

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Данная программа описывает обучение математическим основам информатики. Настоящая программа разработана в целях реализации ФГОС нового поколения школы второй ступени. Она ориентирована на реализацию общеинтеллектуального направления. Содержание учебного материала программы соответствует целям предпрофильного обучения и обладает новизной для обучающихся.

Формы и методы работы выбраны с учетом осуществления дифференциации и индивидуализации образовательной деятельности в контексте Концепции модернизации российского образования. Здесь закладываются основные компетенции, связанные с математическими вычислениями в информатике.

Цель программы: создание в образовательном пространстве школы условий для успешной пропедевтической подготовки обучающихся, формирование 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.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления. формирование у обучаемых системное представление о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий;

В основу программы положены следующие нормативные документы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. №1897).
2. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения (Письмо департамента общего образования Министерства образования науки Российской Федерации от 01 ноября 2011 г. № 03-776).
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (статья 11, 12, 13,18), от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях». Зарегистрирован в Минюсте РФ 3 марта 2011 г.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2014 г. № 253 г. Москва «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования».
6. Примерные программы по учебным предметам. Информатика. 7-9 классы. М.: Просвещение, 2011. – 32 с. – (Стандарты второго поколения). /Рук. О.В.Платонова

Программа по целевой направленности является развивающей, личностно ориентированной. Это специальный курс для обучения, в котором теория строго дозирована и тесно связана с практической деятельностью.

Данная программа рассчитана для учащихся 5 класса. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу – всего 35 ч.

Общая характеристика учебного курса

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 7 по 11 класс. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного курса отражает потребности учащихся и школы.

Компьютерная графика – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

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

Решение задачи предполагает: помощь в обработке рисунков; помощь в постановке целей презентации; проработку плана презентации, её логической схемы; стилевое решение презентации; дизайн слайдов презентации; создание анимационных и видео-роликов; озвучивание презентации; сборку презентации; помощь в создании домашних слайд-фильмов.

В основу работы с учащимися по изучению курса «Компьютерная графика» может быть положена методика, базирующаяся на следующих принципах развивающего обучения:

1. принцип обучения на высоком уровне трудности;
2. принцип ведущей роли теоретических знаний;
3. принцип концентрированности организации учебного процесса;
4. принцип группового или коллективного взаимодействия;
5. принцип полифункциональности учебных заданий.

Программа имеет связь с базовым предметом –искусство, музыка, изобразительное искусство, в ней четко прослеживаются межпредметные связи.

Программа имеет практическую направленность, в которой отражендействительно мир огромных возможностей использования мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед аудиторией.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

Описание места курса в учебном плане

Курсу отводится по 1 часу в неделю в течение одного года обучения для 5 классов; всего 35 учебных часов.

Курс «Компьютерная графика» имеет блочно-модульную структуру, учебное пособие состоит из 3 модулей, которые можно изучать в произвольном порядке.

Распределение учебного времени представлено ниже в таблице:

Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них	
		Теория	Практика
Модуль 1. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint	4	2	2
Использование прикладной среды векторного графического редактора	3	1	2
Обработка рисунка	5	2	3
Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint	15	7	8
Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии WindowsLive	7	4	4
Общее количество часов	35	16	19

Результаты освоения учебного курса

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

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;

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

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

ИКТ-компетенции:

Владение информационными и коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, умением безопасного использования средств информационных и коммуникационных технологий и сети Интернет.

Регулятивные УУД:

- Самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности, выбирать тему проекта.
- Классифицировать текущие задачи по критериям важности, срочности, жёсткости/гибкости.
- Планировать пути реализации личных проектов, выделять в больших задачах подзадачи.

- Организовывать список текущих дел таким образом, чтобы нужные задачи извлекались в подходящий момент.
- Использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда.
- При выполнении плана действий принимать рациональные решения в ситуациях, когда нужно сделать выбор из нескольких вариантов.
- Использовать для принятия эффективного решения электронные таблицы.
- Понимать, как принимают рациональные решения в реальных задачах управления бизнесом, в том числе в условиях неопределённости, а также при проектировании новых изделий.

Познавательные УУД:

- Ставить информационную задачу, определять источники информации, осуществлять поиск с помощью специальных средств.
- Систематизировать получаемую информацию в процессе поиска и ознакомления, решать задачу с помощью полученной информации.
- Организовывать найденную информацию, создавать информационный продукт.
- Понимать, что такое моделирование, зачем оно нужно и какие бывают модели.
- Создавать и редактировать любой графический объект; осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- Создать слайд.
- Изменить настройки слайда.
- Создать анимацию текста, изображения.
- Вставить в презентацию звук и видеоклип.
- Создать презентацию из нескольких слайдов.
- Создать фрагмент (кадр).
- Изменить настройки фрагмента (кадра).
- Создать анимацию текста и переходов.
- Создать проект из нескольких фрагментов (кадров).

Коммуникативные УУД:

А. Непосредственная коммуникация.

- Планировать и готовить публичные выступления с компьютерным сопровождением, учитывая особенности аудитории.
- Привлекать и удерживать внимание слушателей во время выступления.

Б. Опосредованная коммуникация.

- Создавать печатные издания разных видов, предназначенные для разных целей, оформленные с применением разных выразительных средств.
- Создавать изображения, предназначенные для разных целей.
- Создавать свои фильмы на компьютере.

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 основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание учебного курса

Модуль 1. Компьютерная графика

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы PictureManager и Paint. Работа с Gif-аниматором

Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии WindowsLive

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows – MovieMaker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

Тематическое планирование по учебному курсу

	№ урока	Дата проведения		Тема урока	Основное содержание по теме	Результаты обучения		
		План	Факт			предметные	метапредметные	личностные
Модуль 1. Компьютерная графика (10ч.)	1	5.09		Основы работы на ПК. Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Назначение графических редакторов. Рисуем бабочку. Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка	<i>Учащиеся должны знать:</i> – возможности графического редактора и назначение управляющих элементов; – особенности растровой графики; – графические объекты-примитивы; – технологию создания и редактирования графических объектов.	<i>ИКТ-компетенции:</i> Владение информационными и коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, умением безопасного использования средств информационных и коммуникационных технологий и сети Интернет. <i>Регулятивные УУД:</i> Самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности, выбирать тему проекта. Классифицировать текущие задачи по критериям важности, срочности, жёсткости/гибкости.	– наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; – понимание необходимости владения средствами информационных и коммуникационных технологий для достижения своих целей и решения своих задач в современном информационном обществе; – готовность использования средств ИКТ в учебном процессе в качестве инструмента повышения эффективности обучения и для продолжения обучения в формах, основанных на применении информационных и
	2	12.09		На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи Преобразования формы	Назначение графических редакторов. Рисуем бабочку. Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка			
	3	19.09		Векторная графика	Векторная графика. Объекты векторного редактора.			
	4	26.09		Обработка изображений с помощью программы PictureManager и Paint	Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Сканирование рисунков, фотографий. Обработка			
	5	3.10		Коллаж, фотомонтажи Office Picture Manager				
	6	10.10		Снимок без фотоаппарата. PrintScreen - помощник фотографа				

Модуль 2. Создание презентаций в среде	7	17.10	Удивительные возможности сканера. Сканограмма	изображений с помощью программы PictureManager и Paint. Работа с Gif-аниматором		Планировать пути реализации личных проектов, выделять в больших задачах подзадачи. Организовывать список текущих дел таким образом, чтобы нужные задачи извлекались в подходящий момент. Использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда.	коммуникационных технологий; сформированность кругозора в отношении профессий, основанных на квалифицированном владении информационными и коммуникационными технологиями; понимание значимости освоения информационных и коммуникационных технологий для профессионального роста в будущем;
	8	24.10	Анимация и её последствия. Создаём движение				
	9	7.11	Зачётная работа по теме «Компьютерная графика»				
	10	14.11	Дополнительно. Рисунки символами				
	11	21.11	Мультимедиа технологии. Что такое презентация	Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.	<i>Учащиеся должны знать:</i> — назначение и функциональные возможности PowerPoint; — объекты и инструменты PowerPoint; — этапы создания презентации; — технологию работы с каждым объектом презентации.	При выполнении плана действий принимать рациональные решения в ситуациях, когда нужно сделать выбор из нескольких вариантов. Использовать для принятия эффективного решения электронные таблицы. Понимать, как принимают рациональные решения в реальных задачах управления бизнесом, в том числе в условиях неопределённости, а также при проектировании новых	понимание необходимости соблюдения правовых и этических норм при работе с информацией.
	12	28.11	Создадим презентацию, напишем рассказ. Вставка текста на слайд				
	13	5.12	Наведём красоту и порядок. Требования к тексту и заголовкам				
	14	12.12	Как привлечь внимание. Рисунки на слайдах				
	15	19.12	Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков				

--	--	--	--

изделий.

Познавательные УУД:

Ставить информационную задачу, определять источники информации, осуществлять поиск с помощью специальных средств.

Систематизировать получаемую информацию в процессе поиска и ознакомления, решать задачу с помощью полученной информации.

Организовывать найденную информацию, создавать информационный продукт.

Понимать, что такое моделирование, зачем оно нужно и какие бывают модели.

Создавать и редактировать любой графический объект; осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

Создать слайд.

Изменить настройки слайда.

Создать анимацию текста, изображения.

Вставить в презентацию

--	--	--	--

звук и видеоклип.

Создать презентацию из нескольких слайдов.

Создать фрагмент (кадр).

Изменить настройки фрагмента (кадра).

Создать анимацию текста и переходов.

Создать проект из нескольких фрагментов (кадров).

Коммуникативные УУД:

А. Непосредственная коммуникация.

Планировать и готовить публичные выступления с компьютерным сопровождением, учитывая особенности аудитории.

Привлекать и удерживать внимание слушателей во время выступления.

Б. Опосредованная коммуникация.

Создавать печатные издания разных видов, предназначенные для разных целей, оформленные с применением разных выразительных средств.

Создавать изображения, предназначенные для разных целей.

	16	26.12		Использование анимации на слайдах презентации					
	17	9.01		Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах					
	18-19	16.01 23.01		Слайд - фильм. Смена слайдов по времени					
	20-21	6.02 13.02		Смотрим и слушаем. Музыкальное сопровождение презентации					
	22-23	20.02 27.02		Настройка показа презентации					
	24-26	6.03 13.03		Итоговая работа. Мультфильмы своими руками					
	27	20.03		Дополнительно. Обработка рисунков для web и презентаций					
	28	27.03		Мультзачёт					
Модуль 3.	29-30	3.04 10.04		Создание фильмов. Сценарий и монтаж	Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows–MovieMaker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила	Учащиеся должны знать:	– назначение и функциональные возможности MovieMaker;	– объекты и инструменты	Создавать свои фильмы на компьютере.
	31-32	17.04 24.04		Создание фильмов. Текстовое сопровождение					
	33	1.05		Создание фильмов. Кино и музыка					
	34	8.05		Кинозачёт. Защита					

35	15.05		проекта	<p>съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.</p>	<p>MovieMaker; этапы создания проекта/фильма; технологию работы с каждым объектом проекта.</p>		
----	-------	--	---------	---	--	--	--

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечения курса

Для реализации целей и задач обучения информатики по данной программе используется УМК «Лабораторий знаний» (издательство «БИНОМ») и другие.

Литература:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5-6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
2. Босова Л.Л. Информатика. 5-7 класс. Базовый курс. Учебник для 6 класса,. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
3. Босова Л.Л. Информатика. 5-7 класс. Базовый курс. Учебник для 5 класса,. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
4. Босова Л.Л. Практикум по информационным технологиям – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 7-9 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
6. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007

Интернет – ресурсы

Виртуальный компьютерный музей	http://www.computer-museum.ru
Газета «Информатика» Издательского дома «Первое сентября»	http://inf.1september.ru
Дидактические материалы по информатике и математике	http://comp-science.narod.ru
Информатика в школе: сайт М.Б. Львовского	http://marklv.narod.ru/inf/
Информатика в школе: сайт И.Е. Смирновой	http://infoschool.narod.ru
Информатика для учителей: сайт С.В. Сырцовой	http://www.syrtsovasv.narod.ru
Информатика и информация: сайт для учителей информатики и учеников	http://www.phis.org.ru/informatika/
Информатика и информационные технологии в образовании	http://www.rusedu.info

Научно-методический журнал «Информатика и образование»

<http://www.infojournal.ru/>

ИТ-образование в России: сайт открытого e-консорциума

<http://www.edu-it.ru>

Клякс@.net: Информатика в школе. Компьютер на уроках

<http://www.klyaksa.net>

Материалы к урокам информатики (О.А. Тузова, С.-Петербург, школа № 550)

<http://school.ort.spb.ru/library.html>

Методические и дидактические материалы к урокам информатики: сайт Е.Р. Кочелаевой

<http://ekochemaeva.narod.ru>

Преподавание информатики в школе. Dedinsky school page

<http://www.axel.nm.ru/prog/>

<http://www.metodist.lbz.ru>

Методическая служба издательства Бином

Образование, учитель, школа. Педсовет: интернет-портал для учителей

<http://www.pedsovet.ru>

<http://www.uroki.net>

Уроки.нет-Все для учителя

Технические средства

Компьютерный класс: рабочее место преподавателя и 10 рабочих мест учащихся; локальная вычислительная сеть с выхода в сеть Интернет:

- принтер (черно/белой печати, формата А), позволяющий фиксировать на бумаге информацию;
- цветной принтер (формата А4),
- документ-камера;
- мультимедиа-проектор с потолочным креплением в комплекте с интерактивной доской;
- устройства для ввода визуальной и звуковой информации (сканер, микрофон, видеокамера, Web-камера);

- устройства вывода звуковой информации, а именно наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, колонки;
- оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет (комплект оборудования для подключения к сети Интернет, сервер)

Программные средства:

- Операционная система – Windows;
- Графический редактор Paint;
- Текстовый процессор Word;
- Программа презентаций PowerPoint ;
- Программа Gif-аниматор;
- Програмакиностудии WindowsLive;
- Антивирусная программа Антивирус Касперского 6.0;
- Программа-архиватор WinRar;
- Система оптического распознавания текста ABBYY FineReader 8.0,
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.);
- Комплект презентаций по темам;
- Конструктор тестов.

Планируемые результаты изучения курса

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Учащийся научится:

Необходимый уровень

- находить оптический центр и другие композиционные точки.
- создавать изображения, учитывая цель создания.
- меть создавать коллаж из нескольких изображений.
- выполнять простейшие функции со слоями.
- меть использовать инструменты трансформации.
- пользоваться основными инструментами рисования и редактирования.
- создавать и сохранять файлы презентации.
- набирать текст и сохранять текстовые объекты.

- форматировать текст: выбирать шрифт, символы, выравнивание абзацев, настраивать отступы, интервалы абзацев.
- выделять иерархию заголовков, создавать списки.
- вставлять фотографию, рисунок векторного редактора (фигуру).
- создавать макеты по готовым шаблонам.
- применять темы оформления слайдов.
- настраивать анимацию текста.

Повышенный уровень

- редактировать размер и разрешение изображения.
- находить гармоничные цветовые сочетания.
- применять сведения о моделях цвета.
- применять форматы графических файлов на практике.
- обеспечить удобство чтения текста.
- менять и настраивать цветовую схему.
- выполнять редактирование иллюстраций.
- создавать схему из фигур, объектов SmartArt.
- создавать оглавление с гиперссылками.
- добавлять кнопки перехода между слайдами.
- создавать сценарий презентации.
- работать в режиме сортировщика слайдов: менять порядок слайдов, удалять слайды, настраивать переходы.
- настроить показ слайдов автоматически и вручную.
- создавать список литературы и ресурсов Интернет с гиперссылками.
- использовать панель настройки анимации объектов для различных эффектов.
- настраивать цветовую схему, менять цвет гиперссылок.
- выбирать темы оформления и добавлять свои настройки, менять и настраивать фон.
- устанавливать связь образ – идея.

Максимальный уровень

- применять на практике правила композиции.
- находить цветовые контрасты и применять их на практике.
- меть изменять композицию фотографии.
- создавать коллаж из нескольких изображений.
- создавать и сохранять файлы презентации с оптимизацией размера изображений.
- готовить для презентации рисунки, редактировать изображения, проводить коррекцию цвета, тона, выполнять обрезку, поворот.
- импортировать объекты из других приложений.
- выполнять и настраивать анимацию объектов разного типа.

- гибко настраивать эффекты анимации.
- грамотно и к месту использовать анимацию.
- создавать ссылки на использованные материалы в Интернет.
- меть создавать авторский дизайн и цветовую схему, соответствующие теме.
- использовать библиотеку шаблонов оформления и создавать свой авторский стиль оформления.
- применять правила верстки материала на странице.
- устанавливать связь текста и образа, выстраивать ассоциативный ряд образ — идея.
- систематизировать информацию, показывать различные точки зрения, высказывать свой взгляд и делать смысловые акценты в презентации с помощью оформления, цвета, анимации.

Учащийсяполучит возможность:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- создать слайд;
- изменить настройки слайда;
- создать анимацию текста, изображения;
- вставить в презентацию звук и видеоклип;
- создать презентацию из нескольких слайдов.
- закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- сформировать понимание принципов действия различных средств информатизации, их возможностей, технических и экономических ограничений.