

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор  
ООО «Крымская компьютерная академия «ШАГ»  
\_\_\_\_\_ А. Н. Глухова  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 года

**Дополнительная образовательная программа  
«Летний компьютерный лагерь»**

Симферополь  
2017

## Общие положения

- категория слушателей – от 9 до 14 лет (включительно).
- форма обучения – очная
- срок обучения – 50 часов (академических)
- режим занятий – обучение проходит по 5 академических часов в день в течение 1 недели.
- выдаваемый итоговый документ – по завершении обучения выдается Документ установленного образца

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Актуальность

Информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. В современных условиях не может жить в информационном обществе, не владея так называемой компьютерной грамотностью, то есть умением управлять компьютером, вести с ним информационный диалог, использовать его как средство в своей повседневной деятельности. Актуальность данной программы заключается в необходимости формирования информационной компетенции обучающихся. Программа по изучению компьютера вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования.

### 1.2. Цель курса:

Развитие личности обучающегося через овладение компьютерной грамотностью и стимулирование к самообразованию в области информационных технологий.

### 1.3. Задачи курса:

- формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- овладение обучающимися компьютерной грамотностью;
- развитие операционного и логического мышления;
- развитие целеустремленной личности с активной жизненной позицией.

### 1.4. Ожидаемые результаты освоения программы.

В конце курса обучения, обучающиеся **научатся:**

- выполнять простейшие операции по обслуживанию компьютера;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, библиотеках;
- работать в структуре файловой системы;
- рисовать в графическом редакторе;
- работать с табличными процессорами и электронными таблицами;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать анимационные презентации;
- работать в основных и дополнительных устройствах компьютера;

- создавать коллажи и редактировать фотографии в программе растровой графики;
- создавать векторные клипарты в программе векторной графики.
- элементарному HTML-программированию;
- выполнять поисковые моменты в Интернет и работать с электронной почтой;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

## 2. Учебно-тематический план

№ п/п	Предметы	Кол-во академ. часов	Теория	Практика
1	Введение в образовательную программу	2	1	1
2	Базовые навыки работы на ПК. Сеть Интернет. Табличный процессор. Электронная таблица. Создание презентаций	6	2	4
3	Основы компьютерной графики и дизайна	20	5	15
4	Основы программирования	20	5	15
5	Итоговое занятие	2	0	2
	<b>Итого</b>	<b>50</b>	<b>13</b>	<b>37</b>

## 3. Содержание программы

### 1. Введение в образовательную программу

Знакомство с программой компьютерных курсов. Практические упражнения с целью определения начальных знаний и умений. Техника безопасности при работе на компьютере.

### 2. Базовые навыки работы на ПК. Сеть Интернет. Табличный процессор. Электронная таблица. Создание презентаций

Основы работы на ПК. Понятие файла и папки. Работа с файлами и папками. Обзор прикладных программ: текстовый процессор, электронная таблица, программа для создания презентаций, графический редактор, калькулятор. Понятие сети Интернет. Поиск информации в Интернете. Архивирование.

### 3. Основы компьютерной графики и дизайна.

- Введение в растровую графику. Понятие – что такое растровое изображение. Рассмотрение часто используемых панелей инструментов, средства форматирования. Изучение свойств палитры и их применение в работе (RGB, CMYK). Работа с фотографиями, как правильно обработать фото. Как правильно создать коллаж. Применение к фотографиям, изображениям фотоэффекты, рамки и т.д.
- Введение в векторную графику. Понятие – что такое растровое изображение. Рассмотрение часто используемых панелей инструментов, средства форматирования. Изучение свойств палитры и их применение в работе (RGB, CMYK). Работа с фотографиями, как правильно обработать фото. Как правильно создать коллаж. Применение к фотографиям, изображениям фотоэффекты, рамки и т.д.
- Основы видеомонтажа. Нелинейный монтаж и наложение эффектов.

### 4. Основы программирования.

- HTML код – что это и где применяется. Изучение интерфейса блокнота, использование панели инструментов и изучение свойств форматирования. Что такое интернет страница

и как она кодируется. Использование основных тегов кодирования. Главные принципы HTML программирования. Работа с текстом, шрифтом, фоном заливки. Работа с графическим изображением, как вставить изображение в интернет страницу и ее оформление. Назначение «бегущей» строки в сайтах, способы ее вставки. Изучение фреймов, где и как они применяются.

- Изучение программы Scratch. Понятие алгоритм. Знакомство с блок-схемами.
- Робототехника. Знакомство с конструктором. Изучение датчика касания, датчика цвета и инфракрасного датчика.

#### 5. Итоговое занятие.

Защита подготовленных презентаций с целью выявления знаний, умений, навыков приобретенных за обучение в летнем компьютерном лагере.

#### 4. Программное обеспечение

Программное обеспечение	Пример
Операционная система	Windows 7, Windows 8, Windows 10
Текстовые процессоры	OpenOffice Writer, MS Word, AbiWord
Электронные таблицы	OpenOffice Calc, MS Excel
Браузеры	Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla FireFox
Архиваторы	7-Zip, WinRAR, Hamster Free ZIP Archiver
Графические редакторы растровой графики	Adobe Photoshop, Krita, Gimp
Графический редактор векторной графики	Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, OpenOffice.org Draw, Creature House Expression, Autodesk AutoCAD
HTML-редакторы	Adobe Dreamweaver, Notepad++, Komodo Edit, Aptana, Alaborn iStyle, KompoZer, CotEditor, Brackets, Sublime Text 2, Google Web Designer
Программы для редактирования видео	Adobe Flash, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects

#### 5. Литература и информационное обеспечение

1. Гузенко Е.Н., Сурядный А.С. Персональный компьютер. Лучший самоучитель. – В.: ВКТ, 2011. – 544 с.
2. Алиев В. Компьютер – это просто! 3-е издание. — СПб.: Питер, 2009. — 168 с.
3. Леонтьев В.П. Новейший самоучитель. Компьютер + Интернет. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2013. — 640 с.
4. Молочков В.П. Компьютер для секретаря и офис-менеджера. Самоучитель. – СПб.: Питер, 2006. — 304 с.
5. Гукин Дэн. ПК для чайников. Издание для Windows 8. – М.: Диалектика, 2013. — 208 с.
6. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс; [пер. сангл. М. А. Райтмана], – М.: Эксмо, 2014. - 456 С. + DVD. - (Официальный учебный курс).
7. Агостон Ж. Теория цвета и ее применение в искусстве и дизайне. / Ж. Агостон – М.: Мир, 1982. — 184 с., ил.
8. Голубева О. Л. Основы композиции: Учеб. пособие. - 2-е изд. / О. Л. Голубева – М.: Изд. дом «Искусство», 2004. - 120 с: илл.

9. Скрылина С. Adobe Photoshop СС. Самое необходимое. / С. Скрылина — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 512 с.: ил. — (Самое необходимое)
10. Тимоти С. Типографика цвета. Практикум. Как выбрать шрифт. / С. Тимоти – М.: Издательство «РИП-Холдинг», «Rockport Publishers», 2006. – 256 с: илл.
11. Джейсон Саймонс. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстрации. /Пер. с англ. А.В. Банкрашкова. – М.: АСТ; Астрель, 2008. – 256с.: ил.
12. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Illustrator CS6+CD. / Е. Тучкевич — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 353 с.: илл.
13. А.Я. Архангельский. Программирование в С++Builder5. –М.: ЗАО «Издательство БИНОМ», 2000. -1152с.
14. Березин Б.И., Березин С.Б. Начальный курс С и С++. –М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 2005, -288с.
15. Культин Н.Б. С/С++ в задачах и примерах. –СПб.: БХВ- Петербург, 2006, -288с.
16. Страуструп Б. Язык программирования С++ (вторая редакция) Киев:"Диасофт", 1993 ч.1 - 264 стр., ч.2 - 296 стр.
17. Сурков К.А., Сурков Д.А., Вальвачев А.Н. Программирование в среде С++Builder. - Мн.: ООО"Попури", 1998. -576с.
18. Кальвет Чарльз и др. Borland С++Builder3. Энциклопедия пользователя: Пер. с англ. – К.: Издательство «ДиаСофт», 1998. -804с.
19. Роббинс Д.Н. HTML5, CSS3 и Javascript. Исчерпывающее руководство. - 4-е издание. — М.: Эксмо, 2014. — 516 с. — (Мировой компьютерный бестселлер). — ISBN: 978-5-699-67603-3.
20. Гаевский А.Ю. 100% самоучитель. Создание Web-страниц и Web-сайтов. HTML и JavaScript / А.Ю. Гаевский, В.А. Романовский. - М.: Триумф, 2014. - 464 с.
21. Дакетт Джон. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов (+ CD-ROM) / Джон Дакетт. - М.: Эксмо, 2013. - 480 с.
22. Квинт Игорь. Создаем сайты с помощью HTML, XHTML и CSS / Игорь Квинт. - М.: Питер, 2014. - 448 с.
23. Лазаро Исси Коэн. Полный справочник по HTML, CSS и JavaScript / Лазаро Исси Коэн, Джозеф Исси Коэн. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2014. - 938 с.
24. Фримен Элизабет. Изучаем HTML, XHTML и CSS / Элизабет Фримен, Эрик Фримен. - М.: Питер, 2016. - 720 с.