

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
СПб ГБПОУ «ИСЛ»

Протокол № 1 от «30.08» 2022года

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказ № 159/109 от 01.09.22.  
Директор СПб ГБПОУ «ИСЛ»

И.В. Куричкис



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**на 2022-2023 уч.год**

**К дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**

**«Компьютерная азбука»**

Форма реализации программы – очная

Год обучения – первый и второй

Срок реализации: 2 года

Объем реализуемой программы: 360 часов

Возрастной диапазон освоения программы: от 14 до 18 лет

Режим занятий: 1 курс четверг, пятница, воскресенье - 2 часа.

2 курс воскресенье – 3 часа.

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Иванов Василий Евгеньевич

**Рекомендовано**

Методическим советом

СПб ГБОУ «ИСЛ»

30.08.22.

**Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное  
образовательное учреждение « Индустриально-судостроительный лицей»  
Календарный учебный график**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала обучения по программе</b>	<b>Дата окончания обучения по программе</b>	<b>Всего учебных недель</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>
<b>1 год</b>	<b>1.09.22</b>	<b>30.06.23</b>		<b>240</b>	<b>17:15-18:45</b>
<b>2 год</b>	<b>4.09.22</b>	<b>25.09.23</b>		<b>120</b>	<b>18:45-21:00</b>

**Содержание:**

<b>№</b>	<b>Содержание</b>	<b>Страница</b>
<b>1</b>	<b>Пояснительная записка</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Учебно-тематический план</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Информационное обеспечение</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>Литература</b>	<b>15</b>
<b>5</b>	<b>Календарно-тематическое планирование</b>	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>Результаты освоения образовательной программы</b>	<b>18</b>

## 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 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.

**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 «Компьютерная азбука» 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.

Программа 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, и может быть реализована в течение 1 года.

Изучение по данной программе проводится аудиторно 3 раза в неделю по 4 учебных часа 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.

#### **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:**

- практические 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 соревнованиях по компьютерному спорту.

**Учебно - тематический план**  
(360 час.)

Раздел, тема	Количество часов		
	Всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия



<b>Раздел№1 Вводное занятие</b>	<b>4 час.</b>		
Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе	2	2	
Техника безопасности.	2	1	1
<b>Раздел№2 Хранение и защита информации.</b>	<b>16 час</b>		
Архивация данных. Создание архивных файлов.	8	2	6
Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	8	2	6
<b>Раздел№3 Технологии обработки текстовой информации.</b>	<b>36 час</b>		
Поиск и замена в тексте. Проверка правописания	6	1	5
Нумерация страниц. Параметры страницы документа	6	1	5
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	6	1	5
<b>Раздел№4 Работа с графикой</b>	<b>52 час</b>		
Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	10	4	6
Создание и редактирование векторных изображений.	12	4	8
Операции над векторными графическими изображениями.	10	4	6
Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению	10	4	6
Обобщающее повторение.	10		10
<b>Раздел№5 Microsoft Office PowerPoint;</b>	<b>76 час</b>		
Инструменты	6	1	5
Шаблоны оформления Маркированный список	6	1	5
Сортировка слайдов Смена слайдов	6	1	5
Настройка анимации Добавления объектов	6	1	5
Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	6	1	5
Вставка видео клипа Создание фона	6	1	5
Выделения сообщение, используя текстовые эффекты	6	1	5
Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука	6	1	5

Использование смены слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду	6	1	5
Менять порядок слайда Запись речевого сопровождения для презентации	10	2	8
Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут	6	1	5
Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт	6	1	5
<b>Раздел№6 Flash-анимация</b>	<b>58</b>		
	<b>час</b>		
Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.	6	1	5
Рисование в редакторе Flash. Практическая работа.	6	1	5
Преобразования объектов.	6	1	5
Создание и использование слоев.	6	1	5
Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.	6	1	5
Анимация движения.	6	1	5
Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.	6	1	5
Работа с текстом	6	1	5
Создание анимации. Практическая работа (продолжение). Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	6	1	5
Компьютерный спорт.	4	1	3
<b>Раздел№7 Локальная и глобальная сеть</b>	<b>72</b>		
	<b>час</b>		
Первое знакомство с сетевыми подключениями История создания глобальной сети	9	1	8
Типы сетевых подключений Управление сетевыми подключениями	9	1	8
Установка дополнительных сетевых компонентов	9	1	8
Сетевые протоколы	9	1	8
Создание сетевых подключений	9	1	8
Подключение к локальной вычислительной сети	9	1	8
Брандмауэр подключения к Интернету	9	1	8
Способы подключения к Интернет. Браузер Microsoft Internet Explorer.	9	1	8
<b>Раздел№8 Основные сведения об Интернет.</b>	<b>46</b>		
	<b>час</b>		
Службы Интернет. Навигация в службе WWW.	9	1	8
Просмотр популярных ресурсов Интернет. Работа с папкой Избранное, Журналом.	9	1	8
Сохранение информации из Интернета.	9	1	8

Принцип работы поисковых систем. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в Интернете.	9	1	8
Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google.	10	1	9
ИТОГО Всего часов:	360 часов		

### 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 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. Выделение сообщения,

используя текстовые эффекты. Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам.

Добавление звука. Использование смены слайдов для эффектного перехода от слайда к

слайду. Изменение порядка слайдов. Запись речевого сопровождения 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. Практическая работа. Преобразование 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 Интернету. Браузер Microsoft Internet Explorer. Службы Интернет. Навигация в службе WWW. Просмотр популярных ресурсов Интернет. Работа с папкой Избранное, Журналом. Сохранение информации из Интернета. Принцип работы поисковых систем. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в Интернете. Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google. Поиск и сохранение медиа файлов (рисунки, фотографии, видеофрагменты, музыка).

### Материально-техническое обеспечение.

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

#### Оборудование.

<i>№</i>	<i>Наименование.</i>	<i>Количество.</i>
1.	Персональный компьютер	10 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, вошедших в данном году в соревнования 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. Изучение компьютера должно идти через постижение самого себя, собственной уникальности в частности, и уникальности человека.

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, которая будет необходима в дальнейшей жизни. Становится актуальным развитие таких качеств личности как гибкость, адаптивность, восприимчивость мышления как в основной учебной деятельности, так и в социальной сфере.

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, будет 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 применяются 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 10 компьютеров с операционной системой Windows 8.1

### **Информационное обеспечение программы**

#### **Используемая в работе литература:**

1. Гарматин А. «Популярный самоучитель работы на персональном компьютере», 608 с., Ростов: Владис 2004
2. Домин Н.А. «Интернет с нуля!:- Учебное пособ.-М.: Лучшие книги 2003-352с.:ил.
3. Донцов Д. «150 лучших программ для работы в Интернете (+ CD)», 273 с., Питер 2007
4. Комолова Н. «HTML. Самоучитель», 272 с., Питер 2008
5. Спира И., «Компьютер. Учиться никогда не поздно», 208 с, Питер, 2007
6. Экслер А. Б., «Самоучитель работы в Интернете», 608 с., НТ Пресс2007

#### **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Библиотека Интернет-индустрии [www.i2r.ru](http://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](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  
1 курс.**

№ занятия	Дата	Фактическая дата	Тема занятия	Теория	Практика
1.	1.09.22		Информация и её виды Техника безопасности в компьютерном классе.	2	
2.	2.09.22		Техника безопасности.	1	1
3.	4.09.22		Архивация данных. Создание архивных файлов.	2	
4.	8.09.22		Архивация данных. Создание архивных файлов.		2
5.	9.09.22		Архивация данных. Создание архивных файлов.		2
6.	11.09.22		Архивация данных. Создание архивных файлов.		2
7.	15.09.22		Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.	2	
8.	16.09.22		Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.		2
9.	18.09.22		Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.		2
10.	22.09.22		Виды вредоносного ПО и способы защиты от него.		2
11.	23.09.22		Поиск и замена в тексте. Проверка правописания	1	1
12.	25.09.22		Поиск и замена в тексте. Проверка правописания		2
13.	29.09.22		Поиск и замена в тексте. Проверка правописания		2
14.	30.09.22		Нумерация страниц. Параметры страницы документа	1	1
15.	2.10.22		Нумерация страниц. Параметры страницы документа		2
16.	6.10.22		Нумерация страниц. Параметры страницы документа		2
17.	7.10.22		Создание и форматирование текста.	1	1
18.	9.10.22		Создание и форматирование текста.		2
19.	13.10.22		Создание и форматирование текста.		2
20.	14.10.22		В теории и на практике работа в Microsoft Word.	1	1
21.	16.10.22		Форматирование списков и колонок.		2



22.	20.10.22		В теории и на практике работа в Microsoft Word.		2
23.	21.10.22		Создание и форматирование таблиц Microsoft Word	1	1
24.	23.10.22		Создание и форматирование таблиц Microsoft Word		2
25.	27.10.22		Создание и форматирование таблиц Microsoft Word		2
26.	28.10.22		Создание и форматирование таблиц Excel	1	1
27.	30.10.22		Создание и форматирование таблиц Excel		2
28.	3.11.22		Создание и форматирование таблиц Excel		2
29.	10.11.22		Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	2	
30.	11.11.22		Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.	2	
31.	13.11.22		Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.		2
32.	17.11.22		Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.		2
33.	18.11.22		Понятие векторного изображения. Элементы интерфейса векторного изображения.		2
34.	20.11.22		Создание и редактирование векторных изображений.	2	
35.	24.11.22		Создание и редактирование векторных изображений.	2	
36.	25.11.22		Создание и редактирование векторных изображений.		2
37.	27.11.22		Создание и редактирование векторных изображений.		2
38.	1.12.22		Создание и редактирование векторных изображений.		2
39.	2.12.22		Создание и редактирование векторных изображений.		2
40.	4.12.22		Операции над векторными графическими изображениями.	2	
41.	8.12.22		Операции над векторными графическими	2	

			изображениями.		
42.	9.12.22		Операции над векторными графическими изображениями.		2
43.	11.12.22		Операции над векторными графическими изображениями.		2
44.	15.12.22		Операции над векторными графическими изображениями.		2
45.	16.12.22		Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению.	2	
46.	18.12.22		Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению.	2	
47.	22.12.22		Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению.		2
48.	23.12.22		Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению.		2
49.	25.12.22		Настройка растровых изображений и добавление тени к векторному графическому изображению.		2
50.	29.12.22		Обобщающее повторение.		2
51.	30.12.22		Обобщающее повторение.		2
52.	12.01.23		Обобщающее повторение.		2
53.	13.01.23		Обобщающее повторение.		2
54.	15.01.23		Обобщающее повторение.		2
55.	19.01.23		Инструменты	1	1
56.	20.01.23		Инструменты		2
57.	22.01.23		Инструменты		2
58.	26.01.23		Шаблоны оформления Маркированный список.	1	1
59.	27.01.23		Шаблоны оформления Маркированный список.		2

60.	29.01.23		Шаблоны оформления Маркированный список.		2
61.	2.02.23		Сортировка слайдов Смена слайдов	1	1
62.	3.02.23		Сортировка слайдов Смена слайдов		2
63.	5.02.23		Сортировка слайдов Смена слайдов		2
64.	9.02.23		Настройка анимации Добавления объектов	1	1
65.	10.02.23		Настройка анимации Добавления объектов		2
66.	12.02.23		Настройка анимации Добавления объектов		2
67.	16.02.23		Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения	1	1
68.	17.02.23		Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения		2
69.	19.02.23		Цвет слайдов Добавление речевого сопровождения		2
70.	2.03.23		Вставка видео клипа Создание фона	1	1
71.	3.03.23		Вставка видео клипа Создание фона		2
72.	5.03.23		Вставка видео клипа Создание фона		2
73.	9.03.23		Выделения сообщение, используя текстовые эффекты	1	1
74.	10.03.23		Выделения сообщение, используя текстовые эффекты		2
75.	12.03.23		Выделения сообщение, используя текстовые эффекты		2
76.	16.03.23		Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука	1	1
77.	17.03.23		Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука		2
78.	19.03.23		Добавление анимации к тексту, графикам и диаграммам Добавление звука		2
79.	23.03.23		Использование смены	1	1

			слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду		
80.	24.03.23		Использование смены слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду		2
81.	26.03.23		Использование смены слайдов для эффектного перехода от слайда к слайду		2
82.	30.03.23		Менять порядок слайда Запись речевого сопровождения для презентации	2	
83.	31.03.23		Менять порядок слайда Запись речевого сопровождения для презентации		2
84.	2.04.23		Менять порядок слайда Запись речевого сопровождения для презентации		2
85.	6.04.23		Менять порядок слайда Запись речевого сопровождения для презентации		2
86.	7.04.23		Менять порядок слайда Запись речевого сопровождения для презентации		2
87.	9.04.23		Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут	1	1
88.	13.04.23		Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут		2
89.	14.04.23		Зацикливание презентации для повторения с интервалом в 5 минут		2
90.	16.04.23		Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт	1	1
91.	20.04.23		Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт		2
92.	21.04.23		Преобразование презентации PowerPoint в web-сайт		2
93.	23.04.23		Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.	1	1

94.	27.04.23		Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.		2
95.	28.04.23		Основные понятия Flash-анимации. Виды анимации. Основные элементы интерфейса. Рисование в редакторе Flash.		2
96.	4.05.23		Рисование в редакторе Flash. Практическая работа.	1	1
97.	5.05.23		Рисование в редакторе Flash. Практическая работа.		2
98.	11.05.23		Рисование в редакторе Flash. Практическая работа.		2
99.	12.05.23		Преобразования объектов.	1	1
100.	14.05.23		Преобразования объектов.		2
101.	18.05.23		Преобразования объектов.		2
102.	19.05.23		Создание и использование слоев.	1	1
103.	21.05.23		Создание и использование слоев.		2
104.	25.05.23		Создание и использование слоев.		2
105.	26.05.23		Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.	1	1
106.	28.05.23		Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.		2
107.	1.06.23		Создание и использование библиотеки объектов. Импорт изображений.		2
108.	2.06.23		Анимация движения.	1	1
109.	4.06.23		Анимация движения.		2
110.	8.06.23		Анимация движения.		2
111.	9.06.23		Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.	1	1
112.	15.06.23		Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.		2
113.	16.06.23		Анимация движения нескольких объектов. Анимация движения по траектории.		2

114.	18.06.23		Работа с текстом	1	1
115.	22.06.23		Работа с текстом		2
116.	23.06.23		Работа с текстом		2
117.	25.06.23		Создание анимации. Практическая работа (продолжение). Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов	1	1
118.	29.06.23		Создание анимации. Практическая работа (продолжение). Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов		2
119.	30.06.23		Создание анимации. Практическая работа (продолжение). Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов		2
120.			Компьютерный спорт.	1	1
				Всего: 240	188

## 2 курс. 123

№ занятия	Дата	Фактическая дата	Тема занятия	Теория	Практика
1.	4.09.22		Первое знакомство с сетевыми подключениями История создания глобальной сети	1	2
2.	11.09.22		Первое знакомство с сетевыми подключениями История создания глобальной сети		3
3.	18.09.21		Первое знакомство с сетевыми подключениями История создания глобальной сети		3
4.	25.09.21		Типы сетевых подключений Управление сетевыми подключениями	1	2
5.	2.10.21		Типы сетевых подключений Управление сетевыми подключениями		3
6.	9.10.21		Типы сетевых подключений Управление сетевыми подключениями		3
7.	16.10.21		Установка дополнительных сетевых компонентов.	1	2
8.	23.10.21		Установка дополнительных сетевых компонентов.		3
9.	30.10.21		Установка дополнительных сетевых компонентов.		3
10.	13.11.21		Сетевые протоколы	1	2
11.	20.11.21		Сетевые протоколы		3
12.	27.11.21		Сетевые протоколы		3
13.	4.12.22		Создание сетевых подключений	1	2
14.	11.12.22		Создание сетевых подключений		3
15.	18.12.22		Создание сетевых подключений		3
16.	25.12.22		Подключение к локальной вычислительной сети	1	2
17.	15.01.23		Подключение к локальной вычислительной сети		3
18.	22.01.23		Подключение к локальной вычислительной сети		3

19.	29.01.23		Брандмауэр подключения к Интернету	1	2
20.	5.02.23		Брандмауэр подключения к Интернету		3
21.	12.02.23		Брандмауэр подключения к Интернету		3
22.	19.02.23		Способы подключения к Интернет. Браузер Microsoft Internet Explorer.	1	2
23.	5.03.23		Способы подключения к Интернет. Браузер Microsoft Internet Explorer.		3
24.	12.03.23		Способы подключения к Интернет. Браузер Microsoft Internet Explorer.		3
25.	19.03.23		Службы Интернет. Навигация в службе WWW.	1	2
26.	26.03.23		Службы Интернет. Навигация в службе WWW.		3
27.	2.04.23		Службы Интернет. Навигация в службе WWW.		3
28.	9.04.23		Просмотр популярных ресурсов Интернет. Работа с папкой Избранное, Журналом.	1	2
29.	16.04.23		Просмотр популярных ресурсов Интернет. Работа с папкой Избранное, Журналом.		3
30.	23.04.23		Просмотр популярных ресурсов Интернет. Работа с папкой Избранное, Журналом.		3
31.	13.05.23		Сохранение информации из Интернета.	1	2
32.	14.05.23		Сохранение информации из Интернета.		3
33.	20.05.23		Сохранение информации из Интернета.		3
34.	21.05.23		Принцип работы поисковых систем. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в Интернете.	1	2
35.	27.05.23		Принцип работы поисковых систем. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в Интернете.		3
36.	28.05.23		Принцип работы поисковых систем. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в Интернете.		3



37.	3.06.23		Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google.	1	2
38.	4.06.23		Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google.		3
39.	18.06.23		Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google.		3
40.	25.06.23		Работа с поисковыми системами Rambler, Yandex, Google.		3
			Всего: 120	13	107