

АРТ-ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІНФОРМАТИКА (ІКТ): ІНФОРМАТИКА

Тема 1. Створення колажу / інтерактивного плакату про історію виникнення комп'ютерів.

1. Історія виникнення цифрових пристроїв для роботи з інформацією. Додаткові складові частини комп'ютера: сканер, принтер, модем/роутер, відеокамера, гарнітура, джойстик тощо.
2. Основні складові частини системного блоку: оперативна пам'ять, процесор, вінчестер, материнська плата, блок живлення, дисковод. Носії інформації (зовнішній жорсткий диск, флеш-накопичувач, оптичний диск, карта пам'яті).
3. Операційна система. Типи/види операційних систем (Windows, Linux, MacOS, iOS, Android).
4. Види меню (головне / меню «Пуск», контекстне, програми). Папка. Основні операції над папками. Об'єднання файлів у папки за типом або тематикою.
5. Обробка/ редагування готового зображення (фотознімку).
6. Зображення з геометричних фігур. Танграм. Упорядкування інформації. Створення та редагування схем у середовищі графічного редактора. Хмари тегів, таймлайни, блок / ментальні-карти.
7. Створення колажу / інтерактивного плакату про історію виникнення комп'ютерів.

Тема 2: Створення власного мініфільму / мультфільму на природничу тематику.

1. Відеозаписи. Цифрові пристрої для запису та відтворення відео (відеокамера, смартфон, комп'ютер).
2. Телевізійні програми та їх види (інформаційні/ новинні, публіцистичні, пізнавально-розважальні, культурно-просвітницькі, дитячі, розважальні, спортивні, рекламні, художні/ігрові кінофільми, багатосерійні телефільми). Види програм-відеопрогравачів (відеоплеєрів)/програвачів мультимедіа.

3. Середовище та основні можливості програми-відеопрогравача (відеоплеєра)/програвача мультимедіа.
4. Безпечний пошук, перегляд, завантаження та збереження відеозаписів з мережі Інтернет. Антивірусні програми. Практична робота. Пошук та перегляд відеозапису (документального / художнього фільму / мультфільму на природничу тематику) у режимі он-лайн. Завантаження відеозапису на комп'ютер або обраний носій інформації для подальшого перегляду. Перевірка комп'ютера на віруси за допомогою встановленої антивірусної програми.
5. Створення власного мініфільму / мультфільму на природничу тематику.

Тема 3. Створення випуску шкільної газети (групова робота над рубриками) / створення сторінки газети / робота з незавершеним медіатекстом (створення або редагування статті для електронної енциклопедії).

1. Цифрові пристрої для читання та редагування текстів (комп'ютер, смартфон, електронна книга).
2. Види програм-текстових редакторів. Середовище текстового редактора. Практична робота. Пошук та запуск програми-текстового редактора через ярлик на Робочому столі або меню «Пуск». Відкривання текстового документу, що зберігається на носії.
3. Форматування текстів у середовищі текстового редактора. Редагування тексту. Основні операції над готовим текстом. Закладки та цитати. Об'єкти у тексті. Доповнення готового тексту текстовими та графічними об'єктами.
4. Упорядкування інформації та прості розрахунки для представлення якісних та кількісних характеристик. Таблиці, діаграми та об'єкти Smart Art у середовищі текстового редактора. Набір тексту. Десятипальцевий метод набору тексту.
5. Голосовий метод набору тексту. Пошукові системи в мережі Інтернет. Ключові слова для пошуку. Інформаційні ресурси Інтернету. Диспетчер закладок.

6. Створення випуску шкільної газети (групова робота над рубриками) / створення сторінки газети / робота з незавершеним медіатекстом (створення або редагування статті для електронної енциклопедії).

Тема 4. Створення простої анімаційної історії у середовищі програмування.

1. Алгоритми послідовності. Алгоритми розгалуження.
2. Алгоритми з циклами з розгалуженням. Створення нових виконавців в графічному редакторі середовища програмування.
3. Створення простої анімаційної історії / проєкту з комбінації різних видів алгоритмів у середовищі програмування.