

Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение «Индустриально-судостроительный лицей»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
СПб ГБПОУ «ИСЛ»

Протокол № 1 от «30.08» 2022 года

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 129/001 от 01.09.22
Директор СПб ГБПОУ «ИСЛ»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
на 2022-2023 уч. год
К дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
« Компьютерный Мир»

Форма реализации программы – очная

Год обучения – первый

Срок реализации: 2 года

Объем реализуемой программы: 480 часов

Возрастной диапазон освоения программы: от 14 до 18 лет

Режим занятий: 1 пг. Понедельник(18.30-20.45) Пятница(18.30-20.45)

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Красилов Виталий Валентинович

Рекомендовано

Методическим советом

СПбГБПОУ «ИСЛ»

Протокол № 2 от 30.08 2022

Содержание:

№	Содержание	Страница
1	Пояснительная записка	3
2	Учебно-тематический план	8
3	Календарный учебный график	10
4	Информационное обеспечение	14
5	Литература	15
6	Календарно-тематическое планирование	16
7	Результаты освоения образовательной программы	21

Пояснительная записка

Владение компьютерными информационными технологиями в XXI века стало таким же элементом общей культуры современного человека, как умение грамотно писать, правильно излагать свои мысли, производить элементарные математические вычисления. Более того, с учетом интегрирующей роли информатики, такие как технологии обработки текстовых, табличных и фактографических данных и так далее, становятся непременным атрибутом творческой, инициативной личности, обладающей широким кругозором. Данная программа способствует проявлению у воспитанников творческих способностей, развитию логического мышления и изобретательности, дает возможность получения навыков работы с информацией из различных областей знаний. Таким образом, данная программа является целостным интегрирующим практическим инструментом для совершенствования как технологических, так и образовательных умений у детей, готовит их к полноценной жизни в информационном обществе.

При обучении любому предмету первостепенной задачей является пробуждение интереса детей к изучаемому материалу, развитие их любознательности. Одним из лучших способов достичь этого является компьютерный спорт. Компьютерный спорт – удачный пример, когда детское или подростковое увлечение красочными и интересными компьютерными играми перерастает в умение пользоваться современной компьютерной техникой. И не только пользоваться, но и собирать и настраивать персональные компьютеры. Общение игроков в сети Интернет и обмен информацией позволяют расширять общий кругозор занимающихся данным видом спорта.

Компьютерный спорт развивает навыки дистанционного управления техническими устройствами, что в последнее время всё чаще используется в военных целях, строительстве и охране правопорядка. Важным аспектом также является развитие таких интеллектуальных и психических качеств, как умение заранее просчитывать действия (свои и соперника), способность к высокой концентрации на длительное время, интуиции.

Однако современный ребенок проводит за компьютером значительную часть учебного и свободного времени. Бесконтрольное длительное времяпрепровождение перед экраном компьютера не проходит бесследно для растущего и формирующегося детского организма, провоцируя возникновение физических и психических отклонений. Поэтому возникла необходимость включить в программу элементы авиамодельного спорта как здоровьесберегающего компонента культуры работы воспитанников за компьютером.

Актуальность программы заключается во внедрении информационных технологий в разнообразные сферы деятельности, в том числе, как в учебную деятельность, так и физическое воспитание детей, на которых рассчитана данная программа.

Программа «Компьютерный мир » имеет научно-техническую и спортивно-техническую **направленность**. Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей воспитанника области, с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах воспитанника, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности. А так же на развитие эффективных форм физического воспитания детей и подростков, с использованием компьютерных технологий, направленных на формирование здорового, физически и духовно совершенного, морально-стойкого подрастающего поколения России.

Новизна образовательной программы заключается в следующем: использование целостного подхода изучения информационных технологий с элементами здоровьесберегающих технологий, а так же изучение элементов кибер спорта. Во-вторых, новизной можно считать организацию жизнедеятельности подростковых коллективов как спортивного клуба, делающий упор на компьютерный спорт, где каждый из воспитанников будет заниматься своим делом и, в тоже время, будет работать на общий результат группы.

Педагогическая целесообразность программы заключается в формировании информационных и общеучебных навыков, что, несомненно, будет способствовать повышению общего уровня развития воспитанников.

Цель программы: Развитие у воспитанников интеллектуальных и творческих способностей в области информационных технологий, обеспечение предпрофессиональной подготовки с последующим освоением ряда основ технических специальностей.

Основные **задачи** программы:

обучающие:

- обучить эффективным приемам работы в различных программах, в локальных сетях, в сети Интернет и сформировать представления о роли и значении информационных технологий и компьютерной техники в развитии современного общества;
- дать базовые знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно обращаться с компьютером;
- дать профессиональную ориентацию для работы в области информатики и вычислительной техники;

развивающие:

- способствовать развитию детей через информационную деятельность, дополняя школьный базовый уровень знаний воспитанников.
- способствовать формированию устойчивого «научного» интереса к информационным процессам через компьютерный спорт, как новый вид спорта на базе компьютерной техники.
- развивать творческие и интеллектуальные способности воспитанников через решение нестандартных теоретических и практических задач.

воспитательная:

- формировать эмоционально-ценностные отношения к себе и своему труду, способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества, используя воспитательные возможности детского коллектива, объединенного по интересам.

оздоровительная:

- создавать условия для обеспечения эмоционального благополучия воспитанников.
- укреплять физическое здоровье детей через обеспечение научной организации труда при использовании персонального компьютера, в том числе занятия авиамодельным спортом.

Программа не имеет аналогов и рассчитана на детей 14-18 лет, состоящих из одной возрастной группы. Данная программа предусматривает изучение основ работы с персональным компьютером через компьютерный спорт, повышая образовательный уровень воспитанников и освоения ими новейших компьютерных технологий, так же навыков управления авиамоделями и может быть реализована в течение 1 года.

Изучение по данной программе проводится аудиторно 2 раза в неделю по 3 учебным часам в **форме** практических (практикумы, деловые игры, киберспортивные игры) и теоретических(лекции) занятий, а также предусматривает самостоятельную работу детьми дома. Соблюдая санитарные нормы, программой предусмотрен перерыв через каждые 30 минут для влажной уборки и сквозного проветривания помещения, санитарной обработки клавиатуры и мышек, а также установки и наладке нужных программ. Перерыв по необходимости. График учебного процесса может быть изменен в зависимости от конкретной практической задачи при обязательном соблюдении общей продолжительности теоретического обучения, творческих заданий, практических работ.

Значительный объем содержания программы способен обеспечить многоуровневость и вариативность ее реализации в работе с детьми. Переход от одного уровня к другому осуществляется по принципу повторения и расширения объема знаний.

Принципы обучения

- научности и доступности: соответствие учебного материала индивидуальным и возрастным особенностям детей;
- принцип комплексности, системности и последовательности: учебная деятельность связывается со всеми сторонами воспитательной работы, овладение новыми знаниями, умениями и навыками опирается на то, что уже усвоено.
- Принцип гуманности реализуется через создание оптимальной среды для воспитания и образования детей.

Методы:

1. **преподавания:** объяснительный, информационно-сообщающий, иллюстративный.
2. **учения:** репродуктивный, исполнительный, частично-поисковый, проблемный.
3. **воспитания:** упражнения, личный пример.

Формы занятий: Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три **формы работы:**

демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Данная программа может быть организована с помощью дистанционного обучения.

Ожидаемые результаты освоения программы.

Воспитанник должен знать в конце обучения:

- правила безопасности труда при работе с компьютерами;
- порядок и правила выполнения практических занятий;
- режим и условия труда на компьютере.
- единицы измерения количества информации;
- функциональную схему компьютера;
- характеристики основных устройств компьютера и влияние их на его

производительность;

- иметь представление о скорости передачи информации по различным типам линий связи;
- иметь представление о назначении модема и его основных характеристиках;
- иметь представление о компьютерном(кибер) спорте;
- о коммуникационных технологиях;
- о технологии создания презентаций с помощью программы Microsoft Office PowerPoint;
- о создании локальной сети;
- о истории создания глобальной сети.
- о стратегии и логике в компьютерном спорте;
- программное обеспечение, соревновательные игры;
- все компьютерные игры вошедшие в соревнования в данном году.

Должен уметь:

- практический работы выполнять в соответствии с правилами.
- уметь работать с файлами (создавать, копировать, переименовывать, осуществлять поиск);
- уметь применять текстовый редактор для редактирования и форматирования текстов;
- уметь вставлять в документ объекты из других приложений;
- объяснять различия растрового и векторного способа представления графической информации;
- уметь применять графический редактор для создания и редактирования изображений;
- знать основные компьютерные(кибер) спортивные игры.
 - уметь выбирать тактику и стратегию, «угадывать» действие соперника
 - уметь создавать мультимедийные компьютерные презентации;
- уметь устанавливать программы;
- перечислять состав и назначение программного обеспечения компьютера;
- соблюдать правила техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере.
- иметь представление об авторских правах на программное обеспечение и правах пользователя на его использование;
- уметь задавать сложные запросы при поиске информации;
- уметь пользоваться электронной почтой и файловыми архивами и путешествовать по Всемирной паутине.
- участвовать в соревнование по компьютерному спорту.

Учебно - тематический план
(240 часов 1 год обучения)

Раздел, тема	Количество часов		
	Всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия
1 год обучения 2022/2023			
Раздел№1 Вводное занятие	17 час.		
Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе	4	2	2
Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	13	2	11
Раздел№2 Хранение и защита информации.	19 час.		
Архивация данных. Создание архивных файлов.	9	3	6
Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	10	2	8
Раздел№3 Технологии обработки текстовой информации.	39час.		
Поиск и замена в тексте. Проверка правописания	4	1	3
Нумерация страниц. Параметры страницы документа	4	1	3
Создание и форматирование текста.	6	1	5
В теории и на практике работа в Microsoft Word. Форматирование списков и колонок.	6	1	5
Создание и форматирование таблиц Microsoft Word	6	1	5
Создание и форматирование таблиц Excel	4	1	3
Вставка объектов (художественного текста и рисунков).	4	1	3
Создание графики в Microsoft Word	5	1	4
Раздел№4 Работа с графикой	55час.		
Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	8	1	7
Создание и редактирование векторных изображений.	7	1	6
Создание и редактирование графического изображения.	7	1	6
Операции над векторными графическими изображениями.	9	2	7
Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению	7	2	5
Конструирование из графических объектов.	8	2	6

Кибер-спорт, тактика, командная игра	9	1	8
Раздел №5 Microsoft Office PowerPoint;	58 час.		
Инструменты Microsoft Office PowerPoint;	5	1	4
Шаблоны оформления Маркированный список	6	1	5
Сортировка слайдов Смена слайдов	5	2	3
Настройка анимации Добавления объектов	5	1	4
Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	6	1	5
Вставка видео клипа Создание фона	5	1	4
Выделения сообщение, используя текстовые эффекты	6	1	5
Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука	5	1	4
Использование смену слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду	6	1	5
Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут	4	1	3
Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт	5	1	4
Раздел №6 Flash-анимации	52 час.		
Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.	4	1	3
Преобразования объектов.	4	1	3
Создание и использование слоев.	6	1	5
Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.	5	1	4
Покадровая анимация. Временная шкала.	6	1	5
Анимация движения.	5	1	4
Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.	5	2	3
Анимация формы.	6	1	5
Работа с текстом	5	1	4
Создание и использование клипов. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	6	2	4
Итого часов	240		

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	2.09.22	30.06.23	40	240	Понедельник(18.30-20.45) Пятница(18.30-20.45)
2 год	1.09.22	29.06.23	40	480	Вторник(18.30-20.45) Четверг (18.30-20.45) Суббота(13.00-17.30)

Содержание программы:

Раздел№1 Вводное занятие

Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе
Техника безопасности.

Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.

Раздел№2 Хранение и защита информации.

Архивация данных. Создание архивных файлов.

Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.

Раздел№3 Технологии обработки текстовой информации.

Поиск и замена в тексте. Проверка правописания. Нумерация страниц. Параметры страницы документа. Создание и форматирование текста.

В теории и на практике работа в Microsoft Word. Форматирование списков и колонок. Создание и форматирование таблиц Microsoft Word. Создание и форматирование таблиц Excel. Вставка объектов (художественного текста и рисунков). Вставка символов и формул. Создание графики в Microsoft Word

Раздел№4 Работа с графикой

Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения. Создание и редактирование векторных изображений. Создание и редактирование векторных изображений. Операции над векторными графическими изображениями. Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению Конструирование из графических объектов. Обобщающее повторение.

Раздел№5 Microsoft Office PowerPoint;

Инструменты. Шаблоны оформления Маркированный список. Сортировка слайдов.

Смена слайдов. Настройка анимации. Добавления объектов. Цвет слайдов. Добавление речевого сопровождения. Вставка видео клипа. Создание фона. Выделения сообщение, используя текстовые эффекты. Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам. Добавление звука. Использование смену слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду. Менять порядок слайда. Записывание речевого сопровождение для презентации. Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут. Преобразование презентации. PowerPoint в web-сайт.

Раздел №6 Flash-анимация.

Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash. Рисование в редакторе Flash. Практическая работа. Преобразования объектов. Создание и использование слоев. Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений. Покадровая анимация. Временная шкала. Анимация движения. Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории. Анимация формы. Работа с текстом. Создание и использование клипов. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Создание анимации. Практическая работа (продолжение). Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов Компьютерный спорт.

Раздел №7 Локальная и глобальная сеть.

Первое знакомство с сетевыми подключениями. История создания глобальной сети. Типы сетевых подключений. Управление сетевыми подключениями. Установка дополнительных сетевых компонентов. Сетевые протоколы. Создание сетевых подключений. Подключение к локальной вычислительной сети. Брандмауэр подключения к Интернету.

Раздел №8 Основные сведения об Интернет.

Способы подключения к Интернет. Браузер Microsoft Internet Explorer. Службы Интернет. Навигация в службе WWW. Просмотр популярных ресурсов Интернет. Работа с папкой Избранное, Журналом. Сохранение информации из Интернет. Принцип работы поисковых систем. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в Интернете. Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google. Поиск и сохранение медиафайлов (рисунки, фотографии, видеофрагменты, музыка). Поиск информации в энциклопедиях. Служба FTP. Получение файлов с FTP сервера через Microsoft Internet Explorer. Использование сети Интернет для поиска образовательных ресурсов. Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность; Тактики и стратегии, «угадывание» действий соперника.

Раздел №9 Безопасность при работе в сети Интернет.

Правила обеспечения безопасности при работе в сети Интернет.

Использование настроек Microsoft Internet Explorer для обеспечения безопасности ПК.

Защита от вирусов при использовании Интернета. Авторское право. Защита авторских прав при использовании Интернет ресурсов. Интернет и дети. Безопасность личных данных.

Раздел №10 Прикладное использование сети Интернет.

Электронная почта. Регистрация и настройка профиля почтового ящика. Работа с сообщениями. Письма с вложениями. Адресная книга. Программы мгновенного обмена сообщениями. Чаты, форумы, видеоконференции, скайп.

Социальные сервисы сети Интернет и их возможности. Социальные сети. Сервисы хранения закладок. Фото и видео-сервисы.

Сетевые офисы. Совместное редактирование документов. Документы Google. Календари. Блоги. Живой журнал. Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность; Совершенствование техники игры. Кибер турнир, в различных направлениях.

Материально-техническое обеспечение.

В связи с положительной ионизацией воздуха занятия кружка должны проводиться в хорошо проветриваемом помещении, а так же светлом, умерено влажном и достаточно просторном.

Оборудование.

<i>№</i>	<i>Наименование.</i>	<i>Количество.</i>
1.	Персональный компьютер	14 шт.
2.	Wi-fi роутер	1 шт.
3.	Колонки компьютерные.	1 шт.
4.	Интернет	
5.	Локальная сеть	1шт

Программные средства:

Операционная система.

Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).

Антивирусная программа.

Программа-архиватор.

Клавиатурный тренажер.

Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.

Звуковой редактор.

Программа-переводчик.

Система оптического распознавания текста.

Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).

Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Программа интерактивного общения

Простой редактор Web-страниц

Набор игр, вошедшие в данном году в соревнование по компьютерному спорту.

Для проверки усвоения учащимися теоретического материала предусматривается проведение компьютерного тестирования. Демонстрация (по желанию воспитанников) полученных в результате обучения навыков выполняется посредством выполнения и защиты ими индивидуальных учебных проектов. Эффективному применению полученных знаний будет служить практическая групповая и индивидуальная работа воспитанников в период соревнований по компьютерному и авиамодельному спорту, где ребята смогут закрепить навыки.

Методическое обеспечение программы

Подход к обучению

Целостная включенность в образовательный процесс возможна только при эмоциональной реакции воспитанника. Постигание компьютера должно идти через постижение самого себя, собственной уникальности в частности, и уникальности человека, в общем.

Решение всех выше названных проблем возможно с развитием творческого потенциала личности ребенка. Творчество необходимо рассматривать как процесс, а не как продукт. Необходимо быть постоянно изменяющимся в изменяющемся мире. Невозможно дать всю сумму знаний, который будет необходим в дальнейшей жизни. И становится актуальным развитие таких качеств личности как гибкость, адаптивность, восприимчивость мышления, идущего в разных направлениях, как в основной, учебной деятельности, так и в социальной сфере.

Например, коротко опишу, как вижу решение поставленных в программе целей обучения. Традиционным считается такой способ решения задач: постановка задачи, выделение исходных данных, применение готовых изложенных законов и формул, получение результата. Достаточно выучить правила, формулы и обозначения, чтобы быть хорошим учеником. К сожалению жизнь перед ребятами не ставит готовых задач, и такой подход не позволяет адаптироваться ребенку в этом сложном мире. И необходимо формирование внутреннего плана действий, первоначально на практическом материале, впоследствии в процессе переноса знаний на практические и социальные виды деятельности будет происходить проецирование данного способа на решение любых жизненных задач.

Поэтому в изучении компьютерных технологий, считаю целесообразным использование проблемного обучения. В чем особенность данного способа. При постановке учебной задачи исключаются прямые указания на конкретные способы решения и ожидаемый результат. Ученики сами выделяют необходимые данные, прогнозируют результат и в зависимости от желаемого результата выбирают способы решения. Такой способ обучения предполагает дифференциацию предлагаемого материала, чтобы учащиеся имели возможность выбора посильного материала. Кроме того, проблемное обучение, способствует формированию внутреннего плана действий, что само содействует интеллектуальному развитию личности. Воспитывающий эффект заключается в том, что каждый выбирает для себя посильную задачу, предполагая что для решения простой задачи необходимо потратить меньшее количество усилий и поощрение будет соответствующим. Каждый выбирает для себя вершину сам и это его собственная вершина, на которой нет конкурентов, не надо никого толкать и никто тебя не толкает.

При решении развивающих и воспитательных задач применяю также элементы технологии развития критического мышления, которая способствует формированию качеств социально активной личности.

Занятия проводятся на базе общежития в компьютерном кабинете. Программа реализуется в ознакомительном плане в силу её сложности и опирается на практическую работу учащихся. В аудитории установлено 12 компьютеров с операционной системой Windows 10

Информационное обеспечение программы

Используемая в работе литература:

1. Гарматин А. «Популярный самоучитель работы на персональном компьютере», 608 с., Ростов: Владис 2019
2. Домин Н.А. «Интернет с нуля!»: Учебное пособ.-М.: Лучшие книги 2018-352с.:ил.
3. Донцов Д. «150 лучших программ для работы в Интернете (+ CD)», 273 с., Питер 2010
4. Комолова Н. «HTML. Самоучитель», 272 с., Питер 2018
5. Спира И., «Компьютер. Учиться никогда не поздно», 208 с, Питер, 2021
6. Экслер А. Б., «Самоучитель работы в Интернете», 608 с., НТ Пресс2019

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Библиотека Интернет-индустрии www.i2r.ru
2. Robin Good «Примеры приложений Web 2.0: мини-руководство» - http://www.masternewmedia.org/ru/web_2/web_2_examples/web2_examples_of_services_and_applications_20051006.htm
3. Информатика и информационно-коммуникационные технологии в школе –

<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/kompnet/index.htm>

4. Киберспортивный портал - <http://www.gameinside.ua/>

5. Киберспортивный портал - <http://www.cyberarena.tv/home.php>

6. Киберспортивный портал - <http://www.cyberfight.ru/>

Календарно - тематический план 1год(1пг) 2022/2023

№ занятия	Тема занятия	Количество часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1.	Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе	3	02.09.2022	
2.	Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе	1	05.09.2022	
3.	Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	2	05.09.2022	
4.	Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	3	09.09.2022	
5.	Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	3	12.09.2022	
6.	Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	3	16.09.2022	
7.	Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	2	19.09.2022	
8.	Архивация данных. Создание архивных файлов.	1	19.09.2022	
9.	Архивация данных. Создание архивных файлов.	3	23.09.2022	
10.	Архивация данных. Создание архивных файлов.	3	26.09.2022	
11.	Архивация данных. Создание архивных файлов.	2	30.09.2022	
12.	Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	1	30.09.2022	
13.	Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	3	03.10.2022	
14.	Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	3	07.10.2022	
15.	Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	3	10.10.2022	
16.	Поиск и замена в тексте. Проверка правописания	3	14.10.2022	
17.	Поиск и замена в тексте. Проверка правописания	1	17.10.2022	
18.	Нумерация страниц. Параметры страницы документа	2	17.10.2022	
19.	Нумерация страниц. Параметры страницы документа	2	21.10.2022	
20.	Создание и форматирование текста.	1	21.10.2022	
21.	Создание и форматирование текста.	3	24.10.2022	

22.	Создание и форматирование текста.	2	28.10.2022	
23.	В теории и на практике работа в Microsoft Word. Форматирование списков и колонок.	1	28.10.2022	
24.	В теории и на практике работа в Microsoft Word. Форматирование списков и колонок.	3	31.10.2022	
25.	В теории и на практике работа в Microsoft Word. Форматирование списков и колонок.	2	07.11.2022	
26.	Создание и форматирование таблиц Microsoft Word	1	07.11.2022	
27.	Создание и форматирование таблиц Microsoft Word	3	11.11.2022	
28.	Создание и форматирование таблиц Microsoft Word	2	14.11.2022	
29.	Создание и форматирование таблиц Excel	1	14.11.2022	
30.	Создание и форматирование таблиц Excel	3	18.11.2022	
31.	Вставка объектов (художественного текста и рисунков).	3	21.11.2022	
32.	Вставка объектов (художественного текста и рисунков).	1	25.11.2022	
33.	Создание графики в Microsoft Word	2	25.11.2022	
34.	Создание графики в Microsoft Word	3	28.11.2022	
35.	Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	3	02.12.2022	
36.	Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	3	05.12.2022	
37.	Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	2	09.12.2022	
38.	Создание и редактирование векторных изображений.	1	09.12.2022	
39.	Создание и редактирование векторных изображений.	3	12.12.2022	
40.	Создание и редактирование векторных изображений.	3	16.12.2022	
41.	Создание и редактирование графического изображения.	3	19.12.2022	

42.	Создание и редактирование графического изображения.	3	23.12.2022	
43.	Создание и редактирование графического изображения.	1	26.12.2022	
44.	Операции над векторными графическими изображениями.	2	26.12.2022	
45.	Операции над векторными графическими изображениями.	3	30.12.2022	
46.	Операции над векторными графическими изображениями.	3	09.01.2023	
47.	Операции над векторными графическими изображениями.	1	13.01.2023	
48.	Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению	2	13.01.2023	
49.	Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению	3	16.01.2023	
50.	Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению	2	20.01.2023	
51.	Конструирование из графических объектов.	1	20.01.2023	
52.	Конструирование из графических объектов.	3	23.01.2023	
53.	Конструирование из графических объектов.	3	27.01.2023	
54.	Конструирование из графических объектов.	1	30.01.2023	
55.	Кибер-спорт, тактика, командная игра	2	30.01.2023	
56.	Кибер-спорт, тактика, командная игра	3	03.02.2023	
57.	Кибер-спорт, тактика, командная игра	3	06.02.2023	
58.	Кибер-спорт, тактика, командная игра	1	10.02.2023	
59.	Инструменты Microsoft Office PowerPoint	2	10.02.2023	
60.	Инструменты Microsoft Office PowerPoint	3	13.02.2023	
61.	Шаблоны оформления Маркированный список	3	17.02.2023	
62.	Шаблоны оформления Маркированный список	3	20.02.2023	
63.	Сортировка слайдов Смена слайдов	3	27.02.2023	

64.	Сортировка слайдов Смена слайдов	2	03.03.2023	
65.	Настройка анимации Добавления объектов	1	03.03.2023	
66.	Настройка анимации Добавления объектов	3	06.03.2023	
67.	Настройка анимации Добавления объектов	1	10.03.2023	
68.	Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	2	10.03.2023	
69.	Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	3	13.03.2023	
70.	Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	1	17.03.2023	
71.	Вставка видео клипа Создание фона	2	17.03.2023	
72.	Вставка видео клипа Создание фона	3	20.03.2023	
73.	Выделения сообщение, используя текстовые эффекты	3	24.03.2023	
74.	Выделения сообщение, используя текстовые эффекты	3	27.03.2023	
75.	Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука	3	31.03.2023	
76.	Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука	2	03.04.2023	
77.	Использование смену слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду	1	03.04.2023	
78.	Использование смену слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду	3	07.04.2023	
79.	Использование смену слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду	1	10.04.2023	
80.	Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут	2	10.04.2023	
81.	Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут	2	14.04.2023	
82.	Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт	1	14.04.2023	
83.	Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт	3	17.04.2023	

84.	Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт	1	21.04.2023	
85.	Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.	2	21.04.2023	
86.	Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.	2	24.04.2023	
87.	Преобразования объектов.	1	24.04.2023	
88.	Преобразования объектов.	3	28.04.2023	
89.	Создание и использование слоев.	3	05.05.2023	
90.	Создание и использование слоев.	3	12.05.2023	
91.	Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.	3	15.05.2023	
92.	Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.	2	19.05.2023	
93.	Покадровая анимация. Временная шкала.	1	19.05.2023	
94.	Покадровая анимация. Временная шкала.	3	22.05.2023	
95.	Покадровая анимация. Временная шкала.	2	26.05.2023	
96.	Анимация движения.	1	26.05.2023	
97.	Анимация движения.	3	29.05.2023	
98.	Анимация движения.	1	02.06.2023	
99.	Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.	2	02.06.2023	
100.	Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.	3	05.06.2023	
101.	Анимация формы.	3	09.06.2023	
102.	Анимация формы.	3	16.06.2023	
103.	Работа с текстом	3	19.06.2023	
104.	Работа с текстом	2	23.06.2023	
105.	Создание и использование клипов. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	1	23.06.2023	
106.	Создание и использование клипов. Клавиатурный тренажер	3	26.06.2023	
107.	Создание и использование клипов. Клавиатурный тренажер	3	30.06.2023	
Итого часов 240 1пг				

Результаты освоения образовательной программы:

- выполнение учащимися различных творческих работ и заданий;
- ведение проектной, исследовательской деятельности;
- активное участие в различных внеклассных мероприятиях;
- работа с различными темами на занятиях кружка;
- выступления на олимпиадах и конкурсах различных уровней.

Данная программа рассчитана на 240 учебных часов.

Кабинет кружка должен быть оснащен вычислительной техникой с процессорами не ниже Intel Core-i3, операционной системой Windows 8.1 и выше.

При выборе данного курса нужно исходить из того, что все учащиеся, занимающиеся на факультативе, имеют первоначальные навыки работы на компьютере.

Курс состоит из десяти взаимосвязанных разделов.

В ходе изучения тем из первого раздела у учащихся формируются навыки работы в операционной системе Windows. Знакомство со справкой Windows является основой для самостоятельного изучения правил работы на компьютере.

Учащиеся должны теоретически знать:

- Устройство ПК;
- Основные определения и термины, применяемые в информатике;
 - Возможности текстовых редакторов.
 - Сетевой этикет. Как работать в Интернете.

Учащиеся должны уметь:

- Работать с конкретными текстовыми редакторами;
- Пользоваться конкретными графическими редакторами при построении простейших изображений;
 - Создавать презентацию;
 - Размещать информацию в электронных таблицах;
 - Пользоваться периферийными устройствами ПК;
 - Использовать мультимедийные возможности ПК.
 - Искать информацию в Интернете.
 - Работать с электронной почтой.

Приложение 1

Приложение к календарно-тематическому плану дополнительной общеобразовательной программы

«Компьютерный мир»

с «02» сентября 2022 г. по «30» июня 2023 г.

№	Разделы и темы	Количество часов			Дата занятия		Ресурсы/ Ссылки	Формы учебного материала	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	По плану	По факту			
1	Раздел №1 Вводное занятие	17							
2	Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе	4	2	2			презентация	презентация	Электронный опрос
3	Компьютерный спорт как игровая соревновательная активность.	13	2	11			https://habr.com/ru/post/490076/	Практическая работа	Электронный опрос
4	Раздел №2 Хранение и защита информации.	19							
6	Архивация данных. Создание архивных файлов.	9	3	6			Презентация	Самостоятельная работа	Электронный опрос
7	Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	10	2	8			Презентация https://support.google.com/google	Лекция	Электронный опрос

							-ads/answer/2375413?hl=ru		
8	Раздел №3 Технологии обработки текстовой информации.	39							
9	Поиск и замена в тексте. Проверка правописания	4	1	3			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552/Word_2010.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
10	Нумерация страниц. Параметры страницы документа	4	1	3			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552/Word_2010.pdf	Самостоятельная работа	Электронный опрос
11	Создание и форматирование текста.	6	1	5			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552/Word_2010.pdf	Самостоятельная работа	Электронный опрос
12	В теории и на практике работа в Microsoft Word. Форматирование списков и колонок. Самостоятельная работа	6	1	5			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552/Word_2010.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
13	Создание и форматирование таблиц Microsoft	6	1	5			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552/Word_2010.pdf	Практическая работа	Электронный опрос

	Word						/Word_2010.pdf		
14	Создание и форматирование таблиц Excel	4	1	3			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552 /Word_2010.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
15	Вставка объектов (художественного текста и рисунков).	4	1	3			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552 /Word_2010.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
16	Создание графики в Microsoft Word	5	1	4			Презентация https://kpfu.ru/docs/F1363895552 /Word_2010.pdf	Самостоятельная работа	Электронный опрос
17	Раздел №4 Работа с графикой	55							
18	Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	8	1	7			презентация https://studme.org/43370/informatika/vektornaya_grafika	Лекция	Электронный опрос
19	Создание и редактирование векторных изображений.	7	1	6			презентация http://informatika7.adu.by/?page_id=205	Практическая работа	Электронный опрос
20	Создание и редактирование графического	7	1	6			презентация https://studfile.net/preview/57166	Практическая работа	Электронный опрос

	изображения.						21/page:36/		
21	Операции над векторными графическими изображениями.	9	2	7			презентация https://gigabaza.ru/doc/178697.html	Практическая работа	тестирование
22	Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению	7	2	5			презентация http://compgraph.tpu.ru/bookcorel/draw/15.htm	Самостоятельная работа	Электронный опрос
23	Конструирование из графических объектов.	8	2	6			презентация https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/urokproekt_po teme_konstruirovanie_slozhnih_geome_153033.html	Практическая работа	Электронный опрос
24	Кибер-спорт, тактика, командная игра	9	1	8			https://itc.ua/articles/kak-stat-kibersportsmenom/	Практическая работа	Электронный опрос
25	Раздел №5 Microsoft Office PowerPoint;	58							
26	Инструменты Microsoft Office PowerPoint;	5	1	4			https://coderlessons.com/tutorials/microsoft-technologies/izuchite-powerpoint/powerpoint-2010-	Практическая работа	Электронный опрос

						kratkoe-rukovodstvo		
27	Шаблоны оформления Маркированный список	6	1	5		Презентация http://word-office.ru/kak-sdelat-podspisok-v-powerpoint.html	Практическая работа	Электронный опрос
28	Сортировка слайдов Смена слайдов	5	2	3		презентация	Практическая работа	Электронный опрос
29	Настройка анимации Добавления объектов	5	1	4		https://propowerpoint.ru/vidy-animacii-powerpoint-2010/	Практическая работа	Электронный опрос
30	Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	6	1	5		презентация	Практическая работа	Электронный опрос
31	Вставка видео клипа Создание фона	5	1	4		https://clipchamp.com/ru/blog/2017/embed-video-powerpoint-office/	Практическая работа	Электронный опрос
32	Выделения сообщение, используя текстовые эффекты	6	1	5		Презентация http://pnu.edu.ru/media/filer_public/b7/d1/b7d1ed8a-067b-4ef0-9a8b-5a451681056e/power_point_berman.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
33	Добавление	5	1	4		Презентация	Практическая работа	Электронный опрос

	анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука					http://pnu.edu.ru/media/filer_public/b7/d1/b7d1ed8a-067b-4ef0-9a8b-5a451681056e/power_point_berman.pdf	работа	ый опрос
34	Использование смену слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду	6	1	5		Презентация http://pnu.edu.ru/media/filer_public/b7/d1/b7d1ed8a-067b-4ef0-9a8b-5a451681056e/power_point_berman.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
35	Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут	4	1	3		http://pnu.edu.ru/media/filer_public/b7/d1/b7d1ed8a-067b-4ef0-9a8b-5a451681056e/power_point_berman.pdf	Практическая работа	Электронный опрос
36	Преобразование презентации PowerPoint в веб-сайт	5	1	4		http://pnu.edu.ru/media/filer_public/b7/d1/b7d1ed8a-067b-4ef0-9a8b-5a451681056e/power_point_berman.pdf	Самостоятельная работа	Электронный опрос

37	Раздел.№6 Flash-анимации	52							
38	Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.	4	1	3			презентация https://pro-informatika.ru/uroki-flash-animaczii/bazovyie-ponyatiya-flash-animaczii.html	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
39	Преобразования объектов.	4	1	3			http://www.daflash.ru/flash_animaciya.html	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
40	Создание и использование слоев.	6	1	5			презентация	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
41	Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.	5	1	4			презентация	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
42	Покадровая анимация. Временная шкала.	6	1	5			http://www.170514.tstu.ru/izdan/flash/book/8_6.html	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
43	Анимация движения.	5	1	4			https://helpx.adobe.com/ru/animat		Электронный опрос

							e/using/motion-tween-animation.html		й опрос
44	Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.	5	2	3			https://helpx.adobe.com/ru/animate/using/shape-tweening.html	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
45	Анимация формы.	6	1	5			https://helpx.adobe.com/ru/animate/using/shape-tweening.html	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос
46	Работа с текстом	5	1	4			http://www.daflash.ru/rabota_s_textom.html	Практическое занятие	Электронный опрос
47	Создание и использование клипов. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	6	2	4			http://bourabai.ru/flash/Glava10/Index13.htm	Лекция Практическое занятие	Электронный опрос