



Пояснительная записка

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании внеурочного курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучение прикладных фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса.

Дополнительная образовательная программа «Увлекательный мир компьютера» включает в себя следующие разделы:

1. Пояснительная записка.
2. Тематическое планирование.
3. Содержание изучаемого курса.
4. Ожидаемые результаты освоения программы.
5. Описание материально-технического обеспечения.
6. Методическое обеспечение программы.
7. Список литературы.

Цели изучения дополнительной образовательной программы в основной школе:

- ❖ Формирование информационной культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- ❖ Развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- ❖ Формирование у учащихся целостного представления о глобальном информационном пространстве;
- ❖ Создание собственных информационных ресурсов;
- ❖ Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами; умение соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи изучения дополнительной образовательной программы в основной школе:

- ❖ Систематизировать подходы к изучению информационных технологий;
- ❖ Сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпритацией и хранением информации;
- ❖ Дать представление о профессии дизайнера, web-дизайнера;
- ❖ Сформировать у учащихся знания и умения работать с графической информацией в изучаемых программах; умения разрабатывать и создавать дизайн рассматриваемого объекта;
- ❖ Сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс основного образования.

С целью предоставления равных возможностей всем ученикам обучение построено на дифференцированном и индивидуальном подходе в изучении предмета. Индивидуальные особенности каждого ученика учитываются при планировании занятия

В программе предусмотрен резерв (5 часов, по 1 часу в каждом классе с 5 по 9), который планируется использовать для систематизации и обобщения изученного материала по дисциплине за год. в календарно-тематическом планировании фактическая дата может быть скорректирована за счет резерва в связи с: карантинными мероприятиями, курсовой подготовкой педагога без замены уроков, изменениями в расписании, болезнью учителя, выпадением учебных занятий на государственные праздники. При отсутствии данных обстоятельств часы резерва используются на организацию системного повторения.

Основополагающими принципами построения курса являются: целостность и непрерывность; научность в сочетании с доступностью; практико-ориентированность, метапредметность и межпредметность; концентричность в структуризации материала.

По учебному плану внеурочной деятельности МКОУ СОШ №5 г.п. Терек на изучение курса отводится по 1 часу в неделю с 5 класса (всего 35 часов).

Материал курса не повторяет темы предмета «Информатика и ИКТ» в основной школе; однако некоторые темы расширяет и углубляет, давая возможность учащимся заниматься компьютерным творчеством и исследованием информационных моделей.

В основе внеурочной программы лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- ❖ Воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- ❖ Ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент курса, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и результат образования;
- ❖ Учет индивидуальных возрастных и интеллектуальных особенностей обучающихся;
- ❖ Обеспечение преемственности начального общего, основного и среднего (полного) общего образования;
- ❖ Разнообразие видов деятельности и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;
- ❖ Гарантированность достижения планируемых результатов освоения внеурочного курса, что и создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, видов и способов деятельности.

По окончании дополнительной образовательной программы к концу 9 класса школьники:

1. Научатся использовать графические программы для создания графического компьютерного изображения;
2. Овладеют основами двухмерной компьютерной мультипликации;
3. Освоят способы создания печатной продукции;
4. Овладеют практическими умениями и навыками работы в редакторах;
5. Освоят технологию создания web-сайта и его размещение в сети Интернет с учетом пользовательских соглашений хостинга;
6. Приобретут знания о правилах создания предметной и информационной среды и умения применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач;
7. Приобретут первоначальные знания о профессии дизайнера, web-дизайнера.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения дополнительной образовательной программы

Сформулированные цели реализуются через достижения образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов курса по информатике.

Личностные результаты:

- ❖ 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;
- ❖ Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
- ❖ Практическому усвоению обучающимися основ проектно-исследовательской деятельности;
- ❖ Развитию стратегий смыслового чтения и работе с информацией;
- ❖ Практическому освоению методов познания, используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им инструментария и понятийного аппарата, регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра логических действий и операций.

При изучении дополнительной образовательной программы обучающиеся совершенствуют приобретенные на первой ступени навыки работы с информацией и пополняют их. Они смогут работать с текстами, графикой, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:

- ❖ Систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- ❖ Выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свёртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме и в наглядно-символической форме;
- ❖ Заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

Школьники совершенствуют навык поиска информации в компьютерных и некомпьютерных источниках информации, приобретут навык формулирования запросов и опыт использования поисковых машин. Они научатся осуществлять поиск информации в Интернете, школьном информационном пространстве, базах данных и на персональном компьютере с использованием поисковых сервисов, строить поисковые запросы в зависимости от цели запроса и анализировать результаты поиска.

Школьники приобретут потребность поиска дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; освоят эффективные приемы поиска, организации и хранения информации на персональном компьютере, в информационной среде учреждения и в Интернете; приобретут первичные навыки формирования и организации собственного информационного пространства.

Школьники получают возможность научиться строить умозаключения и принимать решения на основе самостоятельно полученной информации, а так же освоить опыт критического отношения к получаемой информации на основе ее сопоставления с информацией из других источников и с имеющимся жизненным опытом.

Учащиеся научатся:

- ❖ Основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- ❖ Проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- ❖ Осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- ❖ Создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- ❖ Осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- ❖ Давать определение понятиям;
- ❖ Устанавливать причинно-следственные связи;
- ❖ Строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- ❖ Объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- ❖ Основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;

- ❖ Структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;
- ❖ Работать с метафорами – понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи;

Учащиеся получают возможность научиться:

- ❖ Основам дизайна и web-дизайна;
- ❖ Ставить проблему, аргументировать ее актуальность;
- ❖ Самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- ❖ Выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий процессов, объектов;
- ❖ Организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- ❖ Делать умозаключения и выводы на основе аргументации.

Формирование ИКТ-компетентности обучающихся

Учащиеся научатся:

- ❖ Подключать устройства ИКТ к электрическим и информационным сетям, использовать аккумуляторы;
- ❖ Соединять устройства ИКТ (блоки компьютера, устройства сетей, принтер, проектор, сканер и т.д.) с использованием проводных и беспроводных технологий;
- ❖ Правильно включать и выключать устройства ИКТ, входить в операционную систему и завершать работу с ней, выполнять базовые действия с экранными объектами (перемещение курсора, выделение, прямое перемещение, запоминание, вырезание и т.д.);
- ❖ Осуществлять информационное подключение к локальной сети и глобальной сети Интернет;
- ❖ Выводить информацию на бумагу, правильно обращаться с расходными материалами;
- ❖ Соблюдать требования техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения при работе с устройствами ИКТ;
- ❖ Осуществлять фиксацию изображений и звуков в ходе процесса обсуждения, проведения эксперимента, природного процесса, фиксацию хода и результатов проектной деятельности;
- ❖ Проводить обработку цифровых фотографий с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации на основе цифровых фотографий;
- ❖ Проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- ❖ Осуществлять видеосъемку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- ❖ Избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;
- ❖ Создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ;

Учащиеся получают возможность научиться:

- ❖ Осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;
- ❖ Различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений;
- ❖ Использовать возможности ИКТ в творческой деятельности, связанной с искусством;
- ❖ Создавать мультипликационные фильмы.

Коммуникация и социальное взаимодействие

Учащиеся научатся:

- ❖ Осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение

заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);

- ❖ Соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей;
- ❖ Формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете;
- ❖ Проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать свое время с использованием ИКТ.

Учащиеся получают возможность научиться:

- ❖ Взаимодействовать с партнерами с использованием возможностей Интернета (игровое и театральное взаимодействие).

Метапредметные результаты:

- ❖ Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- ❖ Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ❖ Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- ❖ Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- ❖ Смысловое чтение;
- ❖ Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- ❖ Формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ.

Предметные результаты:

- ❖ Умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «графика», «анимация», «программа», «дизайн»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и информатике;
- ❖ Умение описывать структуру сайта;
- ❖ Умение создавать и редактировать изображения;
- ❖ Умение создавать анимацию различными способами;
- ❖ Умение создавать дизайн и верстку печатного издания;
- ❖ Умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;
- ❖ Навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Календарно-тематическое планирование Первый год обучения

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Продукт</i>	<i>Общешкольное мероприятие</i>	<i>Межведомственное взаимодействие</i>
1.	Вводный урок. Информация. Компьютер. Техника безопасности при работе за компьютером. Правильная организация рабочего места.	Беседа, просмотр презентации «Техника безопасности», плакат «Техника безопасности»	Сформировать представление о правилах техники безопасности и правильной организации рабочего места, о предмете изучения;	Правила техники безопасности для учащихся		
2.	Как устроен компьютер	Беседа, показ презентации «Как устроен компьютер»	Сформировать представление об устройствах компьютера	Эскиз «Как устроен компьютер»		
3.	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ	Беседа, Практическая работа	Сформировать представление о графическом интерфейсе – рабочий стол. Формирование умений управлять мышью. Ярлык.			
4.	Игра по информатике "Крестики-нолики"	Игра	Развитие логического мышления воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.			
5.	Освоение среды графического редактора Paint. Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	Беседа, «круглый стол»	Умение выполнять простейшие действия в редакторе Paint.	Рисунок		
6-10	Инструменты рисования. Настройка	Беседа, практическая работа,	Умение выполнять простейшие	Выставка рисунков		

	инструментов	«круглый стол», свободное рисование	действия в редакторе Paint.			
11.	Игра «Конструирование из мозаики»	Игра	Развитие логического мышления	Поделки из мозаики		
12.	Турнир знатоков компьютера	Игра	Развитие творческих способностей, логическое мышление воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.	Творческая работа		
13.	Конструирование из кубиков	«Круглый стол»	Развитие логического мышления	Модель из кубиков		
14.	Композиция из кубиков, мозаики	«Круглый стол»	Развитие логического мышления	Модель из кубиков		
15.	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»	Соревнования	Развитие логического мышления	Выставка работ		
16.	Общая характеристика текстового процессора. История обработки текстовых документов	Беседа	Сформировать представление о текстовом процессоре компьютера			
17.	Характеристик и текстовых редакторов	Беседа,	Сформировать представление о текстовых редакторах компьютера			
18.	Объекты текстового документа и их параметры	Беседа, практическая работа за компьютером	Сформировать представление об объектах текстового документа и их параметрах	Текстовый документ		
19.	Текстовый редактор Блокнот. Ввод текста в редакторе Блокнот.	Беседа, практическая работа за компьютером	Умение работать в текстовом редакторе Блокнот	Документ, созданный в текстовом редакторе Блокнот		
20.	Редактирование текста	Практическая работа за	Умение работать в текстовом	Документ, созданный		

		компьютером	редакторе Блокнот и редактировать текст	в текстовом редакторе Блокнот		
21.	Что скрывается в строке меню	«Круглый стол», практическая работа за компьютером	Умение хорошо ориентироваться в строке Меню			
22.	Действия с фрагментами текста	Практическая работа за компьютером	Умение работать с фрагментами текста	Документ, созданный в текстовом редакторе Блокнот		
23.	Сохранение данных на компьютере	Практическая работа за компьютером	Умение сохранять данные на компьютере	Сохраненные данные на компьютере		
24.	Игра «Умники и умницы»	Игра				
25.	Текстовый редактор Microsoft Word	Беседа	Получение первоначальных знаний о текстовом редакторе Microsoft Word	Документ, созданный в текстовом редакторе Microsoft Word		
26.	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word	Беседа, практическая работа	Как работает редактор, «первые шаги» в создании текста в Microsoft Word	Документ, созданный в текстовом редакторе Microsoft Word		
27-33.	Создание и редактирование текстового документа	Практическая работа за компьютером	Умение пользоваться панелью инструментов в документе Microsoft Word, умение редактировать текст	Документ, созданный в текстовом редакторе Microsoft Word		
34.	Викторина «Инфознайка»	Викторина				
35.	Резервный урок					

Второй год обучения

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Продукт</i>	<i>Общешкольное мероприятие</i>	<i>Межведомственное взаимодействие</i>
1.	Вводный урок. Техника безопасности при работе за компьютером. Правильная организация рабочего места.	Беседа, просмотр презентации «Техника безопасности»,	Сформировать представление о правилах техники безопасности и правильной организации рабочего места, о предмете изучения;	Правила техники безопасности для учащихся		
2.	Назначение приложения PowerPoint. Возможности и область использования приложения PowerPoint	Беседа,	Сформировать представление о программе PowerPoint, для чего нужны презентации	Презентация в PowerPoint		
3.	Объекты презентации	Беседа, Практическая работа за компьютером	Знать из каких частей состоит презентация	Слайд		
4.	Группы инструментов среды PowerPoint	Практическая работа за компьютером	Умение пользоваться панелью инструментов в программе PowerPoint	Слайд		
5.	Запуск и настройка приложения PowerPoint	Практическая работа за компьютером	Уметь настраивать приложение PowerPoint	Слайд		
6.	Назначение панели инструментов	Практическая работа за компьютером	Умение пользоваться панелью инструментов	Слайд		
7 – 14	Базовая технология создания презентации. Выделение этапов создания презентаций	Практическая работа за компьютером, беседа	Создание презентации в PowerPoint	Презентация		
15 – 18	Создание презентации «Времена года»	Практическая работа за компьютером	Создание презентации в PowerPoint	Презентация		
19.	Защита проектов	Конференция	Приобретение навыков защищать свой проект	Проект		
20.	Интерфейс	Вводная	Знать что такое	Документ		

	Microsoft Office Publisher	беседа	Microsoft Office Publisher	в Microsoft Office Publisher		
21.	Работа в Microsoft Office Publisher	Практическая работа за компьютером	Умение ориентироваться в программе Microsoft Office Publisher	Документ Microsoft Office Publisher		
22 - 30	Установка параметров Publisher. Мастера и макеты публикаций	Беседа, Практическая работа за компьютером	Умение устанавливать, сохранять и изменять параметры в Microsoft Office Publisher	Документ Microsoft Office Publisher		
31.	Проект: “Визитка для директора”	Практическая работа за компьютером	Умение изготавливать визитки в Microsoft Office Publisher	Визитка		
32 - 33	Проект: Создание открытки для мамы	Практическая работа за компьютером	Умение изготавливать открытки в Microsoft Office Publisher	Открытка		
34.	Защита проекта	Конференция	Усовершенствование навыков защищать проект	Проект		
35.	Резервный урок					

Третий год обучения

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Продукт</i>	<i>Общешкольное мероприятие</i>	<i>Межведомственное взаимодействие</i>
1.	Вводный урок. Техника безопасности при работе за компьютером. Правильная организация рабочего места.	Беседа, просмотр презентации «Техника безопасности»,	Сформировать представление о правилах техники безопасности и правильной организации рабочего места, о предмете изучения;	Техника безопасности для учащихся		
2.	Конфигурация компьютера	«Круглый стол»	Знать что такое конфигурация компьютера			
3.	Корпус компьютера	Беседа, работа с корпусом компьютера	Знать из чего состоит корпус компьютера	Эскиз		
4.	Клавиатура. Мышь.	Беседа, практическая работа с клавиатурой, мышью	Знать из чего состоят мышь и клавиатура, уметь настраивать мышь и клавиатуру	Настройка параметров в клавиатуры и мыши		
5.	Дисковод компьютера	Беседа, практическая работа	Знать как работает дисковод компьютера и воспроизводит диски			
6.	Процессор и материнская плата	Беседа, практическая работа	Знать для чего нужен процессор и материнская плата			
7.	Оперативная память. Жесткий диск	Беседа, практическая работа	Знать что такое оперативная память и жесткий диск. Для чего нужен жесткий диск	Сохраненная информация на жестком диске		
8.	Звуковая карта. Видеокарта	«Круглый стол»	Знать функции видеокарты, звуковой карты			
9.	Монитор.	Беседа	Приобрести умения настраивать монитор			
10.	Принтер. Сканер.	Беседа, практическая работа	Уметь пользоваться принтером и сканером, уметь настраивать функции печати и сканирования	Сканированные и распечатанные документы		

11.	Модем.	«Круглый стол»	Знать для чего нужен модем			
12.	Игра «Покупка компьютера»	Игра	Знать что нужно учитывать при покупке компьютера	«Покупка» компьютера		
13.	Электронные таблицы в Microsoft Excel	Вводная беседа	Иметь представление о таблицах Microsoft Excel	Таблица		
14 - 18	Создание электронных таблиц Microsoft Excel	Практическая работа за компьютером	Приобрести умение создавать таблицы в Microsoft Excel	Таблица Microsoft Excel		
19- 24	Практическая работа «Создание электронных таблиц Microsoft Excel»	Практическая работа за компьютером	Приобрести умение создавать таблицы в Microsoft Excel	Таблица Microsoft Excel		
25 - 27	Компьютерные вирусы и антивирусные программы	Беседа, практическая работа	Приобрести знания в области вирусов и антивирусных программ, уметь устанавливать антивирусные программы	Установка антивирусной программы		
28	Что такое Интернет? История появления Интернета.	«Круглый стол»	Знать что такое Интернет, для чего нужен Интернет	Анкета		
29	Сервисы Интернета	«Круглый стол», практическая работа за компьютером	Знать для чего нужны сервисы Интернета и как ими пользоваться	Работа в сервисах интернета		
28.	«Интернет и общество»	«Круглый стол»	Иметь представление о влиянии интернета на общество	Эссе		
30.	Диспут «Этика сетевого общения»	Диспут	Умение высказывать свое мнение	Мини-сочинения		
31.	Что такое браузер? Поиск нужной информации в интернете	Практическая работа	Знать виды браузеров, функции, умение пользоваться браузерами	Установка браузера на ПК		
32.	Информационная технология поиска информации в Интернете	«Круглый стол», практическая работа за компьютером	Умение находить нужную информацию в сети Интернет	Поиск информации		
33.	От индустриального общества к	«Круглый стол»	Понимать как изменилось общество с	Эссе		

	информационн ому		появлением Интернета			
34.	Этические и правовые нормы информационн ой деятельности людей	«Круглый стол»	Знать этические и правовые нормы информационной деятельности людей	Сочинение		
35.	Резервный урок					

Четвертый год обучения

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Продукт</i>	<i>Общешкольное мероприятие</i>	<i>Межведомственное взаимодействие</i>
1.	Вводный урок. Техника безопасности при работе за компьютером. Правильная организация рабочего места.	Беседа, просмотр презентации «Техника безопасности»,	Сформировать представление о правилах техники безопасности и правильной организации рабочего места, о предмете изучения;	Техника безопасности для учащихся		
2.	Что такое издательское дело? Использование программных средств для создания издательской продукции	«Круглый стол»	Сформировать представление о издательском деле, знать какие используются программные средства в издательском деле	Проект «Свое издательское дело»		
3 - 7	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (word). Основы работы.	Практическая работа за компьютером	Знать как используется word в издательском деле	Печатные шаблоны		
8 – 10	Создание публикации «Школьная газета»	Практическая работа за компьютером	Умение создавать газету в программе word	Газета		
11 - 15	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (publiser). Основы работы.	Практическая работа за компьютером	Умение создавать публикации в программе publiser	Публикация		
16 – 18	Создание публикации. Буклет «Вредные привычки»	Практическая работа за компьютером	Умение создавать буклеты	Буклет	Выставка буклетов	
19 – 26	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus). Основы работы.	Практическая работа за компьютером	Умение создавать публикации в Scribus	Публикация		

27 – 32	Создание публикации	Практическая работа за компьютером	Умение создавать публикации в Scribus	Публикация	Выставка публикаций	
33.	Игра «Спаси компьютер от вируса»	Игра	Сформировать представление о компьютерных вирусах и антивирусных программах»			
34.	Викторина «Турнир пользователей»	Викторина	Сформировать Интернет-компетентность учащихся при работе в Интернете			
35.	Резервный урок					

Пятый год обучения

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Продукт</i>	<i>Общешкольное мероприятие</i>	<i>Межведомственное взаимодействие</i>
1.	Вводный урок. Техника безопасности при работе за компьютером. Правильная организация рабочего места.	Беседа, просмотр презентации «Техника безопасности»,	Сформировать представление о правилах техники безопасности и правильной организации рабочего места, о предмете изучения;	Техника безопасности для учащихся		
2 – 6	Создание gif-анимации в программе Adobe Image Ready	Беседа, практическая работа	Сформировать представление о программе Adobe Image Ready	gif-анимация		
7.	Дизайн web-страниц и виды сайтов.	Беседа	Познакомить детей с видами сайтов, знать что такое web-страница, дизайн	Эскиз дизайна		
8.	Технологические особенности web-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц	«Круглый стол»	Познакомить с особенностями web-дизайна	Примерные наработки детей по web-дизайну страниц		
9.	Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Интернета	Практическая работа за компьютером	Познакомить детей с графическими эффектами и профессиональными ресурсами Интернета для создания сайта	Эссе		
10.	Профессия web-дизайнера	«Круглый стол»	Познакомить детей с профессией web-дизайнера	Эссе		
11.	Что такое web-сайты? Обзор программных средств для создания web-сайтов.	«Круглый стол»	Познакомить с программными средствами для создания сайтов	«Инструкция создания сайта»		
12.	Редакторы сайтов. Рабочее пространство редактора. Создание web-узлов и	«Круглый стол»	Познакомить с профессией редактора сайта	Мини-сочинение		

	документов					
13 – 18	Основы HTML. Что такое HTML-код? Редактирование HTML-кода.	Беседа, практическая работа за компьютером	Познакомить с основами HTML, уметь редактировать HTML-код	Отредактированный HTML-код		
19.	Основы Web – дизайна	«Круглый стол»	Познакомить с основами Web – дизайна	Эскиз		
20.	Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.	«Круглый стол»	Уметь «раскручивать» и поддерживать сайты в сети	Эссе		
21 - 24	Проектирование сайта.	Практическая работа за компьютером	Уметь проектировать свой сайт	Проект сайта		
25.	Защита проектной работы.	Конференция	Усовершенствование навыков защищать проект	Проект		
26.	Рабочий экран Adobe PhotoShop	«Круглый стол»	Знать что такое программа Adobe PhotoShop, для чего она нужна	Файлы, созданные в программе Adobe PhotoShop		
27 - 34.	Редактирование изображения в Adobe PhotoShop	Практическая работа за компьютером	Умение работать со слоями, масками, каналами и выделенными областями	Файлы, созданные в программе Adobe PhotoShop		
35.	Резервный урок					

Содержание дополнительной образовательной программы

Первый год обучения

Техника безопасности.

Текстовый редактор Блокнот

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

Текстовый редактор WordPad

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

Текстовый редактор Microsoft Word

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Обучение работе на компьютере

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Освоение среды графического редактора Paint

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Редактирование рисунков

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Точные построения графических объектов

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Преобразование рисунка

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Конструирование из мозаики

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

Второй год обучения

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser). Основы работы. Правила выбора шаблона. Изменение шаблона. Верстка на основе шаблона. Работа с различными видами объектов. Создание публикации.

Назначение приложения PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

Базовая технология создания презентаций

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Создание презентаций

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Третий год обучения

Табличный процессор Microsoft Excel. Знакомство с элементами программы Excel. 3. Создание формулы в Excel. Использование функций в Excel. Форматирование в программе Excel. Выравнивание содержимого ячеек Excel. Изменение текста в программе Microsoft Excel.

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Четвертый год обучения

Использование программных средств для создания издательской продукции.

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word). Основы работы. Макеты страниц. Колонки. Работа с изображениями. Страничные блоки. Особенности верстки в программе. Создание публикации. Внеурочная программа для учащихся 5 – 9 классов

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus). Основы работы. Подготовка к работе. Блоки изображения. Текстовые блоки. Табличные блоки. Работа со слоями страницы. Макетирование нескольких страниц. Текстовые эффекты. Фигуры для текста. Создание публикации

Пятый год обучения

Создание gif – анимаций в программе Adobe ImageReady. Назначение и основные возможности. Создание кадра. Настройка мультипликации.

Дизайн WEB-страниц и виды сайтов. Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet. Профессия WEB-дизайнера.

Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML). Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами.

Дизайнер — художник и конструктор. Цветовые изображения и их характеристики. Дизайн. Цвет в web-дизайне. Правила художественного и технического дизайна. Пропорциональность изображения. Золотое сечение. Композиция изображения. Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.

Использование программных средств для создания Web-сайтов. Adobe DreamWeaver. Обзор программных средств для создания WEB-сайтов. Основы работы в DreamWeaver. Рабочее пространство редактора. Создание WEB – узлов и документов. Подготовка документов. Редактирование HTML – кода. Режимы работы объектов.

Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере. Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Фильтры DHTML.

Программа Adobe Photoshop. Редактирование графических изображений в растровом редакторе.

Создание и сохранение файлов. Палитры изображения. Способы выделения изображений. Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски. Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение. Контур, маска, слой, фильтр изображения. Приемы ретуши. Трансформация изображения. 3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя. Работа с текстом в Adobe Photoshop. Текстура, текстовые эффекты. Коррекция фотоизображений. Создание фотомонтажа. Фотокоррекция и фотомонтаж. Печать изображений. Сканирование (оцифровка) изображений.

Ожидаемые результаты

К концу первого года обучения:

Обучающиеся научатся:

- определять особенности векторной графики;
- использовать панели инструментов;
- изменять свойства объектов из замкнутой и незамкнутой линий;
- устанавливать параметры страницы;
- изменять ориентацию и размер бумаги;
- выполнять операции с объектами;
- выполнять изменения контура объектов;
- отличать и выполнять различные типов заливок;
- отличать цветовые модели;
- использовать разновидности текста;
- размещать текст вдоль кривой;
- обрабатывать текст: перемещение, масштабирование, растягивание, сжатие, использование инструмента «форма»;
- изменять свойства эффектов;
- создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа;
- использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов;
- применять выделение объектов несколькими способами;
- получать результат, применяя логические операции над объектами;
- выполнять операции: изменять размер, скос, перемещение, зеркальное отображение, копирование;
- уметь изменять порядок наложения объектов;
- преобразовывать типы узлов;
- применять и изменять свойства контура;
- использовать различные типы заливок, применять шаблоны;
- выбирать модели цвета и применять палитры;
- вводить простой и фигурный текст и редактировать их;
- размещать текст вдоль кривой;
- применять к тексту различные типы заливок и цвет контура;

Обучающиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам векторного дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;

- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать средствами векторного редактора печатную продукцию.

К концу второго года обучения:

Обучающиеся научатся:

- способы представления графической информации в компьютере; объяснять различия растрового и векторного способа представления графической информации.
- назначение, основные возможности, основные объекты графического редактора и допустимые над ними операции, уметь их применять для создания и редактирования изображений;
- владеть умениями создавать растровое графическое изображение, графические примитивы средствами векторной графики, иметь представление об интерфейсе программы Paint, WORD.

Учащиеся должны уметь: создавать графические объекты с использованием мастера MS Publisher, эстетически грамотно оформлять выполненную работу.

- ✓ назначение программы MS PowerPoint;
- ✓ возможности презентационных программ;
- ✓ основные требования к мультимедиа проектам;
- ✓ мультимедиа технологии.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- пользоваться инструментами и возможностями программных средств для создания издательской продукции;
- создавать макеты страниц в MsWord, Scribus;
- выполнять операции при размещении текста в колонках;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- создавать и редактировать табличные блоки;
- размещать графические объекты на страницах печатных публикаций;
- изменять шаблон верстки в Ms Publisher;
- выполнять операции с различными видами объектов при верстке печатной продукции;
- уметь работать со слоями страницы в Scribus;
- макетировать несколько страниц в Scribus;
- применять эффекты для текста;
- использовать во время верстки текста фигуры;
- разрабатывать дизайн и создать печатные публикации.

К концу третьего года обучения:

Обучающиеся научатся:

Построение диаграмм. Печать таблиц и диаграмм. Основные приемы работы со списком. Специальные возможности MS Excel.

Работать в Excel с формулами и функциями.

Оформлять электронных таблиц. Манипуляции с ячейками.

Узнают что такое сеть Интернет.

Что такое компьютерный вирус.

Что такое антивирусная программа.

Разновидности антивирусных программ.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- создавать макеты таблиц в Excel
- выполнять операции при размещении текста в колонках;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- создавать и редактировать табличные блоки;

К концу четвертого года обучения:

Обучающиеся научатся:

- пользоваться инструментами и возможностями программных средств для создания издательской продукции;
- создавать макеты страниц в MsWord, Scribus;

- выполнять операции при размещении текста в колонках;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- создавать и редактировать табличные блоки;
- размещать графические объекты на страницах печатных публикаций;
- изменять шаблон верстки в Ms Publisher;
- выполнять операции с различными видами объектов при верстке печатной продукции;
- уметь работать со слоями страницы в Scribus;
- макетировать несколько страниц в Scribus;
- применять эффекты для текста;
- использовать во время верстки текста фигуры;
- разрабатывать дизайн и создать печатные публикации.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам создания печатной продукции;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- разрабатывать и создавать печатную продукцию

К концу пятого года обучения:

Обучающиеся научатся:

- осуществлять поиск информации в Internet;
- сохранить информацию в необходимом формате;
- готовить текст и иллюстрационный материал для сайта;
- осуществлять разметку страницы;
- пользоваться фреймовыми технологиями;
- использовать для создания сайта все необходимые теги;
- пользоваться средствами Web-редактора для написания страницы;
- создавать страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами;
- редактировать HTML-код;
- использовать CSS для расположения элементов на web-странице;
- менять любое визуальное свойство объекта - цвет, размер, видимость и другое;
- применять фильтры для получения нужных эффектов;
- создавать динамические стили.
- создавать кадр;
- настраивать мультипликацию в кадре;
- разработать и создать WEB-сайт с использованием редактора DreamWeaver на выбранную тему;
- подготовить и опубликовать свой сайт в Internet.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;

- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- разрабатывать, создавать и размещать в сети Интернет web-сайты.

Учащиеся приобретают знания и умения работы на современных профессиональных ПК и программных средствах, включая CD-ROM, сканеры, модемы, редактор HTML – документов DreamWeaver, графические редакторы Adobe PhotoShop, Corel Draw, Macromedia Flash и др.

На учебных и практических занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований безопасности труда, пожарной безопасности, производственной санитарии и личной гигиены.

Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

Технические средства обучения.

персональный компьютер;
интерактивная доска;
мультимедийный проектор;
сканер;
колонки;
принтер;

установлено лицензионное программное обеспечение для освоения всех разделов курса и/или свободно распространяемое программное обеспечение (AdobePhotoShop, CorelDraw / Inscape, Adobe Flash, Microsoft Word / Microsoft Publisher / Scribus, Adobe DreamWeaver).

Методическое обеспечение

Наглядные пособия по курсу.

- ❖ видеоуроки по темам курса;
- ❖ ЭОРы по всем темам курса;
- ❖ графический материал для выполнения всех практических заданий курса;
- ❖ раздаточный теоретический материал для освоения всех разделов курса.

Список литературы

1. <http://ab-w.net> – сайт «100% самоучитель по сайтостроению»
2. <http://allmanuals.ucoz.ru> – сайт «Огромный архив мануалов и учебников»
3. <http://animashky.ru> – сайт видеоуроков анимации
4. <http://compteacher.ru> – сайт «Компьютерные видеоуроки в on-line»
5. <http://corelvideo.ru> – сайт «Сетевой образовательный центр Corel»
6. <http://denweb.ru> – сайт «Уроки HTML, CSS, Верстка, SEO»
7. <http://dweb.ru> – сайт «Дизайн Web»
8. <http://easyflash.org> – сайт «Flash обучение»
9. <http://egorch.ru> – сайт «Видеоуроки»
10. <http://egraphic.ru> – сайт «Все для дизайна. Photoshop уроки, уроки фотошоп»
11. <http://flash.demiart.ru> – сайт «Уроки Flash»
12. <http://graphic-help.ucoz.ru> – сайт «Уроки по web-дизайну»
13. <http://greentown.h1.ru> – сайт «Web-мастеру с самого начала»
14. <http://http://coreldrawgromov.ru> – сайт «Самоучитель в Corel Draw»
15. <http://i2r.ru> – сайт «Библиотека ресурсов интернет индустрии - I2R»
16. <http://lessonsflash.ru> – сайт «Уроки Flash»
17. <http://photoshop-master.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»
18. <http://quicktuts.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»
19. <http://ru.html.net> – сайт «Уроки HTML»
20. Гиз К., Холмс А. Основы Web-дизайна: вспомогательное руководство. – М.: ВИЛЬЯМС, 2012.
21. Интернет. Энциклопедия, 5-е изд. Под редакцией Мелиховой Л.Г. – С-Пб.: ПИТЕР, 2010.
22. Китинг Джоди Flash MX. Искусство создания web-сайтов. –М.: DialSoft, 2012.
23. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Современный самоучитель работы в сети Интернет. Быстрый старт.: Практическое пособие. –М.: ТРИУМФ, 2008.
24. Олман Р. CorelDraw 13. Полное руководство. – М.: ЭНТРОП, 2011.
25. Стразницкас М. Эффективная работа с Photoshop CS. Графика для Web. — М.: 2011.
26. Фок Б. Internet с самого начала 4-е изд. – С-Пб.: ПИТЕР, 2010.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 640527729349926770582792246281479462382890807227

Владелец Тумова Валентина Хусейновна

Действителен с 23.09.2025 по 23.09.2026