

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України

*Ломаковська Г. В.,
Ривкінд Й. Я.,
Колесников С. Я.*

Інформатика

5-7 класи

**Програма курсу інформатики
для загальноосвітніх навчальних закладів**

Київ
Видавництво «Світич»
2010

Рекомендовано Міністерством освіти і науки України

(Лист № 1/11-9062 від 29.09.2010 р.)

Автори:

Ломаковська Г. В., учитель-методист інформатики
ліцею інформаційних технологій № 79 м. Києва;

Ривкінд Й. Я., учитель-методист інформатики ліцею
№ 38 м. Києва;

Колесников С. Я., учитель-методист інформатики
ліцею інформаційних технологій № 79 м. Києва.

Рецензенти:

Волинський В. П., завідувач лабораторії шкільного
обладнання Інституту педагогіки АПН України,
кандидат педагогічних наук, доцент

Фокіна Т. М., учитель-методист інформатики
СЗОШ № 90 м. Києва

Сходи́нки до інформатики. Програма курсу інформатики для 5-7 кл.
загальноосвіт. навч. закл. / Г. В. Ломаковська, Й. Я. Ривкінд, С. Я. Колесников.
— К.: Світич, 2010. — 16 с.

Курс «Інформатика» ознайомлює учнів з базовими поняттями інформатики, основами алгоритмізації, дає навички практичної роботи з операційною системою Windows, прикладними програмами, текстовими та графічними редакторами, підтримує вивчення основних предметів (української мови, математики, образотворчого мистецтва). Вивчення основ алгоритмізації відбувається з використанням виконавців. Курс є логічним продовженням пропедевтичного курсу «Сходи́нки до інформатики».

Курс розрахований на одну годину на тиждень.

© Ломаковська Г. В., 2002

© Ривкінд Й. Я., 2002

© Колесников С. Я., 2002

© Видавництво «Світич», 2010

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Курс «Інформатика» є логічним продовженням курсу «Сходинок до інформатики» для учнів 2-4 класів.

Вивчаючи цей курс учні продовжують оволодівати основними навичками роботи з комп'ютером, ознайомлюватися з його можливостями, навчаються створювати складні текстові документи, растрові та векторні малюнки, використовувати різні прикладні програми, зокрема для роботи з архівами, закріплюють знання основних алгоритмічних структур, навчаються складати алгоритми для виконавців з різними системами команд, розвивають логічне мислення та творчі здібності.

Передбачена можливість вивчення цього курсу учнями, які не вивчали курс «Сходинок до інформатики». Це стає можливим завдяки включенню до програмного матеріалу 5 класу ряду основних питань з кожної теми на повторення і закріплення матеріалу, що вивчався у 2-4 класах.

У програмі цього курсу передбачено такі напрями навчальної та розвивальної діяльності учнів.

Перший напрям — прикладний. Учні здобувають навички роботи з об'єктами операційної системи та її налаштування, підготовки та редагування текстових документів, створення малюнків у графічному редакторі, одержують навички використання прикладних програм для роботи з архівами та захисту комп'ютера від вірусів.

Другий напрям — алгоритмічний. Учні закріплюють поняття виконавця, його системи команд, алгоритму, вчать розрізняти основні алгоритмічні структури та застосовувати їх у відповідних ситуаціях, ознайомлюються з поняттям процедури, її видами та принципами їх використання в алгоритмах, навчаються складати і записувати алгоритми для виконавців, у тому числі з використанням процедур, Вони також знайомляться з командою розгалуження та командою присвоювання. У результаті учні повинні вміти складати і записувати нескладні алгоритми для виконавця, у тому числі з використанням процедур, а також тестувати їх для різних вхідних даних. Усе це спрямовано на розвиток логічного мислення учнів, умінь аналізувати, розкладати задачу на підзадачі та складати алгоритм її розв'язання з окремих частин.

Третій напрям — розвивальний. Учні розвивають творчі здібності та логічне мислення, виконуючи різноманітні творчі завдання, як у процесі роботи з навчально-розвивальними програмами, так і на теоретичній частині уроку.

Для забезпечення вивчення курсу необхідні такі програмні засоби.

- Операційна система **Microsoft Windows**;
- Електронний засіб навчального призначення «Сходинок до інформатики **Плюс: комплекс навчально-розвивальних та ігрових програм**»;
- Текстовий редактор **Microsoft Word**;
- Графічний редактор **Corel Draw**;
- Антивірусне програмне забезпечення та програмне забезпечення для роботи з архівами.

5 клас

32 години (1 година на тиждень)

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
<p>I. Операційна система Windows. Вікна. Файлова система. Операції з папками і файлами (9 год.)</p> <p>Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером. Включення комп'ютера. Робочий стіл, значки (піктограми). Меню Пуск. Запуск програм. Закінчення сеанса роботи (повторення). Операційна система Windows. Вікна, їх елементи. Основні операції з вікнами.</p> <p>Файли. Вікно Мій комп'ютер. Диски, види дисків, імена дисків. Папки, ім'я папки. Дерево папок. Ім'я файла. Навігація по дисках і папках. Режими перегляду і впорядкування значків.</p> <p>Створення і видалення папок, зміна імені папки. Скасування останньої операції. Копіювання і переміщення файлів і папок. Зміна імені файла або папки.</p> <p>Налагодження екрана.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>описує</i></p> <ul style="list-style-type: none">• дерево папок;• режими перегляду і впорядкування значків; <p><i>називає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• об'єкти Робочого стола і меню Пуск; <p><i>пояснює</i></p> <ul style="list-style-type: none">• призначення операційної системи; <p><i>знає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютерам;• елементи вікна та їх призначення;• основні операції над папками і файлами; <p><i>вміє</i></p> <ul style="list-style-type: none">• виконувати правила техніки безпеки і поведінки при роботі за комп'ютером;• вмикати комп'ютер, підключатися до локальної мережі, закінчувати сеанс роботи, вимикати комп'ютер;• запускати програму за допомогою значка на Робочому столі і з меню Пуск;• виконувати операції з вікнами: згортання, закриття, зміна розмірів і розташування, переключення між вікнами;• переглядати вміст дисків і папок за допомогою Мій комп'ютер;• змінювати режими перегляду і впорядкування значків;• виконувати основні операції з папками: створення, знищення, перейменування за допомогою команд меню або кнопок на панелях інструментів;• виконувати основні операції з файлами: копіювання і переміщення за допомогою команд меню або кнопок на панелях інструментів;• змінювати фоновий малюнок і заставку екрана;• скасовувати останню операцію.
<p>II. Графічний редактор Paint (4 год.)</p> <p>Інструменти і палітра (повторення). Робота з фрагментами малюнка. Перетворення малюнка.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>описує</i></p> <ul style="list-style-type: none">• алгоритми копіювання і перенесення фрагментів малюнка;• алгоритм побудови малюнка, симетричного

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
Симетричні фігури.	<p>відносно прямої;</p> <p>пояснює</p> <ul style="list-style-type: none"> • поняття фігур, симетричних відносно прямої; • поняття осі симетрії фігури; <p>знає</p> <ul style="list-style-type: none"> • призначення інструментів графічного редактора; <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • використовувати інструменти і палітру для створення нескладних малюнків; • виділяти, копіювати, переносити частину малюнка; • повертати, розтягувати/стискати малюнок; • змінювати кольори палітри; • будувати малюнки, симетричні відносно прямої.
<p>III. Алгоритми і виконавці. Виконавець Черепашка (8 год.)</p> <p>Алгоритми і виконавці. Лінійні алгоритми, алгоритми з розгалуженням і з циклом. Виконавець Черепашка, його система команд. Робота з виконавцем у безпосередньому режимі з використанням кутів 90° і 180°. Команда Колір. Кути повороту та їх міра. Робота з виконавцем у безпосередньому режимі з використанням довільних кутів. Створення малюнків. Складання і виконання лінійних алгоритмів і алгоритмів з циклами для виконавця Черепашка.</p>	<p>Учень:</p> <p>описує</p> <ul style="list-style-type: none"> • характерні ознаки основних алгоритмічних структур: слідування, розгалуження, цикл; <p>називає</p> <ul style="list-style-type: none"> • команди виконавця Черепашка; <p>пояснює</p> <ul style="list-style-type: none"> • поняття кута повороту, їх міри; <p>знає</p> <ul style="list-style-type: none"> • систему команд виконавця Черепашка та їх призначення; <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • складати лінійні алгоритми, алгоритми з розгалуженням і з циклом для різних виконавців; • керувати виконавцем Черепашка в безпосередньому режимі • складати лінійні алгоритми і алгоритми з циклом для виконавця Черепашка; • виконувати на папері алгоритми для виконавця Черепашка.
<p>IV. Текстовий редактор WordPad (5 год.)</p> <p>Текстовий редактор WordPad. Введення, редагування і форматування тексту (повторення). Відкриття документа і збереження документа на зовнішньому носії.</p> <p>Виділення фрагментів тексту і робота з ними.</p> <p>Створення нового документа.</p>	<p>Учень:</p> <p>описує</p> <ul style="list-style-type: none"> • можливості текстового редактора WordPad; <p>називає</p> <ul style="list-style-type: none"> • інструменти для форматування фрагментів тексту та їхнє призначення; <p>пояснює</p> <ul style="list-style-type: none"> • правила введення і редагування тексту; <p>знає</p> <ul style="list-style-type: none"> • призначення текстового редактора;

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • види вирівнювання тексту в абзаці; • правила створення нового документа; <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • відкривати документ з диска за допомогою піктограми з вікна папки і за допомогою кнопки на панелі інструментів з вікна редактора; • переглядати багатосторінкові документи; • виділяти фрагменти тексту: слово, рядок, абзац, декілька рядків, декілька абзаців, довільний поточний текст; • формувати символи виділених фрагментів: змінювати розмір шрифту, його стиль, колір, змінювати шрифт; • редагувати текст; • скасовувати останню дію; • створювати в редакторі невеличкий документ з прозовим текстом; • створювати в редакторі невеличкий документ з віршованим текстом; • зберігати документ на диску за допомогою кнопки на панелі інструментів.
<p>IV. Робота з розвивальними програмами (3 год.)</p> <p>Робота з програмами Пентаміно, Розстав знаки, Магічний квадрат.</p>	<p>Учень:</p> <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • працювати з розвиваючими програмами.

Поурочне планування, 5 клас

1. Техніка безпеки при роботі з комп'ютером і правила поведінки в комп'ютерному класі. Інформація. Як людина сприймає інформацію. Інформаційні процеси. Основні блоки комп'ютера, їх призначення. Сфери застосування сучасного комп'ютера. Включення комп'ютера, запуск програми. Закінчення сеанса роботи. Вимкнення комп'ютера. (повторення). 1 год.
2. Операційна система **Windows**. Вікна, їх елементи. Зміна розмірів і розташування вікон. Смути прокрутки. Переключення між вікнами (повторення)..... 2 год.
3. Вікно **Мій комп'ютер**. Диски, види дисків. Локальні і мережеві диски, їх імена. Файли. Ім'я файлу. Папки, ім'я папки. Дерево папок. Навігація по дисках і папках (зміна поточного диска (папки), кнопки “Вгору”, “Назад”, “Вперед”). Зміна вигляду і порядку виведення значків у папці.. 1 год.
4. Створення і знищення папок, зміна імені папки за допомогою контекстного меню. Скасування останньої операції..... 1 год.
5. Копіювання і переміщення файлів і папок. Самостійна робота..... 3 год.
6. Налаштування екрана..... 1 год.
7. Тематичне оцінювання 1 год.
8. Робота з логічними програмами. 1 год.
9. Графічний редактор **Paint**. Інструменти і палітра (повторення)..... 1 год.
10. Робота з фрагментами малюнка..... 1 год.
11. Перетворення малюнків..... 1 год.
12. Симетричні фігури. 1 год.
13. Тематичне оцінювання. 1 год.
14. Алгоритми і виконавці. Способи запису алгоритму. Лінійні алгоритми і алгоритми з розгалуженням (повторення)..... 2 год.

15. Виконавець **Черепашка**, його система команд..
Робота з виконавцем у безпосередньому режимі з
використанням кутів 90° і 180° . Команда **Колір**. 1 год.
16. Кути повороту..... 1 год.
17. Складання і виконання лінійних алгоритмів для
виконавця **Черепашка**..... 1 год.
18. Алгоритми з циклами. Складання і виконання
алгоритмів з циклами для виконавця **Черепашка**.
Самостійна робота..... 3 год.
19. Тематичне оцінювання..... 1 год.
20. Текстовий редактор **WordPad**. Ведення,
редагування і форматування тексту. (повторення)..... 2 год.
21. Робота з фрагментами тексту. Самостійна робота..... 1 год.
22. Створення нового документа. Створення документа
з малюнками..... 2 год.
23. Тематичне оцінювання..... 1 год.
24. Робота з розвивальними програмами. 3 год.
25. Резервний час. 2 год.

6 клас

32 години (1 година на тиждень)

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
<p>I. Операційна система Windows. Вікна. Операції над групами об'єктів (9 год.)</p> <p>Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером. Поняття об'єкта, його властивостей. Розподіл об'єктів на групи. Операційна система Windows. Вікна, їх типи та призначення. Об'єкти вікон: прапорець, перемикачі, лічильник, текстове поле. Програма Провідник. Імена файлів та їхні розширення. Зареєстровані розширення імен файлів. Поняття шляху до файлу та повного імені файлу. Пошук файлів і папок, шаблони імен. Створення ярликів, їх призначення. Об'єкт Кошик та його особливості. Виділення групи об'єктів, її копіювання та переміщення. Налаштування фоновий малюнок робочого столу та заставки.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>називає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• приклади об'єктів;• властивості об'єктів та їх значення;• типи вікон; <p><i>пояснює</i></p> <ul style="list-style-type: none">• як проводиться розподіл об'єктів на групи;• як виконати пошук файлів і папок; <p><i>знає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером;• типи вікон: програмне, діалогове, діалогове із вкладками та інформаційне;• елементи діалогового вікна: прапорець, перемикачі, лічильник, поле, повзунок;• особливості програми Провідник;• правила надання імен файлам та папкам;• особливості розширень імен файлів;• що є повним іменем файлу;• особливості шаблонів імен;• основні операції над папками і файлами;• особливості об'єкта Кошик. <p><i>вміє</i></p> <ul style="list-style-type: none">• виконувати правила техніки безпеки і поведінки при роботі за комп'ютером;• виконувати операції з об'єктами вікон: встановлювати прапорці, вибирати перемикач, встановлювати значення лічильника та заповнювати текстові поля;• переглядати вміст папок за допомогою програми Провідник;• знаходити файли і папки, використовувати шаблони імен;• створювати і видаляти ярлики;• визначати властивості об'єктів файл та папка;• визначати ім'я файлу, його розширення, шлях до файлу або папки, повне ім'я;• використовувати об'єкт Кошик;• виділяти групу об'єктів;• копіювати та переносити групи об'єктів;• налаштовувати фоновий малюнок робочого столу та заставку.

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
<p>II. Текстовий редактор Word (7 год.)</p> <p>Текстовий редактор Word та його призначення. Основні елементи вікна текстового редактора Word та їх призначення. Відкриття документів. Збереження документів. Редагування тексту. Буфер обміну. Перевірка правопису. Форматування символів. Форматування абзацу. Друк документів. Вставка до документа графічних зображень.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>описує</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • призначення основних об'єктів вікна текстового редактора Word; • правила створення текстового документа; • особливості різних типів шрифтів; • режими друку документів; <p><i>називає</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • основні можливості тестового редактора Word; • об'єкти вікна текстового редактора Word; <p><i>пояснює</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • як виконується редагування і форматування тексту; <p><i>знає</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • основні елементи вікна текстового редактора Word; • призначення основних елементів вікна текстового редактора Word; • призначення Буфера обміну; • можливості режиму пошуку та заміни; • способи форматування символів; • способи форматування абзаців; • особливості друку документів; • можливості використання в документі графічних зображень; <p><i>вміє</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • завантажувати текстовий редактор Word; • відкривати документи; • зберігати документи; • редагувати текст; • вставляти до тексту символи, яких немає на клавіатурі; • використовувати Буфер обміну; • здійснювати перевірку правопису; • формувати текст; • вставляти графічні об'єкти в документ; • друкувати текстовий документ і його фрагменти.
<p>III. Алгоритми і виконавці. Виконавець Черепашка (9 год.)</p> <p>Алгоритми з циклами для виконавця Черепашка. Вкладені цикли. Поняття процедури. Алгоритми з процедурами. Процедури з аргументами.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>описує</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • поняття процедури; • поняття процедури з аргументами; <p><i>пояснює</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • поняття внутрішніх і зовнішніх циклів; • як виконуються алгоритми з процедурами;

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • як виконуються процедури з аргументами; <p><i>знає</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • систему команд виконавця Черепашка; • поняття циклу; • поняття вкладеного циклу; <p><i>вміє</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • складати лінійні алгоритми; • складати алгоритми з циклами; • виконувати на папері алгоритми для виконавця Черепашка; • використовувати цикли; • використовувати вкладені цикли; • складати та використовувати процедури; • складати та використовувати процедури з аргументами.
<p>IV. Графічний редактор CorelDraw (8 год.)</p> <p>Графічний редактор CorelDraw та його призначення. Основні елементи вікна графічного редактора CorelDraw та їх призначення. Об'єкти програмного вікна CorelDraw. Встановлення розмірів робочого поля. Об'єкти графічного редактора. Дії над об'єктом. Побудова зображень. Властивості ліній. Градієнтна заливка. Операції над об'єктами та їх групами. Створення малюнків.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>описує</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • призначення графічного редактора CorelDraw; • можливості графічного редактора CorelDraw; <p><i>називає</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • інструменти графічного редактора CorelDraw та їх призначення; <p><i>вміє</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • відкривати файл з малюнком; • зберігати файл з малюнком; • змінювати розмір робочого поля; • створювати об'єкти малюнка за допомогою інструментів; • виділяти об'єкти малюнка, об'єднувати їх у групу; • виконувати операції над об'єктами; • створювати малюнки.

Поурочне планування, 6 клас

1. Правила техніки безпеки при роботі з комп'ютером. Об'єкти.	2 год.
2. Операційна система Windows . Вікна.....	1 год.
3. Програма Провідник	2 год.
4. Операції над групами папок і файлів	2 год.
5. Налаштування миші	1 год.
6. Підсумковий урок.....	1 год.
7. Текстовий редактор Word	1 год.
8. Редагування тексту	1 год.
9. Форматування символів.....	1 год.
10. Форматування абзаців.....	1 год.
11. Створення нового документа. Друкування документа	2 год.
12. Підсумковий урок.....	1 год.
13. Черепашка і цикли	2 год.
14. Черепашка і вкладені цикли	2 год.
15. Процедури	2 год.
16. Процедури з аргументами	2 год.
17. Підсумковий урок.....	1 год.
18. Графічний редактор CorelDraw	1 год.
19. Створення графічних об'єктів.....	2 год.
20. Операції над об'єктами	2 год.
21. Приклади створення малюнків.	2 год.
22. Підсумковий урок.....	1 год.
23. Резервний час	2 год.

7 клас

32 години (1 година на тиждень)

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
<p>I. Операційна система Windows. Встановлення дати і часу. Робота з архівами. Комп'ютерні віруси. Антивірусні програми (6 год.)</p> <p>Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером. Поняття часового поясу. Встановлення дати й часу. Поняття архіву. Створення архіву. Операції над архівами. Багатотомні та SFX-архіви. Комп'ютерні віруси. Антивірусні програми.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>називає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• по карті часові пояси;• основні види вірусів; <p><i>пояснює</i></p> <ul style="list-style-type: none">• принцип встановлення часових поясів;• причини створення багатотомних та SFX-архівів; <p><i>знає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером;• поняття літнього і зимового часу;• причини створення архівів;• антивірусні програми;• поняття комп'ютерного вірусу; <p><i>вміє</i></p> <ul style="list-style-type: none">• виконувати правила техніки безпеки і поведінки при роботі за комп'ютером;• визначити поточні дату й час за допомогою годинника на Панелі завдань;• відкрити вікно Дата й час - властивості і встановити потрібний часовий пояс і поточні дату й час;• створювати архів;• передивлятися вміст існуючих архівів;• додавати об'єкти до існуючих архівів;• повністю розархівовувати архів;• видобувати об'єкти з архівів;• створювати багатотомні архіви;• створювати SFX-архіви;• працювати з архівами, використовуючи контекстне меню вікна Провідник.• налаштовувати антивірусну програму;• перевіряти комп'ютер на наявність вірусів.
<p>II. Текстовий редактор Word (9 год.)</p> <p>Текстовий редактор Word. Налаштування і створення панелі інструментів. Пошук і заміна. Буквиця. Списки. Таблиці. Створення графічних об'єктів.</p>	<p>Учень:</p> <p><i>описує</i></p> <ul style="list-style-type: none">• призначення основних об'єктів вікна текстового редактора Word;• порядок виконання пошуку і заміни;• порядок створення таблиць різної структури; <p><i>називає</i></p> <ul style="list-style-type: none">• основні можливості текстового редактора Word;• режими виконання пошуку і заміни;

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів
	<ul style="list-style-type: none"> • види списків; • об'єкти таблиці; <p>пояснює</p> <ul style="list-style-type: none"> • як виконується редагування і форматування тексту; • як використовується буквиця для форматування тексту; • різницю між пошуком і заміною; • необхідність використання списків у текстовому документі; <p>знає</p> <ul style="list-style-type: none"> • основні елементи вікна текстового редактора Word; • призначення елементів керування на панелях інструментів; • різницю між маркірованим, нумерованим і багаторівневим списком; • сполучення клавіш для переміщення по таблиці; <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • завантажувати текстовий редактор Word; • додавати і видаляти елементи керування на панелі інструментів; • створювати нові панелі інструментів; • виконувати пошук фрагментів тексту; • виконувати заміну фрагментів тексту, автоматичну заміну; • створювати маркірований, нумерований і багаторівневий списки; • редагувати і формувати списки; • створювати таблиці різними способами; • заповнювати таблиці; • редагувати та формувати таблиці та їх вміст; • створювати графічні об'єкти засобами Word; • вставляти до документа підписи до малюнків і фігурні тексти; • редагувати та формувати графічні об'єкти.
<p>III. Алгоритми і виконавці. Виконавець Восьминіжка (9 год.)</p> <p>Восьминіжка і команда циклу повтори N разів. Восьминіжка і процедури. Команди розгалуження та присвоювання. Команда циклу повтори поки.</p>	<p>Учень:</p> <p>описує</p> <ul style="list-style-type: none"> • поняття розгалуження і циклу; <p>пояснює</p> <ul style="list-style-type: none"> • поняття внутрішніх і зовнішніх циклів; • порядок виконання команд циклу повтори N разів і повтори поки; • поняття процедури і порядок виконання процедур без аргументів і з аргументами; • різницю між процедурою без аргументів і з

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів
	<p>аргументами;</p> <ul style="list-style-type: none"> • порядок виконання повної і неповної форми команди розгалуження; • різницю між повною і неповною формою команди розгалуження; <p>знає</p> <ul style="list-style-type: none"> • систему команд виконавця Восьминіжка; • поняття циклу; • поняття вкладеного циклу; • повну і неповну форму команди розгалуження; • загальний вигляд команди присвоювання; <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • складати лінійні алгоритми; • складати алгоритми з розгалуженнями, використовуючи повну і неповну форми команди розгалуження; • складати алгоритми з циклами, використовуючи команди циклу повтори N разів і повтори поки; • виконувати на папері алгоритми для виконавця Восьминіжка; • використовувати вкладені цикли; • складати та використовувати процедури без аргументів і з аргументами; • використовувати команду присвоювання.
<p>IV. Графічний редактор CorelDraw (8 год.)</p> <p>Операції над об'єктами в графічному редакторі CorelDraw. Перетворення об'єктів. Способи об'єднання об'єктів. Приклади створення орнаментів. Спецефекти в графічному редакторі CorelDraw.</p>	<p>Учень:</p> <p>описує</p> <ul style="list-style-type: none"> • призначення графічного редактора CorelDraw; • можливості графічного редактора CorelDraw; <p>називає</p> <ul style="list-style-type: none"> • об'єкти основного вікна CorelDraw та їх призначення; • інструменти графічного редактора CorelDraw та їх призначення; • три способи об'єднання об'єктів; <p>вміє</p> <ul style="list-style-type: none"> • створювати об'єкти малюнка за допомогою інструментів; • виділяти об'єкти малюнка, об'єднувати їх у групу; • виконувати операції над об'єктами; • задавати точні значення розмірів виділених об'єктів, кут повороту, кут нахилу, масштаб відображення; • створювати дзеркальні відображення об'єктів; • групувати, комбінувати і зварювати об'єкти; • виконувати алгоритми для створення орнаментів;

<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • створювати свої орнаменти та записувати алгоритми їх створення в графічному редакторі CorelDraw; • використовувати спец ефекти при створенні малюнків.

Поурочне планування, 7 клас

1. Правила техніки безпеки при роботі з комп'ютером.
Встановлення дати та часу 1 год.
2. Архівація даних. Робота з архівами..... 3 год.
3. Комп'ютерні віруси. Антивірусні програми 1 год.
4. Підсумковий урок..... 1 год.
5. Операції над об'єктами в текстовому редакторі **Word** 3 год.
6. Списки 2 год.
7. Таблиці..... 2 год.
8. Створення графічних об'єктів..... 2 год.
9. Підсумковий урок..... 1 год.
10. **Восьминіжка** і команда циклу **повтори N разів** 2 год.
11. **Восьминіжка** і процедури 2 год.
12. Команди розгалуження та присвоювання..... 2 год.
13. Команда циклу **повтори поки** 2 год.
14. Підсумковий урок..... 1 год.
15. Операції над об'єктами у графічному редакторі **CorelDraw** 1 год.
16. Перетворення об'єктів 2 год.
17. Способи об'єднання об'єктів 1 год.
18. Приклади створення орнаментів..... 2 год.
19. Спецефекти у графічному редакторі **CorelDraw** 1 год.
20. Підсумковий урок..... 1 год.
21. Резервний час 2 год.