

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ)
ПРОГРАММЫ
«Войти в IT windows»

1. Планируемые результаты обучения

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Войти в IT windows» направлена на достижение следующих образовательных результатов:

- знать основы работы на компьютере и файловой системы;
- знать, как управлять файлами и папками;
- умение работать в браузере и использовать горячие клавиши;
- умение создавать документы в Word, работать с таблицами и создавать открытки;
- владеть навыками работы с графическим редактором Paint и использовать особенности 2D- и 3D-графики;
- умение работать с таблицами в Excel, создавать презентации в PowerPoint и использовать мультимедиа в презентациях;
- владеть навыками создания игры на базе PowerPoint;
- умение устанавливать и удалять программы, записывать экран;
- знать основные концепции программирования;
- умение создавать спрайты и управлять ими, добавлять звуки в игру;
- умение создавать таймер, множить объекты и создавать интерфейс для игры;
- умение создавать различные игры, а также применять в своих проектах процедуры.

2. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Войти в IT windows»

№ п/п	Наименование тем, модулей	Общее количество часов	в том числе			Форма контроля
			Теория	Практика	Сам. работа	
Раздел 1. Компьютерная грамотность						
1	Модуль 1: Устройство компьютера и файловая система Знакомство с компьютером. Мой компьютер.	5	-	5	-	Практическое задание

2	Модуль 2: Word Основы Word. Таблицы в Word. Создание открытки.	3	-	3	-	Практическое задание
3	Модуль 3: Графический редактор Paint Особенности 2D-графики в Paint. Особенности 3D-графики в Paint.	2	-	2	-	Практическое задание
4	Модуль 4: Excel и PowerPoint Основы работы с таблицами в Excel. Основы работы в PowerPoint. Мультимедиа в PowerPoint. Создание игр на базе PowerPoint. Установка и удаление программ. Запись экрана.	6	-	6	-	Практическое задание
Итого по разделу 1		16	-	16	-	
Раздел 2. Scratch						
1	Модуль 1: Основы программирования в Scratch Охота часть 1 и часть 2. Встреча. Лабиринт часть 1 и часть 2. Дуэль.	6	-	6	-	Индивидуальный проект
2	Модуль 2: Интерфейсы и ограничения Внедорожник. Пинг-Понг. Стрелялка.	5	-	5	-	Индивидуальный проект
3	Модуль 3: Устройство известных игр Flappy Bird. Динозаврик. Платформер. Змейка.	5	-	5	-	Индивидуальный проект
Итого по разделу 2		16	-	16	-	
Итого по образовательной программе ДО «Войти в IT windows»		32	-	32	-	

3. Содержание модулей образовательной программы

Раздел 1. Компьютерная грамотность (16 ч)

Модуль 1. Устройство компьютера и файловая система (5 ч)

Знакомство с компьютером. Основные инструменты управления компьютером. Мышка и клавиатура. Менять цвет компьютера.

Мой компьютер. Знакомство с проводником и панелью быстрого доступа. Флеш-накопитель и жесткие диски. Папки «Корзина» и «Загрузки» на компьютере. Библиотеки на компьютере. Рассмотрим некоторые приложения из меню «Пуск».

Файлы и папки. Понятия «Файл», «Папка», «Ярлык». Создание папки. Перемещение объектов. Приложением «Блокнот». Работа с приложением «Фотографии».

Браузер. Знакомство с браузером и поисковиками. Поиск и сохранение картинки. Создание почтового ящика.

Горячие клавиши. «Горячие клавиши» применение и сочетание.

Модуль 2. Word (3 ч)

Основы Word. Приложение Microsoft Word. Редактирование текста. Работа с основными инструментами программы. Сохранение файла. Защита файла от редактирования.

Таблицы в Word. Таблицы Microsoft Word. Работа с инструментами таблицы. Вставка картинки.

Создание открытки. Инструмент WordArt. Работ со значками и трёхмерными моделями. Создаем открытку.

Модуль 3. Графический редактор Paint (2 ч)

Особенности 2D-графики в Paint. Приложением Paint. Основные инструменты рисования. Нарисуем рисунок.

Особенности 3D-графики в Paint. Программой Paint 3D. Основные инструменты рисования. Нарисуем рисунок.

Модуль 4. Excel и PowerPoint (6 ч.)

Основы работы с таблицами в Excel. Основы Microsoft Excel. Формулы.

Основы работы в PowerPoint. Знакомство с PowerPoint. Работа со слайдами.

Мультимедиа в PowerPoint. Добавление картинок. Добавление фона слайду. Работа с GIF-файлами и видео. Добавление фигуры и 3D-модели.

Создание игр на базе PowerPoint. Работа с триггерами. Добавление кнопок. Создание игры.

Установка и удаление программ. Устанавливаем и удаляем программы. программы.

Запись экрана. Запись экрана. Работа с видеоредактором.

Раздел 2. Scratch (16 ч)

Модуль 1. Основы программирования в Scratch (6 ч)

Охота. Часть 1. Знакомство с платформой Scratch. Добавление и изменение спрайты. Добавление и редактирование звуков. Изучаем события, движения, циклы и условия.

Охота. Часть 2. Переменные. Добавить и закодировать дополнительного спрайт. Кодирование победы и поражения. Доделать игру.

Встреча. Система координат. Кодирование общение спрайтов. Слои. Создание мультфильма.

Лабиринт. Часть 1. Систему координат. Новые блоки движений. Создаем игру лабиринт.

Лабиринт. Часть 2. Создание игры с уровнями. Добавление настоящей молнии. Создаем лабиринт с двумя уровнями.

Дуэль. Новый вид циклов. Создание игры для двоих. Создание игры «Дуэль».

Модуль 2. Интерфейсы и ограничения (5 ч)

Внедорожник. Часть 1. Изучаем новый условный оператор. Кодирование таймера. Создаем новую игру «Внедорожник». Часть 2. Кодируем настоящий метеорит. Добавляем трамплины.

Пинг-Понг. Сделаем игру Пинг-Понг.

Стрелялка. Часть 1. Добавить и закодировать клонов. Создать игру жанра Tower Defence. Часть 2. Изучим, как создавать кнопки. Добавим боевой интерфейс в нашу игру. Доделаем игру жанра Tower Defense.

Модуль 3. Устройство известных игр (5 ч)

Flappy Bird. Часть 1. Бесконечный фон. Сделаем игру Flappy Bird. Часть 2. Добавляем новые препятствия и новую механику в игру. Доделаем Flappy Bird.



Динозаврик. Изучаем вложенные циклы. Создаем анимацию бесконечной земли. Делаем игру по типу прыгающего динозаврика.

Платформер. Что такое процедура. Повторяем, как кодировать клонов. Закрепляем кодирование рекорда.

Змейка. Повторяем процедуры, переменные, циклы. Создаем игру "Змейка".



Документ подписан и передан через оператора ЭДО АО «ПФ «СКБ Контур»

Подписи отправителя:		Организация, сотрудник	Доверенность: рег. номер, период действия и статус	Сертификат: серийный номер, период действия	Дата и время подписания
		 АПОНО "СИНГУЛЯРИТИ ХАБ" Соловьев Георгий Михайлович, ДИРЕКТОР	 Не требуется для подписания	024859F1003BB190AD437394468 873D4C3 с 22.03.2024 17:28 по 22.06.2025 17:28 GMT+03:00	07.05.2025 14:59 GMT+03:00 Подпись соответствует файлу документа