**ОБЛІК роботи гуртка** (1семестр)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Дата | Тема і зміст завдання | Програмне забезпечення | Кількість занять | Підпис керівника групи |
| 1 |  | Правила з ОЖД. Hardware і Software.  Призначення процесора та пам’яті. | „Сходинки…” |  |  |
| 2 |  | Призначення операційній системи. Робочій стіл. Робота з вікнами.  Призначення ярликів. Створення папок та ярликів. Відкриття та збереження файлів. | ОС Windows |  |  |
| 3 |  | Програма „Калькулятор”. | „Калькулятор” |  |  |
| 4 |  | Правила з ОЖД. Призначення та можливості текстового процесора Word. Введення та редагування тексту. | MS Word |  |  |
| 5 |  | Поняття абзацу. Форматування тексту та абзацу. Виділення та вирівнювання абзаців. | MS Word |  |  |
| 6 |  | Робота з фрагментами тексту: виділення, копіювання та вирізання. | MS Word |  |  |
| 7 |  | Встановлення кольору та розміру шрифту. Створення списків. | MS Word |  |  |
| 8 |  | Об’єкти WordArt. Вставка малюнків в текстовий документ. | MS Word |  |  |
| 9 |  | Створення малюнків в текстовому редакторі. | MS Word |  |  |
| 10 |  | Використання таблиць у текстових документах. | MS Word |  |  |
| 11 |  | Виконування творчих завдань. | MS Word |  |  |
| 12 |  | Вивчаємо годинники: елементи алгоритмізації та сортування. | TIME (“Nikita) |  |  |
| 13 |  | Графічні редактори та їх призначення. Графічний редактор Paint. | Paint |  |  |
| 14 |  | Панель інструментів. Палітра. Колір фігури і колір фону. „Олівець” та „ластик”. | Paint |  |  |
| 15 |  | Створення малюнків на основі графічних примітивів. Масштаб. Сітка. | Paint |  |  |
| 16 |  | Копіювання та вставляння фрагментів, підписи та малюнків. | Paint |  |  |
| 17 |  | Виконання індивідуальних творчих завдань. | MS Word |  |  |

**ОБЛІК роботи гуртка** (2семестр)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Дата | Тема і зміст завдання | Програмне забезпечення | Кількість занять | Підпис керівника групи |
| 18 |  | Комп’ютерні презентаціїта їх призначення. Програма Power Point та її можливості. | Power Point |  |  |
| 19 |  | Панель інструментів вбудованого графічного редактора. Створення малюнку. Застосування ефектів анімації. Додавання звуків. | Power Point |  |  |
| 20 |  | Заповнення шаблону презентації, додавання власного тексту та малюнків. | Power Point |  |  |
| 21 |  | Заповнення шаблону презентації, додавання власного тексту та малюнків. | Power Point |  |  |
| 22 |  | Виконання індивідуальних творчих завдань. | MS Word |  |  |
| 23 |  | Типи алгоритмів. Засоби запису алгоритмів. Лінійні алгоритми. Виконавці: „Раздвоитель”, „Удвоитель”, „Кузнечик”. | „Алгоритмика”: „Кузнечик”; „Сходинки до інформатики”:  Виконавець „Садівник” |  |  |
| 24 |  | Типи алгоритмів. Засоби запису алгоритмів. Лінійні алгоритми. Виконавці: „Раздвоитель”, „Удвоитель”, „Кузнечик”. | „Алгоритмика”: „Кузнечик”; „Сходинки до інформатики”:  Виконавець „Садівник” |  |  |
| 25 |  | Поняття блок-схем. Графічний засіб запису алгоритмів. | „Сходинки до інформатики”:  Виконавець „Кенгуру” |  |  |
| 26 |  | Поняття блок-схем. Графічний засіб запису алгоритмів. | „Сходинки до інформатики”:  Виконавець „Кенгуру” |  |  |
| 27 |  | Циклічні алгоритми. Цикли „Повторити”. Лічильник циклу. | „Сходинки до інформатики”:  Виконавець „Кенгуру” |  |  |
| 28 |  | Циклічні алгоритми. Цикли „Повторити”. Лічильник циклу. | „Сходинки до інформатики”:  Виконавець „Кенгуру” |  |  |
| 29 |  | Поняття умови. Цикл „Поки”. Умови зупинки циклу. Вкладені цикли. | Алгоритмика”;  „Сходинки до інформатики”:  „Навантажувач” |  |  |
| 30 |  | Поняття умови. Цикл „Поки”. Умови зупинки циклу. Вкладені цикли. | Алгоритмика”;  „Сходинки до інформатики”:  „Навантажувач” |  |  |
| 31 |  | Алгоритми розгалуження. Розгалуження „в житті”. Вибір предмету за указаною ознакою. | Алгоритмика”;  „Сходинки до інформатики”:  „Навантажувач” |  |  |
| 32 |  | Алгоритми розгалуження. Розгалуження „в житті”. Вибір предмету за указаною ознакою. | „Алгоритмика”;  „Сходинки до інформатики”:  „Навантажувач” |  |  |
| 33 |  | Правила з ОЖД. Поняття алгоритму. Алгоритми навколо нас. Виконавець алгоритму. Система команд алгоритму. | „Алгоритмика”:  „Весовщик” |  |  |
| 34 |  | Типи алгоритмів. Засоби запису алгоритмів. Лінійні алгоритми. Виконавці: „Раздвоитель”, „Удвоитель”, „Кузнечик”. | „Алгоритмика”:  „Весовщик” |  |  |
| 35 |  | Виконання індивідуальних творчих завдань. | MS Word |  |  |