;
9. ознакомит учащихся с некоторыми правилами компьютерного дизайна;
10. сформирует элементы алгоритмического стиля мышления;

11. побуждает к освоению сопутствующих компьютерных программ (графических и текстовых редакторов, средств обработки видео и звука и т.п.);
12. способствует развитию творческих способностей учащихся;
13. предоставит учащимся возможность проанализировать их способности в области информатики и информационных технологий.

**Рабочая программа построена на принципах:**

1. *доступности* - при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. материал располагается от простого к сложному. при необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
2. *наглядности* - человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.
3. *сознательности и активности* - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

**Ожидаемые результаты после изучения :**

учащиеся, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект.

**Учебно-тематическое планирование**

**(7 класс, 1 ч в неделю, 34 ч в год)**

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Из них количество часов, отводимых на практические работы
1.	Введение	1	
1.	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint	9	1
1.	Анимация в презентациях	13	12
1.	Создание в презентации эффектов анимации с помощью триггера	11	7
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>20</b>

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики**

**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:

1. наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

2. понимание роли информационных процессов в современном мире;
3. владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
4. ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
5. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
6. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
7. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
8. способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
9. 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, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

1. 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;
2. 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;
3. владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
4. 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;
5. владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
6. 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 в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, 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 изучения информатики в 9 классе отражают:

1. формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
2. формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
3. развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
4. 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;
5. формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### **Методы обучения**

Основная методическая установка программы – обучение школьников навыкам самостоятельной, индивидуальной работы по практическому созданию проектов. Конкретная программная среда рассматривается с позиции приобретения учащимися технологических навыков работы с программным инструментарием на основе моделирования объектов, процессов, информационных продуктов. Преобладающий тип занятий – практикум. Все задания курса выполняются с помощью персонального компьютера в приложениях Power Point, конструктора мультфильмов «Мульти - пульти» и конструктора игр. На практических занятиях можно реализовать принцип межпредметных связей, что послужит закреплению знаний и умений, полученных учеником на других школьных предметах. Форма занятий направлена на активизацию познавательной деятельности, на развитие творческой активности учащихся.

### **Планируемый результат**

Результатом деятельности учащихся являются проекты на различные темы. А также новый пакет будет использоваться ребятами на других школьных предметах и внеклассных мероприятиях для создания ярких сообщений, реклам, «живых» объявлений и многого другого. Данная работа во многом определяется воображением, художественным вкусом, нестандартным видением предмета. Учащиеся в результате кружковых занятий научатся создавать мультипликационный фильмы, рекламные ролики, смогут создать собственную компьютерную игру, научатся создавать мультимедийные презентации. В результате курса занятий учащиеся **должны знать:**

– назначение и основные возможности приложений конструктора мультфильмов «Мульти-пульти», конструктора игр и Power Point;

- основные элементы интерфейса, назначение панелей;
- этапы создания проектов;
- технологию работы с каждым объектом проекта;
- способы оформления проектов и слайдов;
- операции сортировщика слайдов;
- назначение управляющих кнопок.

**Учащиеся должны уметь:**

- создавать проекты мультфильмов, компьютерных игр и слайды по шаблону и своему усмотрению;
- изменять настройки проекта и слайда;
- создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;
- настраивать анимации текста, рисунков;
- добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию).
- создавать презентации из нескольких слайдов;
- вставлять схемы, таблицы, диаграммы;
- работать с сортировщиком слайдов;
- создавать управляющие кнопки в презентации.

## **Содержание рабочей программы**

### **Раздел 1. Введение (1 час).**

Цели изучения курса. Техника безопасности и организация рабочего места.

### **Раздел 2. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint (9 часов).**

Введение знакомство со средой PowerPoint. Создание презентаций с помощью Мастера автосодержания. Создание презентаций с «нуля». Оформление слайда, добавление фона. Вставка рисунка, фотографии и диаграммы. Ввод и оформление текста. Надпись, объект Word Art. Вставка таблицы. Добавление таблиц Word и Excel. Звук, настройка анимации. Организация ссылок (ссылка на слайд, ссылка на документ). Управляющие кнопки. Переход слайдов.

Итоговый проект: Создаем слайд-шоу.

**Учащиеся должны знать:**

1. интерфейс MS PowerPoint;
2. настройки эффектов анимации;
3. общие принципы создания и подготовки презентации;
4. этапы создания презентации;
5. технология работы с каждым объектом презентации;
6. правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука и так далее.

**Учащиеся должны уметь:**

1. открывать программу и осуществлять настройку рабочей области;
2. работать с конструктором, создавать и сохранять презентации;
3. создавать слайды и изменять настройки слайда;
4. применять макеты для разметки слайдов;
5. вставлять и редактировать изображения (фото, рисунки, картинки, автофигуры);
6. оформлять слайды, используя цветовые схемы;
7. делать анимацию текста, картинки;
8. вставлять звук и видео из файла.

### **Раздел 3. Анимация в презентациях (14 часов).**

Настройка анимации объектов на слайде.

Эффекты анимации: вход, выход, выделение, пути перемещения.

Выполнение лабораторных работ по темам:

1. Таблица с открывающимися ячейками.
2. Мультимедиа «Двигающийся объект».
3. Мультимедиа «Катящийся колобок».
4. Качели.
5. Сосуд, наполняющийся жидкостью.
6. Помещение предмета в сосуд с жидкостью.
7. Создаем анимацию «Подводный мир»
8. Создаем анимацию «Часы»
9. Создаем анимацию «Времена года»
10. Создаем анимацию «Скакалочка»

Итоговый проект: Мультфильм.

***Учащиеся должны знать:***

1. настройки эффектов анимации;
2. технология работы с каждым объектом презентации;
3. сюжет и композиция; логика построения сюжета и композиции;
4. как создается слайд-фильм, тест.

***Учащиеся должны уметь:***

1. вставлять и редактировать изображения (фото, рисунки, картинки, автофигуры);
2. оформлять слайды, используя цветовые схемы;
3. делать анимацию текста, картинки;
4. вставлять звук и видео из файла;
5. самостоятельно создавать линейные, циклические презентации, презентации с гиперссылками из нескольких слайдов по намеченному сценарию;
6. создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм.

#### Раздел 4. Создание в презентации эффектов анимации с помощью триггера (11 часов).

Триггер. Переключатели. Запись времени анимации с помощью триггера. Организация ссылок на слайд. Управляющие кнопки. Создание обучающих игр средствами PowerPoint.

Выполнение лабораторных работ по темам:

1. Собери числа, в записи которых используется цифры двоичного кода.
2. Реши все примеры и собери картинку.
3. Загадки.

Итоговый проект: Создать презентацию, представляющую собой тест-игру. В каждом задании при выборе ответа использовать триггер.

Учащиеся должны знать:

1. понятие триггера;
2. понятие ссылки.

Учащиеся должны уметь:

1. использовать триггер анимации;
2. организовывать ссылки и управляющие кнопки на слайды;
3. создавать обучающие игры средствами PowerPoint.

#### Календарно - тематическое планирование

(1 час в неделю, всего 34 часа)

№ п/п	Дата проведения	Наименование раздела, темы	Количество часов	Тип урока	Виды, формы контроля
<b>Раздел 1. Введение (1 ч)</b>					
1.	03.09.2024	Цели изучения курса. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	Урок повторения	Индивидуальный, фронтальный опрос
<b>Раздел 2. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint (9 часов)</b>					
2.	10.09.2024	Введение знакомство со средой PowerPoint.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
3.	17.09.2024	Создание презентаций с помощью Мастера автосодержания.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
4.	24.09.2024	Создание презентаций с «нуля».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
5.	01.10.2024	Оформление слайда,	1	Урок изучения и	Текущий

		добавление фона		первичного закрепления новых знаний	
6.	08.10.2024	Вставка рисунка, фотографии и диаграммы.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
7.	15.10.2024	Ввод и оформление текста. Надпись, объект Word Art. Вставка таблицы. Добавление таблиц Word и Excel.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
8.	22.10.2024	Звук, настройка анимации.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
9.	05.11.2024	Организация ссылок (ссылка на слайд, ссылка на документ). Управляющие кнопки. Переход слайдов.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
10.	12.11.2024	Практическая работа № 1: Создаем слайд-шоу.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
<b>Раздел 3. Анимация в презентациях (13 часов)</b>					
11.	19.11.2024	Настройка анимации объектов на слайде. Эффекты анимации: вход, выход, выделение, пути перемещения.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
12.	26.11.2024	Практическая работа № 1: «Таблица с открывающимися ячейками».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
13.	03.12.2024	Практическая работа № 2: Мультимедиа «Двигающийся объект».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
14.	10.12.2024	Практическая работа № 3: Мультимедиа «Катящийся колобок».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
15.	17.12.2024	Практическая работа № 4: «Сосуд, наполняющийся	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий

		жидкостью».		знаний	
16.	24.12.2024	Практическая работа № 5: «Помещение предмета в сосуд с жидкостью».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
17.	14.01.2025	Практическая работа № 6: Создаем анимацию «Подводный мир».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
18.	21.01.2025	Практическая работа № 7: Создаем анимацию «Часы».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
19.	28.01.2025	Практическая работа № 8: Создаем анимацию «Времена года».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
20.	04.02.2025	Практическая работа № 9: Создаем анимацию «Скакалочка»	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
21.	11.02.2025	Практическая работа № 10: Мультфильм «Красная шапочка».	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
22.	18.02.2025	Практическая работа № 11: Мультфильм «Котенок по имени ГАВ».	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
23.	25.02.2025	Практическая работа № 12: Мультфильм «Смешарики: День рождения Ежика».	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
<b>Раздел 4. Создание в презентации эффектов анимации с помощью триггера (10 асов)</b>					
24.	04.03.2025	Триггер. Переключатели.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
25.	11.03.2025	Запись времени анимации с помощью триггера.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
26.	18.03.2025	Организация ссылок на слайд.	1	Урок изучения и первичного	Текущий

		Управляющие кнопки.		закрепления новых знаний	
27.	01.04.2025	Создание обучающих игр средствами PowerPoint.	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
28.	08.04.2025	Практическая работа № 1: «Собери числа, в записи которых используется цифры двоичного кода».	1	Урок обобщения и систематизации знаний	Текущий
29.	15.04.2025	Практическая работа № 2: «Реши все примеры и собери картинку».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
30.	22.04.2025	Практическая работа № 3: «Загадки».	1	Урок изучения и первичного закрепления новых знаний	Текущий
31.	29.04.2025	Практическая работа № 4: Итоговый проект. Защита проекта. Тест-игра.	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
32.	06.05.2025	Практическая работа № 5: Итоговый проект. Защита проекта. Тест-игра.	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
33.	13.05.2025	Практическая работа № 6: Итоговый проект. Защита проекта. Тест-игра.	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
34.	20.05.2025	Практическая работа № 7: Итоговый проект. Защита проекта. Тест-игра.	1	Урок комплексного применения полученных знаний	Текущий
		<b>Итого:</b>	<b>34</b>		

## Учебно-методические средства обучения

### Литература для учащихся:

1. Информатика: учебник для 5 класса (ФГОС) / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд., испр. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 160 с.: ил.
2. Информатика: учебник для 6 класса (ФГОС) / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд., испр. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 160 с.: ил.

### Литература для учителя:

1. Информатика: учебник для 5 класса (ФГОС) / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд., испр. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 160 с.: ил.
2. Информатика: учебник для 6 класса (ФГОС) / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд., испр. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 160 с.: ил.
3. Дуг Лоу PowerPoint 2003 для "чайников".: Пер. с англ. - М.: Издательский дом "Вильямс", 2004. - 304 с.: ил.

### Дополнительная литература:

1. <http://school-collection.edu.ru/> Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.

### Цифровые образовательные ресурсы:

1. <http://mexalib.com/> Книги серии для чайников.
2. <http://club-edu.tambov.ru/> Электронный мультимедийный учебник "Создание презентаций в программе "Microsoft PowerPoint". Авторы: Дворецкий Д.С., Иванов П.А.
3. [http://informatika312.ucoz.ru/publ/metodika/proekt\\_quot\\_multifilm\\_sredstvami\\_powerpoint\\_quot\\_t/3-1-0-13](http://informatika312.ucoz.ru/publ/metodika/proekt_quot_multifilm_sredstvami_powerpoint_quot_t/3-1-0-13) Персональный сайт учителя информатики Нохай А.А.
4. <http://www.klyaksa.net/> Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ.
5. <http://www.metod-kopilka.ru> Методическая копилка учителя информатики.
6. <http://school-collection.edu.ru> Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
7. <http://www.uroki.net/> Разработки уроков, конспекты уроков, планирование, методическая литература для учителей школ, завучей, директоров... .
8. <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.

9. <http://nsportal.ru/> Социальная сеть работников образования «Наша сеть».