

**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	
<b>Раздел 1. Компьютерная грамотность</b>						
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
<b>Итого по разделу 1</b>		<b>16</b>	-	<b>16</b>	-	

### **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
<b>Итого по разделу 2</b>		<b>16</b>	-	<b>16</b>	-	
<b>Итого по образовательной программе ДО «Войти в IT windows»</b>		<b>32</b>	-	<b>32</b>	-	

### **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. Работа 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 мультифильма.

**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
	 АНОН "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