

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Мирненская средняя общеобразовательная школа

СОГЛАСОВАНО
на заседании МС

заместитель директора
по ВР _____
/Л.Ф. Романова

Протокол № 7 от
«29» августа 2017г.

ПРИНЯТО
педагогическим
советом
протокол № 5 от
«30» августа 2017г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МОУ Мирненская
СОШ _____

/М.В. Подобед/

Приказ № 239/1 от «31» августа
2017г.



Программа курса внеурочной деятельности

«Инфознайка»

основного общего образования

(общеинтеллектуальное направление,

для 5-9 классов,

срок реализации: 2 года)

Автор - составитель: Карчалова Лиана Валериевна
учитель математики и информатики
высшей квалификационной категории.

Рассмотрено
на заседании МО учителей
естественно – математического цикла
Руководитель МО Лебедь /И.В. Лебедева/
Протокол «15» от «28» августа 2017 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка	2
2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности	7
3. Содержание курса внеурочной деятельности	9
4. Тематический план	13
5. Календарно-тематическое планирование	14
6. Учебно-методическое обеспечение программы	18
7. Контрольно-измерительные материалы	19

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативно – правовая база:

Организация внеурочной деятельности курса «Инфознайка» в МОУ «Мирненская СОШ» осуществляется в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования (далее ФГОС) и следующими нормативными документами, инструктивно-методическими материалами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013).
2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010г. №189 (ред. От 25.12.2013г.) «Об утверждении СанПин 2.4..2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (вместе с «СанПин 2.4.2.2821-10. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных организациях. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы») (Зарегистрировано в Минюсте России 03.03.2011г. №19993);
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 г. №1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 19.04.2011 г. №03-255 «О введении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 г. №373 «О введении ФГОС основного общего образования в образовательных учреждениях Челябинской области с 1 сентября 2012 г.»;
6. Примерная основная образовательная программа основного общего образования. Решение федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015г.№1/15);
7. Методические рекомендации по учету национальных, региональных и этнокультурных особенностей при разработке общеобразовательными учреждениями основных образовательных программ начального, основного, среднего общего образования / В. Н. Кеспикив, М. И. Солодкова, Е. А. Тюрина, Д. Ф. Ильясов, Ю. Ю.

- Баранова, В. М. Кузнецов, Н. Е. Скрипова, А. В. Кисляков, Т. В. Соловьева, Ф. А. Зуева, Л. Н. Чипышева, Е. А. Солодкова, И. В. Латыпова, Т. П. Зуева; МО и Н Челябинской области ;Челяб. институт переподгот. и повышения квалификации работников образования. – Челябинск : ЧИППКРО, 2013.
8. Адаптированная образовательная программа образовательной организации: методические рекомендации по разработке / М. И. Солодкова, Ю. Ю. Баранова, А. В. Ильина, Н. Ю. Кийкова. – Челябинск : ЧИППКРО, 2014.
 9. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
 10. Устав МОУ Мирненская СОШ в действующей редакции.
 11. Положение «О разработке рабочих программ, учебных курсов, предметов, дисциплин (модулей) МОУ Мирненская СОШ Приказ №15 от 22.06.2015г.
 12. Основная образовательная программа основного общего образования МОУ Мирненская СОШ

1.2. Место курса в учебном плане

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Программы внеурочной деятельности обучающихся создают условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур; способствуют раскрытию индивидуальных способностей ребенка (прежде всего к разным видам искусства – изобразительного, музыкального, хореографического), развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Каждый вид внеклассной деятельности: творческой, познавательной, спортивной, трудовой, игровой – обогащает опыт коллективного взаимодействия школьников в определённом аспекте, что даёт большой воспитательный эффект.

Учащиеся, вовлеченные во внеурочную деятельность, прекрасно адаптируются в среде сверстников, глубже изучают материал. На занятиях раскрываются организаторские, творческие, художественные, хореографические, музыкальные способности учащихся, что играет немаловажную роль в духовном развитии школьников среднего звена. «ИнфоЗнайка»

имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность «Инфознайки» заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс «Инфознайки» закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Актуальность программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе

С этих позиций курс бесспорно актуален и важен для достижения личностных и метапредметных результатов.

Программа курса внеурочной деятельности «Инфознайка» предназначена для обучающихся 5-6-х классов.

Курс рассчитан на 68 часов, по 34 часа учебного времени в каждом классе, из расчета 1 час в неделю.

1.3. Цели и задачи курса.

Цели: формирование информационной компетенции и культуры обучающегося, формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки, хранения и передачи информации.

Задачи программы:

- ✓ развивать основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- ✓ формировать представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

- ✓ развивать алгоритмическое мышление, необходимое для профессиональной деятельности в современном обществе; развивать умения составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- ✓ формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- ✓ формировать умения 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;
- ✓ воспитать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- ✓ выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

1.4. Принципы внеурочной деятельности:

- *Целостность и непрерывность*, означающие, что данный курс является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатики и информационным технологиям.
- *Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения.* Это означает включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учётом возрастных особенностей обучаемых.
- *Практико-ориентированность*, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
- *Принцип дидактической спирали* как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учётом имеющегося

опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

- *Принцип развивающего обучения.* Обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщённых способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

II. Результаты освоения курса внеурочной деятельности (личностные и метапредметные)

2.1. Планируемые личностные результаты освоения курса внеурочной деятельности

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

2.2. Планируемые метапредметные

2.2.1. Регулятивные универсальные действия

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

2.2.2. Коммуникативные универсальные учебные действия

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

2.2.3. Познавательные универсальные действия

- самостоятельно определять цели своего обучения
- самостоятельно планировать пути достижения целей

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ - компетенции);

III. Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание	Виды деятельности	Формы организации
<p>Раздел 1. Информация вокруг нас (12 часов)</p> <p>Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.</p> <p>Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.</p> <p>Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.</p> <p>Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.</p>	<p>Игровая, познавательная.</p>	<p>Беседа, просмотр, презентация, с последующим обсуждением, практикум, комплексное занятие. Презентация опыта, ролевая игра.</p>
<p>Раздел 2. Информационные технологии (28 часов)</p> <p>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация</p>	<p>Художественное творчество, познавательная</p>	<p>занятия объединений художественной направленности, просмотр фильма с элементами</p>

<p>рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p> <p>Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.</p> <p>Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами:</p>		<p>обсуждения</p>
--	--	-------------------

<p>удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.</p> <p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.</p>		
<p>Раздел 3. Информационное моделирование (18 часов)</p> <p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.</p> <p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.</p> <p>Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.</p> <p>Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.</p> <p>Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.</p>	<p>проектная, игровая, познавательная деятельность.</p>	<p>Проект, сюжетно-ролевая игра, эстетические беседы</p>
<p>Раздел 4. Алгоритмика (10 часов)</p> <p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их</p>	<p>Познавательная; групповая, коллективная, индивидуальная</p>	<p>Беседа, практикум по написанию алгоритмов</p>

<p>последовательностей.</p> <p>Что такое алгоритм.</p> <p>Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.</p>		
---	--	--

IV. Тематический план

5 класс

№	Название темы	Количество часов
1	Информация вокруг нас	10
2	Компьютер	3
3	Подготовка текстов на компьютере	6
4	Компьютерная графика	3
5	Создание мультимедийных объектов	4
6	Объекты и системы	
7	Информационные модели	3
8	Алгоритмика	5
	Итого:	34

6 класс

№	Название темы	Количество часов
1	Информация вокруг нас	2
2	Компьютер	4
3	Подготовка текстов на компьютере	2
4	Компьютерная графика	3
5	Создание мультимедийных объектов	3
6	Объекты и системы	8
7	Информационные модели	7
8	Алгоритмика	6
	Итого:	34

V. Календарно-тематическое планирование

5 класс

Дата	№	Тема	Кол-во часов
	1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Информация вокруг нас.	1
	2	Компьютер - универсальная машина для работы с информацией	1
	3	Ввод информации в память компьютера.	1
	4	Управление компьютером.	1
	5	Хранение информации.	1
	6	Передача информации Электронная почта.	1
	7	В мире кодов. Способы кодирования информации	1
	8	Метод координат	1
	9	Контрольная работа №1 по темам «Компьютер», «Информация вокруг нас»	1
	10	Текст как форма представления информации.	1
	11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	1
	12	Редактирование текста.	1
	13	Фрагменты текста.	1
	14	Форматирование текста.	1
	15	Структура таблицы.	1
	16	Табличный способ решения логических задач. Практическая контрольная работа по теме «Создание текстовых документов»	1
	17	Наглядные формы представления информации Диаграммы.	1
	18	Компьютерная графика.	1
	19	Преобразование графических изображений.	1
	20	Создание графических изображений.	1
	21	Контрольная работа №2 по теме «Текстовый и графический редактор».	1

	22	Разнообразие задач обработки информации Систематизация информации.	1
	23	Списки – способ упорядочивания информации	1
	24	Поиск информации.	1
	25	Кодирование как изменение формы представления информации.	1
	26	Преобразование информации по заданным правилам.	1
	27	Преобразование информации путём рассуждений	1
	28	Разработка плана действий. Задачи о переправах	1
	29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1
	30	Создание движущихся изображений.	1
	31	Создание анимации по собственному замыслу.	1
	32	Выполнение итогового мини-проекта.	1
	33	Итоговая контрольная работа	1
	34	Анализ итоговой контрольной работы	1
		Итого	34

6 класс

Дата	№	Тема	Кол-во часов
	1	Компьютерные объекты.	1
	2	Файлы и папки. Размер файла.	1
	3	Разнообразие отношений объектов и их множеств.	1
	4	Отношение «входит в состав».	1
	5	Разновидности объектов и их классификация.	1
	6	Классификация компьютерных объектов.	1
	7	Системы объектов.	1
	8	Система и окружающая среда.	1
	9	Персональный компьютер как система.	1
	10	Как мы познаем окружающий мир	1
	11	Понятие как форма мышления.	1
	12	Определение понятия	1
	13	Моделирование как метод познания	1
	14	Знаковые информационные модели. Словесные описания	1
	15	Математические модели. Многоуровневые списки	1
	16	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц	1
	17	Вычислительные таблицы. Табличное решение логических задач.	1
	18	Диаграммы и графики.	1
	19	Многообразие схем	1
	20	Использование графов при решении задач. Проверочная работа	1
	21	Алгоритмы и исполнители	1
	22	Формы записей алгоритмов	1
	23	Типы алгоритмов. Линейный алгоритм. Исполнитель Робот	1
	24	Алгоритм с ветвлением. Исполнитель Робот	1

	25	Алгоритм с повторением. Исполнитель Робот.	1
	26	Исполнитель Чертежник	1
	27	Вспомогательный чертежник	1
	28	Алгоритм с повторением для исполнителя Чертежник.	1
	29	Мультимедийные презентации.	1
	30	Разработка сценария	1
	31	Настройка смены слайдов в презентации	1
	32	Анимация в презентации	1
	33	Настройка демонстрации	1

VI. Учебно-методическое обеспечение программы

Класс	Учебные курсы	Учебная программа	Учебник	Учебное пособие для учащихся	Методическое пособие для учителя	Мониторинговый инструментарий
5	Инфознайка 1 час в неделю	Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.	Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.	Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013	Информатика. 5–6 классы: методическое пособие / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова	Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, А.А. Лобанов, Т.Ю. Лобанова
6	Инфознайка 1 час в неделю	Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.	Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.	Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013	Информатика. 5–6 классы: методическое пособие / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова	Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, А.А. Лобанов, Т.Ю. Лобанова

VII. Диагностический инструментарий

Для того чтобы процесс воспитания был успешным, педагогу необходимо его строить на основе объективных сведений о школьниках и детском коллективе. Говоря словами К.Д. Ушинского, чтобы воспитать человека во всех отношениях, нужно знать его во всех отношениях. Неоценимую помощь в этом учителю оказывает психолого-педагогическая диагностика личности учащегося и коллектива.

Используя диагностические методики, педагогу следует иметь в виду:

1. Содержание диагностической методики должно предполагать ожидаемый результат.
2. Проводя психолого-педагогическую диагностику личности учащегося и коллектива, учитель руководствуется принципом «не навреди». Результаты исследования не могут обсуждаться с людьми, не имеющими отношения к делам учащихся и класса.
3. Результаты психолого-педагогической диагностики являются основанием для корректирования и планирования внеурочной деятельности.

5 класс

Анкета «Выявление уровня сформированности ИКТ – компетентности по итогам 1-ого года обучения»

1. Умеешь ли ты включать компьютер? _____
2. Умеешь ли ты выключать компьютер? _____
3. Компьютер состоит из:
 - а) монитор, системный блок, клавиатура, мышь
 - б) монитор, системный блок
 - в) монитор, клавиатура, мышь
 - г) мышь, принтер, сканер
4. Мышь предназначена для:
 - а) ввода информации
 - б) вывода информации
 - в) для управления
5. Клавиатура предназначена для:
 - а) ввода информации
 - б) вывода информации

- в) для управления
6. Монитор предназначен для:
- а) ввода информации
 - б) вывода информации
 - в) для управления
7. Знаешь ли ты что такое главное меню? _____
8. Умешь ли ты работать с текстом на компьютере? _____
9. Умешь ли ты сохранять текстовый документ? _____

6 класс

Диагностическая работа «Выявление уровня сформированности ИКТ - компетентности по итогам второго года обучения».

Задание №1.

1. Запусти текстовый редактор Блокнот.
2. Набери в окне редактора следующие слова: *системный блок, Мои документы, клавиатура, мышь, Мой компьютер, монитор, процессор, панель задач, корзина, индикатор клавиатуры.*
3. Сгруппируй слова в две группы и назови каждую из них.
4. Сохрани текстовый документ в папке Мои документы.

Задание №2.

Используя приведенный ниже алгоритм, нарисуй пирамиду, состоящую из разноцветных колец одинаковой толщины.

1. Запустите графический редактор Paint.
2. Выберите инструмент Линия.
3. В палитре выберите вспомогательный цвет линий – серый.
4. Нарисуйте рядом две горизонтальные линии.



5. Выбери инструмент Скругленный прямоугольник.

6. В палитре выбери цвет границ колец – черный.

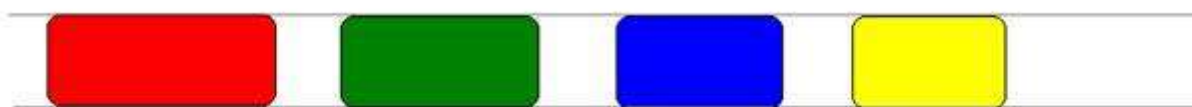
7. Наведи указатель мыши на верхнюю линию и двигай мышь с нажатой левой кнопкой наискосок к нижней линии.



8. Нарисуй еще несколько колец разной длины.



9. Инструментом Заливка раскрась кольца разным цветом.



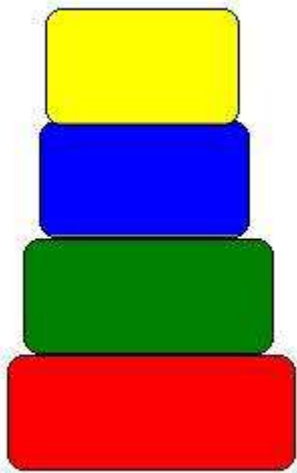
10. В палитре выбери цвет – серый.

11. Щелкни на свободном пространстве рабочего стола. Серая класка заполнит область вокруг колец.

12. Закрась область рабочего стола белым цветом.



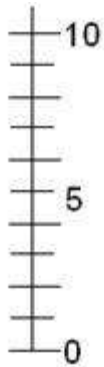
13. С помощью инструмента Выделение собери все кольца в пирамиду.



14. Сохрани рисунок с именем Пирамида.

Задание №3.

1. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.



2. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.



3. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).

