

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 188
с углублённым изучением мировой художественной культуры
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
имени Героя Советского Союза Л.Г. Белоусова**

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО

на педагогическом совете

протокол № 10 от 16 июня 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом № 387 от 16.06. 2026 г.

И.о. директора ГБОУ СОШ № 188

Ежкова И.Б.



Рабочая программа объединения «Твой друг - компьютер»

для группы 2 (2 год обучения)

Срок реализации программы: 2026 – 2027 учебный год.

Автор-разработчик: педагог ОДОД

Иванова Татьяна Николаевна

Санкт-Петербург

2026 год

Рабочая программа 2 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- Обучение приемам и навыкам работы на ПК
- Обучение основам алгоритмических языков программирования.
- Обучение составлению алгоритмов.
- Знакомство с принципами организации компьютерной техники, с популярными прикладными программами.

Развивающие:

- Развитие внимания, усидчивости, терпения;
- Развитие осмысленного отношения к программированию
- Развитие координации, мелкой моторики;
- Развитие творческих способностей.

Воспитательные:

- Воспитание элементов общей культуры, этики поведения в коллективе;
- Воспитание чувства ответственности за свою работу, чувства взаимопомощи;
- Формирование навыка коллективной работы;
- Формирование уважительного отношения к окружающим;

Содержание изучаемого курса. 2-й год обучения.

Введение. Охрана труда.

Теория: Правила поведения в компьютерном кабинете. Техника безопасности при работе с компьютером. Правила внутреннего распорядка и поведения в коллективе.

Правила работы на компьютере. Гигиена труда. Повторение пройденного материала

Практика: Выполнение работ на пройденный материал

Раздел 1. Знакомство с программами для дистанционного обучения

Теория: Что такое программа для дистанционного обучения..

Практика: Настройка программы. Работа в программе Учи.ру

Практика: Обсуждение заданий. Участие в олимпиадах Выполнение логических задач

Раздел 2. Компьютерные презентации

Теория: Знакомство с окном программы. Настройка анимации объекта в слайде презентации. Ввод текста. Вставка рисунка из файла и Интернета. Запуск и демонстрация презентации PowerPoint. Задание времени смены кадра. Использование гиперссылок и кнопок.

Практика: Создание презентации «Азбука», «Времена года», "Часы". Вставка рисунка в презентацию. Настройка анимации текста и рисунков на слайдах презентаций. Создание фона в слайде презентации. Запуск и демонстрация презентации PowerPoint. Создание кнопок и гиперссылок. Создание презентации на свободную тему.

Раздел 3. Информация и информационные процессы.

Теория: Знакомство с понятием информация, видами информации, формами представления информации. Кодирование информации. Двоичное кодирование. Единицы измерения информации.

Практика: Простейший перевод из десятичной системы в двоичную и наоборот. Определение информационного объема сообщения.

Раздел 4. Компьютерные сети и Интернет

Теория. Виды сетей. Как устроена компьютерная сеть. Интернет – мировая система компьютерных сетей. Электронная почта. Что такое WWW- мощнейшее информационное хранилище. Браузер. Поисковые системы. Поисковый запрос. Знакомство с языком HTML.
Практика. Создание сайтов с использованием языка HTML. Создание сайтов с использованием конструкторов.

Раздел 5. Табличный редактор Microsoft Excel.

Теория. Что такое электронная таблица. Правила заполнения таблицы. Ввод формул.
Практика. Создание простейших таблиц. Форматирование и редактирование таблицы. Выполнение работы по вводу простейших формул. Работа с созданными вычисляемыми таблицами. Построение простейших графиков.

Раздел 6. Обработка графической информации.

Теория. Знакомство с понятиями пиксель, разрешение монитора. Видеосистема персонального компьютера. Виды компьютерной графики. Форматы графических файлов.
Практика. Создание графических изображений в различных редакторах. Сравнение возможностей.

Раздел 7. Знакомство со средой ПервоЛого

Теория. Знакомство со средой Лого (меню, ящик инструментов, рисовалка). Языки программирования. Язык управления Черепашкой (Лого – слово). Запуск программы ПервоЛого. Основные объекты интерфейса: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню. Окно программы ПервоЛого. Основные действия с окнами. Назначение команд программы. Панель инструментов программы. Сравнение ПервоЛого и программы Paint.
Практика. Запуск программы ПервоЛого и работа с основными объектами экрана. Выполнение действий на Рабочем поле, в Поле команд, в Инструментальном меню. Выполнение действий с окнами программы ПервоЛого (перемещение, закрытие – открытие, восстановление). Упражнения на выполнение команд Черепашки с использованием инструментов, правил сохранения работы и вызова сохраненного проекта.

2.1 Работа с формами.

Теория. Принципы работы с Полем форм. Меню форм и инструментов. Правила создания, копирования, изменения и удаления форм. Изменение костюмов Черепашки с помощью инструментов меню. Создание собственных форм. Рисование фигур.
Практика. Освоение работы с Полем форм. Практическая работа над созданием, копированием, изменением и удалением форм. Переодевание Черепашки в разные формы. Перемещение нового оттиска на новое место. Создание собственных разнообразных форм.

2.2 Поле команд.

Теория. Знакомство с Полем команд. Знакомство со случайными числами. Назначение команд. Управление Черепашкой из Поля команд. Исследование размеров Рабочего поля. Простейшие команды управления Черепашкой (перемещение вперёд, назад, поворот, изменение свойств (цвета, размера и др.) Правила написания команд. Способы задания команд Черепашке. Входные параметры команд. Цепочка команд.
Практика. Использование Поля команд, задание в команде случайных чисел, случайного числа шагов (прослеживание изменений при выборе параметров команд). Создание цепочки команд, позволяющих черепашке двигаться, менять форму, прятаться, замирать и т.д. Способы сохранения работы.

2.3 Создание проекта «Зоопарк» с использованием форм и графики.

Теория. Использование изученных форм для создания образов животного и растительного мира. Обсуждение тематики проектов. Примерное возможное содержание заданных композиций. Изменение форм и цвета с помощью панели инструментов. Разработка плана работы над проектом.

Практика. Рисование и создание композиции по составленному плану работы

Раздел 8. Подведение итогов работы.

Проводится совместное обсуждение работ. Выявление достоинств. Подведение итогов. Подготовка и участие в конкурсах школьного, районного и городского уровней.

Планируемые результаты 2 года обучения:

Предметные результаты.

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора WORD, PAINT;
- назначение и работу стандартных программ Учи.ру, Excel;
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Учи.ру, Excel.

Метапредметные результаты:

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить пути поиска информации.

Личностные результаты:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности;
- осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению;
- осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры.

Календарно-тематическое планирование на 2026 - 2027 уч. год 2 группа 2 год обучения

№ занятия	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Дата	
			по плану	по факту
1	Задачи объединения на год. Охрана труда. Повторение.	2	/09	
2	Повторение. Работа в текстовом редакторе Word	2	/09	
3	Повторение. Работа в текстовом редакторе Word	2	/09	
4	Повторение. Работа в графическом редакторе Paint	2	/09	
5	Повторение. Работа в графическом редакторе Paint	2	/09	
6	Повторение. Создание простейшего алгоритма в программе Word	2	/09	
7	Знакомство с программами для дистанционного	2	/09	

	обучения.			
8	Знакомство с программой Учи.ру	2	/09	
9	Работа в программе Учи.ру	2	/09	
10	Понятие технологии мультимедиа	2	/10	
11	Компьютерные экскурсии	2	/10	
12	Знакомство с программой Power Point. Мой первый слайд и WordArt.	2	/10	
13	Настройка и эффекты анимации. Рыбка	2	/10	
14	Настройка и эффекты анимации. Акула	2	/10	
15	Птицы России.	2	/10	
16	Птицы России.	2	/10	
17	Работа с текстом. Форматирование текста в Power Point.	2	/10	
18	Работа в программе Учи.ру		/10	
19	Самостоятельная работа. О себе любимом	2	/11	
20	Анализ работы.	2	/11	
21	Подготовка к участию в олимпиаде	2	/11	
22	Участие в олимпиаде	2	/11	
23	Времена года	2	/11	
24	Времена года	2	/11	
25	Часы. Часы ходят	2	/11	
26	Гиперссылки в Power Point. Создаем презентацию с использованием гиперссылок.	2	/12	
27	Азбука.	2	/12	
28	Азбука.	2	/12	
29	Работа в программе Учи.ру	2	/12	
30	Power Point и Internet.	2	/12	
31	Самостоятельная работа в Power Point.	2	/12	
32	Анализ работ.	2	/12	
33	Информация. Формы представления информации.	2	/12	
34	Двоичное кодирование информации.	2	/12	
35	Измерение информации. Единицы измерения информации.	2	/01	
36	Охрана труда. Компьютерные сети.	2	/01	
37	Всемирная паутина.	2	/01	
38	Создание сайтов с использованием языка HTML.	2	/01	
39	Создание сайтов с использованием языка HTML.	2	/01	
40	Создание сайтов с использованием конструкторов	2	/01	
41	Самостоятельная работа	2	/02	
42	Работа в программе Учи.ру	2	/02	
43	Табличный редактор. Назначение. Интерфейс программы.	2	/02	
44	Форматирование и редактирование в Excel.	2	/02	
45	Знакомство с графиками	2	/02	
46	Практическая работа	2	/02	
47	Ввод формул	2	/02	
48	Практическая работа	2	/02	
49	Самостоятельная работа	2	/03	
50	Работа в программе Учи.ру	2	/03	
51	Формирование изображения на экране.	2	/03	
52	Компьютерная графика.	2	/03	
53	Создание графических изображений	2	/03	

54	Анимация. Виды анимации	2	/03	
55	Практическая работа	2	/03	
56	Работа в программе Учи.ру	2	/03	
57	Подготовка к участию в олимпиаде	2	/04	
58	Участие в олимпиаде	2	/04	
59	Участие в олимпиаде	2	/04	
60	Участие в олимпиаде	2	/04	
61	Знакомство со средой ПервоЛого. Меню	2	/04	
62	Ящик инструментов. Рисовалка	2	/04	
63	Освоение работы с полем Форм. Создание формы (одежды) в поле Форм.	2	/04	
64	Изменения в поле форм. Копирование формы.	2	/04	
65	Простейшие команды. Управление Черепашкой из Поля команд.	2	/04	
66	Создание проектов с использованием форм и графики. Подготовка к проекту «Зоопарк».	2	/05	
67	Рисуем формы.	2	/05	
68	Рисуем фон	2	/05	
69	Создаем команды.	2	/05	
70	Заполняем зоопарк обитателями	2	/05	
71	Годовая самостоятельная работа	2	/05	
72	Анализ работы	2	/05	