

ПРОГРАММА ПРЕПОДАВАНИЯ КУРСА «КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ШКОЛЬНИКА. 1-Й ГОД»

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия
«С КОМПЬЮТЕРОМ НА ТЫ!»		
1.	Что такое компьютер?	Знакомство с тем, что такое компьютер, какие виды компьютеров существуют. Кто и когда придумал первые компьютеры. Состав компьютера (основные блоки) и дополнительное оборудование, подключаемое к нему. Устройство рабочего стола (основные элементы), окно и его кнопки, кнопка Пуск. Настройка рабочего стола. Понятие режима и пользователей. Создание нового пользователя.
2.	Как навести порядок?	Знакомство с клавиатурой. Основные группы кнопок. Большие и маленькие буквы, пробел, знаки препинания, удаление. Знакомство с файловой системой компьютера. Создание и удаление папок. Корзина. Перемещение, копирование и переименование файлов и папок. Перенос информации на/с другие носители. Понятие бита, байта и т.д.
3.	Просто о сложном!	Понятие компьютерного вируса, их классификация и наносимый вред. Самые опасные в мире вирусы. Антивирусные программы, их разновидности. Сканирование компьютера. Устранение угроз. Понятие архива и архиватора. Упаковка и распаковка файлов. Основные программы.
4.	Что такое Internet?	Понятие сети Internet. История появления, функционирование сети, основные услуги и сервисы. Понятие браузера, сайта и страницы. Поиск информации в сети и основные угрозы. Основные поисковые системы - Yandex, Google, Mail. Поиск и сохранение изображений при помощи разных поисковых систем. Сохранение видео с Rutube. Генерация запроса для Google ИИ и Алиса AL.
5.	Что такое мыло? (часть 1)	Понятие электронной почты и ее назначение. Создание почтового ящика. Вход в почту. Знакомство с интерфейсом почтового сервиса.
6.	Что такое мыло? (часть 2)	Создание письма, тема (RE, FW). Создание вложений. Сохранение вложений. Почта Яндекс.
«РЕФЕРАТ? ЛЕГКО!»		
7.	Что такое Word?	Знакомство с программой Word и ее интерфейсом, набор текста. Правила набора текста (большие и маленькие буквы, пробел, знаки препинания, удаление, enter). Редактирование текста. Простое оформление текста (шрифт, размер, выравнивание, красная строка, стиль, цвет). Сохранение документа.
8.	Дополнительные навороты!	Оформление реферата - добавление номера страницы, рамка, титульный лист, содержание. Работа с графическими объектами - вставки рисунка, картинки, фигуры. Форматирование графических объектов (уменьшение размера,

		положение, обрезка, эффекты). Понятие рамки и фона документа (заливка, картинка как фон). Объекты WordArt.
9.	Практическая работа.	Знакомство с сервисами генерации текста при помощи ИИ. Задание запроса и перенос текста в редактор. Оформление текста, настройка фона и рамки, поля, вставка и редактирование изображения.
10.	Как сделать расписание?	Вставка и оформление простой, оформление таблиц (границы и заливка). Заполнение содержимым и его оформление. Практическое задание «Расписание»
11.	Как сделать объявление?	Удаление и добавление элементов (строки и столбцы), таблицы сложной структуры. Практическое задание «Объявление».
12.	Как создать презентацию?	Знакомство с интерфейсом Power Point. Основы создания и оформления презентаций. Создание и заполнение слайдов (вставка объектов - текст, изображение), работа с фоном (как настроить свой фон), добавление ссылок и кнопок (настройка, копирование).
13.	Как заставить все крутиться?	Добавление эффектов к презентации (переходы и анимация). Вставка и настройка звука (добавление нескольких мелодий). Настройка показа презентации (автоматически, по щелчку и по времени).
14.	Практическая работа.	Создание презентации на свободную тему. Генерация текста для презентации при помощи ИИ или поиск в сети. Добавление переходов, анимации. Вставка ссылок или управляющих кнопок, настройка. Сохранение презентации.
15.	Опять таблицы?	Знакомство с Excel и ее интерфейсом. Понятие электронной таблицы, ввод данных (типы данных и особенности их записи). Понятие автозаполнения. Действия с листами. Создание электронной таблицы. Внесение данных. Оформление (шрифт, размер, выравнивание, объединение ячеек). Денежное оформление чисел. Процент и формат с разделителем.
16.	Как же мне это рассчитать?	Простые вычисления (создание формул, автосумма). Оформление таблиц (границы и заливка). Добавление и удаление элементов таблицы. Понятие диаграммы как графического объекта. Элементы диаграммы (область, легенда, подписи данных, название). Вставка диаграммы (выбор данных и типа диаграммы). Редактирование диаграммы.
17.	Что такое алгоритм?	Понятие алгоритма. Виды и способы задания. Простое следование, ветвление, цикл. Особенности работы алгоритмов каждого типа. Примеры работы алгоритмов в повседневной жизни. Составление и запись алгоритма на естественном языке.
18.	Опять математика!?	Немного математики – понятие числа, положительные и отрицательные числа. Способы и особенности работы с ними. Дробные числа (числа с запятой). Координатная ось – X и Y. Построение фигур на плоскости по координатам на сайте Desmos.com (графический калькулятор)

19.	Что такое Scratch?	Знакомство с программой Scratch и ее интерфейсом. Основные группы кнопок. Простые команды. Настройка персонажа (имя, внешний вид, звук). Создание первой простой команды (движение кота по экрану, поворот и возвращение в центр). Добавление звуков. Сохранение программы.
20.	Привет, сосед!	Усложнение исходной программы - ввод условного оператора (если), добавление внешности персонажу («ПРИВЕТ» при встрече), автоматическое изменение цвета, поворот и переворот. Добавление нового персонажа (Бизон) и его настройка (имя, внешность, управление). Управление клавиатурой: создание алгоритма движения персонажа с помощью кнопок клавиатуры.
21.	Paint своими руками!	Понятие пера. Настройка пера: цвет линии, толщина. Настройка изменения цвета и толщины пера при помощи клавиш клавиатуры. Автоматическое рисование фигур по алгоритму (квадрат, звезда, пирамида).
22.	Набираем очки!	Понятие переменной и математические операции. Создание простой игры с набором очков. Условие победы и обнуление данных. Игра «Поймай белку». Оператор Random.
23.	Кто там спрятался?	Создание игры «Прятки». Создание персонажей, настройка костюмов. Условие смены костюма (касается - говорить, менять костюм - спрятаться). Управление персонажами при помощи клавиатура, настройка фона. Редактирование персонажа скачанного из сети.
24.	Практическая работа.	Тематическое занятие (23 февраля, 8 марта, Пасха) и повторение материала 1 модуля. Может проводиться в любое время.
25.	Злая пчелка!	Создание персонажа и его сохранение в коллекции. Настройка персонажа, смена костюма и фона в процессе игры. Понятие диалога с пользователем. Настройка указателя курсор мыши.
26.	Презентация в Scratch.	Создание презентации в среде программирования. Настройка фона (вопрос-ответ), настройка костюмов персонажей и сопровождение слайдов. Настройка музыки.
27.	Лабиринт.	Создание фона - лабиринт. Добавление и настройка персонажей (герой, злодеи, бонусы), настройка действий. Составление программы с оператором цикла, условия.
28.	Кот Вжух.	Создание и настройка персонажей (кот, ведьма), самостоятельное создание артефактов (рисуем артефакты на выбор). Создание событий для каждого артефакта. Настройка фона.
29.		Понятие алгоритма с выбором действия в зависимости от условия. Создание программы с использованием оператора выбора и цикла (программа для кота, ведьмы).
30.	Scratch он-онлайн. «Змейка»	Знакомство со средой в формате он-лайн. Особенности работы и размещение блоков и

		разделов. Работа с графическим редактором. Создание игры «Змейка»
31.	Танки	Создание графических объектов в программе. Настройка фона и персонажей. Сохранение игры он-лайн.
32.		Создание скриптов и проработка стратегии игры. Настройка игры для двух игроков.
БЛОК «ПОВТОРЕНИЕ»		
33.	Мир! Труд! Май! (доклад в Word)	Создание доклада на тему майских праздников. Оформление текста, взятого из сети, вставка изображений. Настройка фона и рамки.
34.	День Победы (презентация в Power Point)	Создание презентации на тему «День Победы» (любая тема, связанная с Днём Победы). Заполнение презентации, переходы, вставка музыки. Настройка анимации. Сохранение.
35.	Средний балл (таблица в Excel)	Создание простой таблицы в Excel с успеваемостью. Расчёт среднего балла по предметам. Оформление таблицы, построение диаграммы.
36.	До новых встреч! (Итоговое занятие)	Подведение итогов. Вручение дипломов.



Олег ВИДЯКИН, директор
 Учебный центр Олега Видякина, ЧОУ ДПО.
 Тел.: +7 (4012) 391237, моб.: +7 (9114) 762954
oleg@vidyakin.ru, www.vidyakin.ru