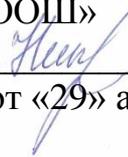


Согласовано
Руководитель ШМО
естественно-научного
цикла предметов
 /М.А.Гурьева/
Протокол № 1
от «29» августа 2023 г.

Согласовано
Заместитель директора по УР
МБОУ «Александровская
ООШ»
 /З. М. Николаева/
от «29» августа 2023 г.

**Утверждено и введено в
действие**
Директор МБОУ
«Александровская ООШ»
 /И. Н. Ефимова/
Приказ № 89
от «29» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР»

направление: **ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ**

5-9 КЛАССЫ

Составитель:
учитель Информатики и ИКТ
Гурьева М.А.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5-й класс

Личностные результаты:

- мотивация к обучению и познанию;
- оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.

Познавательные УУД:

- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- осознанно строить речевое высказывание в устной форме;
- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания;
- исследовать собственные нестандартные способы решения;
- сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.

Коммуникативные УУД:

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами: Paint, Gimp, Microsoft GIF Animator, Power Point и в Интернете.

6-й класс

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня в области информатики;
- развитие интереса к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами
- умение оценивать правильность выполнения учебно-познавательной задачи и собственные возможности ее решения.

•

Познавательные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в учебных ситуациях;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ – компетенции).

Коммуникативные УУД:

- умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта.

Предметные результаты:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки графической, звуковой информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами: Adobe Flash , Flash-анимация и в Интернете.

7-й класс

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, 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;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

Познавательные УУД:

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- практическое освоение *методов познания*, используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им *инструментария и понятийного аппарата*, регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра *логических действий и операций*
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Коммуникативные УУД:

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей;
- формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с операционной системой и сервисными программами и в Интернете.

8-й класс

Личностные результаты

- развитие системы ценностных ориентации (нравственные категории, ориентация на результат и др.);
- формирование исторической компетентности;
- умение давать нравственную оценку историческим процессам, объяснять несложные социальные связи;
- умение расставлять жизненные приоритеты, предлагать рекомендации общественного поведения.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- сформированность целеполагания учебной деятельности как умение самостоятельно ставить новые учебные и познавательные цели и задачи, преобразовывать практическую задачу в теоретическую, устанавливать целевые приоритеты;
- умение планировать пути достижения целей на основе самостоятельного анализа условий и средств их достижения, выделять альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ, осуществлять познавательную рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач;

- умение осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия на уровне произвольного внимания, вносить необходимые коррективы в исполнение и способ действия как в конце действия, так и по ходу его реализации;

Познавательные УУД:

- осознанное владение логическими действиями определения и ограничения понятий, установления причинно-следственных и родовидовых связей и обобщения на различном предметном материале;
- сравнения, классификации на основе самостоятельного выбора оснований и критериев;
- умение строить классификацию, строить логическое рассуждение, включая установление причинно-следственных связей, делать умозаключения (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- овладение системой операций, обеспечивающих понимание текст.

Коммуникативные УУД:

- умение организовывать и планировать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, определять общие цели и распределение функций и ролей участников, способы взаимодействия, планировать общие способы работы;
- умение работать в группе — владение навыками самопрезентации, умение эффективно сотрудничать и взаимодействовать на основе координации различных позиций при выработке общего решения в совместной деятельности; умение слушать партнера, формулировать и аргументировать свое мнение, корректно отстаивать свою позицию и координировать ее с партнерами, в том числе в ситуации столкновения интересов; умение продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников, поиска и оценки альтернативных способов разрешения конфликтов;
- умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач и для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей; владение устной и письменной речью; умение строить монологическое контекстное высказывание, использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности; овладение основами коммуникативной рефлексии;
- формирование и развитие учебной и общепользовательской компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ-компетентности) как инструментальной основы развития регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий, включая совершенствование навыков решения социально и личностно значимых проблем, способности к сотрудничеству и саморегуляции;

Предметные результаты:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с операционной системой, утилитами и в Интернете

9-й класс

Личностные результаты

- эмоциональность; умение *осознавать* и *определять* (называть) свои эмоции;
- эмпатия – умение *осознавать* и *определять* эмоции других людей; *сочувствовать* другим людям, *сопереживать*;
- чувство прекрасного – умение *чувствовать* красоту и выразительность речи, *стремиться* к совершенствованию собственной речи;
- *любовь* и *уважение* к Отечеству, его языку, культуре;
- *интерес* к чтению, к ведению диалога с автором текста; *потребность* в чтении;
- *интерес* к письму, к созданию собственных текстов, к письменной форме общения;
- *интерес* к изучению языка;
- *осознание* ответственности за произнесённое и написанное слово.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- сформированность целеполагания учебной деятельности как умение самостоятельно ставить новые учебные и познавательные цели и задачи, преобразовывать практическую задачу в теоретическую, устанавливать целевые приоритеты;
- умение планировать пути достижения целей на основе самостоятельного анализа условий и средств их достижения, выделять альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ, осуществлять познавательную рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач;
- умение осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия на уровне произвольного внимания, вносить необходимые коррективы в исполнение и способ действия как в конце действия, так и по ходу его реализации;
- формирование осознанной адекватной и критичной оценки в учебной деятельности, умения самостоятельно и аргументированно оценивать свои действия и действия одноклассников, содержательно обосновывая правильность или ошибочность результата и способа действия, адекватно оценивать объективную трудность как меру фактического или предполагаемого расхода ресурсов на решение задачи, адекватно оценивать свои возможности достижения цели определенной сложности в различных сферах самостоятельной деятельности;
- овладение основами волевой саморегуляции в учебной и познавательной деятельности в форме осознанного управления своим поведением и деятельностью, готовность и способность противостоять внешним помехам деятельности;

Познавательные УУД:

- осознанное владение логическими действиями определения и ограничения понятий, установления причинно-следственных и родовидовых связей и обобщения на различном предметном материале;
- сравнения, классификации на основе самостоятельного выбора оснований и критериев;
- умение строить классификацию, строить логическое рассуждение, включая установление причинно-следственных связей, делать умозаключения (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- овладение системой операций, обеспечивающих понимание текст.

Коммуникативные УУД:

- умение организовывать и планировать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, определять общие цели и распределение функций и ролей участников, способы взаимодействия, планировать общие способы работы;
- умение работать в группе — владение навыками самопрезентации, умение эффективно сотрудничать и взаимодействовать на основе координации различных позиций при выработке общего решения в совместной деятельности; умение слушать партнера, формулировать и аргументировать свое мнение, корректно отстаивать свою позицию и координировать ее с партнерами, в том числе в ситуации столкновения интересов; умение продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников, поиска и оценки альтернативных способов разрешения конфликтов;
- формирование внутреннего умственного плана действий на основе умения отображать в речи содержание совершаемых действий в форме громкой социализированной речи и внутренней речи;
- умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач и для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей; владение устной и письменной речью; умение строить монологическое контекстное высказывание, использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности; овладение основами коммуникативной рефлексии;
- формирование и развитие учебной и общепользовательской компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ-компетентности) как инструментальной основы развития регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий, включая совершенствование навыков решения социально и личностно значимых проблем, способности к сотрудничеству и саморегуляции;
- формирование умений рационально использовать широко распространенные инструменты и технические средства информационных технологий;
- развитие навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, обеспечения защиты значимой информации и личной информационной безопасности, в том числе с помощью типовых программных средств.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с системами программирования и в Интернете.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 класс

| Содержание | Форма организации | Виды деятельности |
|---|--|--|
| «Компьютерная анимация» | | |
| Раздел 1. Теоретические основы мультипликации. Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика. Раздел 3. Компьютерная анимация. | Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика | Познавательная, преобразовательная, художественное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая |

6 класс

| Содержание | Форма организации | Виды деятельности |
|---|--|--|
| «Компьютерная анимация» | | |
| Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации. Раздел 2. Работа с изображениями в Macromedia Flash. Раздел 3. Flash-анимация, работа над проектом. | Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика | Познавательная, преобразовательная, художественное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая |

7 класс

| Содержание | Форма организации | Виды деятельности |
|---|--|--|
| «Информатика вокруг нас» | | |
| Раздел 1. Мир информационных процессов. Файловая система компьютера. Раздел 2. Начала программирования. Раздел 3. Живые картинки. | Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика | Познавательная, преобразовательная, социальное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая |

8 класс

| Содержание | Форма организации | Виды деятельности |
|---|---|---|
| «Персональный компьютер» | | |
| Раздел 1. Персональный компьютер. Раздел 2. Операционная система. Раздел 3. Программы для обслуживания и | Беседа, практикум, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика | Познавательная, преобразовательная, социальное творчество, проблемно-ценностное общение |

| | | |
|----------------------|--|--|
| настройки компьютера | | |
|----------------------|--|--|

9 класс

| Содержание | Форма организации | Виды деятельности |
|--|---|---|
| «Алгоритмы и исполнители» | | |
| Раздел 1. От задачи к алгоритму. Раздел 2. Алгоритмы и исполнители. Раздел 3. Исполнители рисуют. Раздел 4. Исполнители учатся считать. Раздел 5. Исполнители учат азбуку. Раздел 6. Компьютерные игры и обучающие программы | Беседа, практикум, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика | Познавательная, преобразовательная, социальное творчество, проблемно-ценностное общение |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

| № | Тема занятия | Количество занятий |
|---|--|--------------------|
| Раздел 1. Теоретические основы мультипликации | | |
| 1. | Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете информатики | 1 |
| 2. | История мультипликации. | 1 |
| 3. | Теоретические основы мультипликации. | 1 |
| Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика | | |
| 4. | Требования к проекту. | 1 |
| 5. | Разработка сюжета мультфильма. | 1 |
| 6. | Растровая графика. | 1 |
| 7. | Векторная графика. | 1 |
| 8. | Рисование в растровых редакторах Paint | 2 |
| 9. | | |
| 10. | Рисование в растровых редакторах Gimp. | 2 |
| 11. | | |
| 12. | Сканирование рисунков, фотографий. | 1 |
| 13. | Поиск изображений в Интернете. | 1 |
| Раздел 3. Компьютерная анимация | | |
| 14. | Обработка и редактирование графических цифровых изображений в редакторе Gimp | 2 |
| 15. | | |
| 16. | Создание gif-анимации в программе GIF Animator. | 1 |
| 17. | Программа PowerPoint. | 1 |
| 18. | Разметка и фон слайда. | 1 |
| 19. | Создание векторных изображений в PowerPoint. | 2 |
| 20. | | |
| 21. | Поиск изображений в Интернете. | 1 |
| 22. | Создание векторных изображений в PowerPoint. | 2 |
| 23. | | |
| 24. | Добавление готовых изображений в PowerPoint. | 1 |
| 25. | Обработка готовых изображений в PowerPoint. | 1 |
| 26. | Настройка эффектов анимации и смены слайдов. | 1 |
| 27. | Настройка эффектов анимации и смены слайдов. | 1 |
| 28. | Работа со звуком в PowerPoint. | 1 |
| 29. | Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint» | 2 |
| 30. | | |
| 31. | | |
| 32. | | |
| 33. | Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint» | 3 |
| 34. | | |
| 35. | | |

6 класс

| № | Тема занятия | Количество занятий |
|---|---|---------------------------|
| Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации | | |
| 1. | Техника безопасности при работе в кабинете информатики. | 1 |
| 2. | Особенности растровой графики | 1 |
| 3. | Особенности векторной графики. | 1 |
| 4. | Принципы создания и сохранения анимированных изображений. | 1 |
| 5. | Требования к проекту. | 1 |
| 6. | Разработка сюжета мультфильма. | 1 |
| Раздел 2. Работа с изображениями в Macromedia Flash | | |
| 7. | Знакомство с Adobe Flash. Интерфейс. | 1 |
| 8. | Инструменты рисования | 1 |
| 9. | Инструменты выделения. | 1 |
| 10. | Инструменты редактирования. | 1 |
| 11. | Рисование во Flash. | 1 |
| 12. | Работа с цветом. Типы заливок и их применение. | 1 |
| 13. | Выделение объектов. | 1 |
| 14. | Трансформация объектов. | 1 |
| 15. | Группировка объектов. | 1 |
| 16. | Импорт растровых изображений. | 1 |
| 17. | Преобразование растровой картинки в векторную графику. | 1 |
| Раздел 3. Flash-анимация, работа над проектом. | | |
| 18. | Покадровая анимация. | 1 |
| 19. | Анимация формы. | 1 |
| 20. | Анимация движения. | 1 |
| 21. | Работа с текстом. | 1 |
| 22. | Вращение. | 1 |
| 23. | Символы. | 1 |
| 24. | Сложная анимация. | 1 |
| 25. | Маски. | 1 |
| 26. | Озвучивание фильма. | 1 |
| 27. | Сохранение фильма. | 1 |
| 28. | Экспорт фильма. | 1 |
| 29. | Публикация фильма. | 1 |
| 30. | Разработка проекта «Мультфильм во Flash» | 4 |
| 31. | | |
| 32. | | |
| 33. | | |
| 34. | Защита проекта «Мультфильм во Flash» | 2 |
| 35. | | |

7 класс

| № | Тема занятия | Количество занятий |
|---|--|---------------------------|
| Раздел 1. Мир информационных процессов | | |
| 1. | Информационное общество. Черты информационного общества. Информационные ресурсы общества. | 1 |
| 2. | Информационная деятельность человека. Информация и личная безопасность. | 1 |
| Раздел 3. Файловая система компьютера | | |
| 3. | Изучение конфигурации и быстродействия персонального компьютера | 1 |
| 4. | Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ. | 1 |
| 5. | Как начинает свою работу компьютер и операционная система. Безопасный режим в операционной системе Windows. Файловая система компьютера. | 1 |
| 6. | Атрибуты файлов. Таблица размещения файлов. | 1 |
| 7. | Работа с объектами файловой системы | 1 |
| 8. | Способы выполнения операций с объектами файловой системы. | 1 |
| 9. | Сервисные программы. Работа с сервисными программами. | 1 |
| 10. | Файловые менеджеры. Работа с объектами файловой системы с помощью файлового менеджера. | 1 |
| Тема 3. Начала программирования | | |
| 11. | Решение задач на составление линейных алгоритмов. | 1 |
| 12. | Задачи геометрического содержания. | 1 |
| 13. | Простейшие задачи целочисленной арифметики. | 1 |
| 14. | Выделение цифр числа | 1 |
| 15. | Практическая работа «Выделение цифр числа» | 1 |
| 16. | Нахождение суммы | 1 |
| 17. | Практическая работа «Нахождение суммы» | 1 |
| 18. | Произведения цифр числа | 1 |
| 19. | Практическая работа «Произведения цифр числа». | 1 |
| 20. | Получение чисел из цифр заданного числа | 1 |
| 21. | Практическая работа «Получение чисел из цифр заданного числа» | 1 |
| 22. | Удаление цифр числа | 1 |
| 23. | Практическая работа «Удаление цифр числа». | 1 |
| 24. | Вставка цифр в число. | 1 |
| 25. | Практическая работа «Вставка цифр в число». | 1 |
| 26. | Графические возможности языка программирования имитация движения. | 1 |
| Раздел 4. Живые картинки | | |
| 27. | Компьютерная презентация. | 1 |
| 28. | Разметка слайдов. | 1 |
| 29. | Рисование. | 1 |
| 30. | Эффекты анимации. | 1 |
| 31. | Использование гиперссылок в презентации. | 1 |
| 32. | Скрытые слайды. | 1 |
| 33. | Создание образца слайдов. | 1 |
| 34. | Практическая работа «Создание анимации» | 2 |

| | | |
|-----|--|--|
| 35. | | |
|-----|--|--|

8 класс

| № | Тема занятия | Количество занятий |
|--|---|---------------------------|
| Раздел 1. Персональный компьютер | | |
| 1. | Техника безопасности в компьютерном классе. Персональный компьютер. | 1 |
| 2. | Основные типы современных компьютеров | 1 |
| 3. | Платформы современных компьютеров | 1 |
| 4. | Виды современных компьютеров | 1 |
| 5. | Устройство персонального компьютера | 1 |
| 6. | Системный блок: внешний вид | 1 |
| 7. | Основные комплектующие | 1 |
| 8. | Внешние устройства | 1 |
| 9. | Дополнительные мультимедийные устройства | 2 |
| 10. | | |
| Раздел 2. Операционная система | | |
| 11. | Что такое операционная система | 1 |
| 12. | Операционная система Windows | 1 |
| 13. | Сравнительные характеристики версий операционной системы Windows. | 1 |
| 14. | Установка и настройка Windows | 1 |
| 15. | Установка Windows из режима DOS | 1 |
| 16. | Загрузка с компакт-диска | 1 |
| 17. | Обновление версии Windows | 1 |
| 18. | Установка драйверов устройств | 1 |
| 19. | Добавлений новых устройств | 1 |
| 20. | Загрузка компьютера | 1 |
| 21. | Первый этап. Аппаратная POST-диагностика. BIOS | 1 |
| 22. | Второй этап. Загрузка системных файлов и ядра | 1 |
| 23. | Варианты загрузки Windows | 1 |
| 24. | Сообщения об ошибках при загрузке компьютера | 1 |
| Раздел 3. Программы для обслуживания и настройки компьютера | | |
| 25. | Комплекты утилит. | 1 |
| 26. | Norton System Works. | 1 |
| 27. | Лучшие отдельные утилиты. | 1 |
| 28. | Антивирусные программы. | 1 |
| 29. | Программы очистки жесткого диска. | 1 |
| 30. | Программы тонкой подстройки Windows. | 1 |
| 31. | Программы для сохранения и восстановления конфигурации. | 1 |
| 32. | Тесты. | 2 |
| 33. | | |
| 34. | Файловые менеджеры. | 1 |
| 35. | Программы для работы с архивами | 1 |

9 класс

| № | Тема занятия | Количество занятий |
|--|---|---------------------------|
| Раздел 1. От задачи к алгоритму | | |
| 1. | Исторический экскурс. Наиболее известные задачи и их решения. | 1 |
| 2. | Задачи на вычисления, решаемые с конца. | 1 |
| 3. | Последовательности. Закономерности в последовательностях. | 1 |
| 4. | Цепочки закономерностей. Поиск и анализ цепочек закономерностей. Числовые ребусы. | 1 |
| 5. | Логические рассуждения. Логические задачи. | 1 |
| 6. | Задачи, решаемые методом исключения с применением таблиц. | 1 |
| 7. | Особенности задач алгоритмического характера. | 1 |
| 8. | Задачи на переправу. | 1 |
| 9. | Задачи на переливания с помощью неградуированных сосудов. | 1 |
| 10. | Задачи о взвешивании монет. | 1 |
| 11. | Задачи на выбор стратегии. | 1 |
| 12. | Задача. Этапы решения задачи. | 1 |
| 13. | Формализация задачи. Интерпретация результатов. | 1 |
| Раздел 2. Алгоритмы и исполнители. | | |
| 14. | Управление исполнителем. Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя. | 1 |
| 15. | Линейный алгоритм. Алгоритмы для нескольких исполнителей. | 1 |
| 16. | Линейные алгоритмы. Построение изображений. | 1 |
| 17. | Алгоритмы с использованием координат. | 1 |
| 18. | Вычерчивание фигур одним росчерком. | 1 |
| 19. | Симметричные фигуры. Правила построения симметричных фигур. | 1 |
| Раздел 3. Исполнители рисуют | | |
| 20. | Алгоритмы с повторением и ветвлением. Условия в алгоритмах. | 1 |
| 21. | Алгоритм с повторением. | 1 |
| 22. | Алгоритм с ветвлением. | 1 |
| 23. | «Живые картинки». Алгоритмы изображений с эффектом движения | 1 |
| Раздел 4. Исполнители учатся считать | | |
| 24. | Понятие «величина». Целые величины. Операция присваивания. | 1 |
| 25. | Алгоритмы с использованием целочисленных величин. | 1 |
| 26. | Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа. | 1 |
| Раздел 5. Исполнители учат азбуку. | | |
| 27. | Понятие «строковая величина». | 1 |
| 28. | Строковые константы. | 1 |
| 29. | Операции со строками. | 1 |
| 30. | Алгоритмы работы со строками. | 1 |
| Раздел 6. Компьютерные игры и обучающие программы | | |
| 31. | Виды компьютерных игр | 1 |
| 32. | Виды компьютерных игр | 1 |
| 33. | Правила пользования компьютерными играми | 1 |