

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная русско-татарская школа №103»

«Рассмотрено»  
на заседании  
педагогического совета  
протокол № 1 от  
27 августа 2024 года

«Согласовано»  
Заместитель директора  
\_\_\_\_\_ Гумарова Э.Р.  
«27» августа 2024г.

«Утверждено»  
Директор МБОУ  
\_\_\_\_\_ Хабибуллин Р.Н.  
Приказ № 261  
«27» августа 2024 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ПО КУРСУ «Байтик»**

Составитель:  
Педагог дополнительного образования  
Ясавиев Динар Рамилевич

2024/2025 учебный год

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Байтик» составлена в соответствии с основными нормативными документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Уставом МБОУ «Школа №103» Ново-Савиновского района г.Казани

### **Общая характеристика программы**

Спецкурс «Байтик» предназначен для учащихся 9 классов, которые изучали базовый курс информатики. Программа составлена таким образом, чтобы получить, расширить и усовершенствовать знания, умения и навыки учеников в области информатики и информационных технологий.

Подготовка подрастающего поколения к полноценной жизни в условиях информационного общества происходит в разных сферах образовательного пространства. Новые возможности для творческого развития ребенка, его самоопределения и самореализации, условия для формирования информационной культуры школьников могут иметь занятия в рамках спецкурсов, что может повысить эффективность обучения, определить инновационные подходы к формам взаимодействия в процессе обучения и изменения содержания и характера деятельности обучающего и обучаемого.

В настоящее время всё большее распространение получает компьютерная техника. Знания в этой области необходимы практически каждому. Знание основных принципов работы на ЭВМ не только повышает интеллектуальный уровень учащихся, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению не только информатики, но и физико-математических дисциплин.

Данная программа носит пропедевтический характер и активизацию воспитательной деятельности. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек, углубить знания учащихся в основах алгоритмизации и программирования. Развивает коммуникативные и интеллектуальные способности учащихся. Создает мотивацию для участия во внеклассных мероприятиях.

Программа построена на **принципах:**

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Информационное обеспечение - возможность доступа к материальным носителям информации, сформированность навыков работы с информацией - определяет систему средств и методов обучения.

**Цель курса:** реализовать в наиболее полной мере интерес учащихся к изучению современных информационных технологий; подготовить к выбору профиля.

**Задачи:**

- раскрыть основные возможности, приемы и методы обработки информации разной структуры;
- развивать у учащихся информационную культуру;
- расширять и углублять знания учащихся в соответствии с содержанием основного курса информатики;
- подготовить учащихся к систематическому изучению основ алгоритмизации и программирования;
- развивать познавательную и творческую активность учащихся посредством выполнения занимательных заданий практического характера;
- способствовать формированию у учащихся общеучебных умений.

Изучение курса будет способствовать:

- повышению интереса учащихся к информационным и сетевым технологиям;
- развитию познавательных способностей, самостоятельности и активности;
- применению полученных знаний и умений в будущей учебе и работе.

**Актуальность** программы заключается во внедрении информационных технологий в разнообразные сферы деятельности, в том числе, как в учебную деятельность, так и интеллектуальное воспитание детей, на которых рассчитана данная программа.

Актуальность программы также обусловлена тем, что в настоящее время широко используются «Облачные сервисы» и портативные устройства в образовательной деятельности. К числу наиболее актуальных проблем относится развитие навыков работы в новой мобильной среде. Существует *потребность* общества и детей данного возраста и категории в решении задач, которым посвящена программа, и *предпосылки* в решении этих задач. При этом следует учитывать, что данная программа дополнительного образования детей направлена на:

- создание условий для развития ребенка;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;
- приобщение детей к общечеловеческим ценностям;
- профилактику асоциального поведения;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка;
- интеллектуальное развитие личности ребенка;

**Формы организации занятий:** индивидуальная, групповая, фронтальная, коллективная.

**Режим занятий:** 2 раз в неделю по 2 урока. Всего на год отводится 144 часа.

**Срок реализации программы** – 1 год.

**Планируемые результаты внеурочной деятельности**

Программа обеспечивает достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные:

- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха, неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- умение работать в материальной и информационной среде общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

**Предметные:**

- использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений;
- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов;
- умения выполнять и устно строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение навыков работы на компьютере.

**Содержание изучаемого курса внеурочной деятельности  
Учебно-тематический план**

<b>№ п\п</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Форма контроля</b>
1.	Особенности работы с социальными медиа	14	
2.	Мастерство звукорежиссёра	16	
3.	Программа Microsoft Publisher	18	Защита проекта
4.	Информационная безопасность	10	
5.	Компьютерные технологии работы со видео	24	Защита проекта
6.	Программа Macromedia Dreamweaver	26	Защита проекта
7.	Google - документы	20	Защита проекта
8.	Мобильные технологии	16	
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	

## Содержание курса

### 1. Особенности работы с социальными медиа (14 ч)

Обзор основных социальных площадок: LiveJournal («Живой Журнал»).

Вконтакте. Одноклассники. YouTube. Инструменты продвижения в социальных медиа: Создание сообщества (бренд-группы). Создание и поддержка профилей (аккаунтов). Стимулирование активности в сообществах. Реклама в сообществах (группах). Работа на внешних площадках. Проведение SMO-аудита. Использование репутационных сервисов — сайтов и порталов.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- основные социальные площадки и их особенности;
- возможности Интернета в учебном процессе.

**уметь:**

- осуществлять поиск и отбор информации в Интернете;
- пользоваться сетевыми ресурсами (электронная почта, форум, телеконференция, блог, чат, видеочат);
- обмениваться информацией с друзьями.

### 2. Мастерство звукорежиссёра (16 ч)

История звукозаписи. Микрофоны и их применение в звукозаписи. Микрофонные пульта. Измерители уровня. Динамическая обработка сигнала. Частотная обработка сигнала. Технология создания звуковой дорожки. Музыкально-шумовое решение программ. Технология озвучивания ТВ передач, дубляж художественных фильмов. Приборы пространственной обработки звукового сигнала. Назначение. Типы. Устройство и принцип работы. Основные приёмы работы. Приборы эффектов. Программа Sound Forge Pro 10.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- устройства, необходимые для работы со звуком;
- форматы музыкальных файлов;
- технологию «обрезки» музыкального файла.

**уметь:**

- производить операции над музыкальными файлами;
- оцифровывать звук;
- редактировать звуковой файл.

### 3. Программа Microsoft Publisher (18 ч)

Создание и оформление публикации. Настройка параметров биллетеня. Добавление полей для ввода текста. Ввод графических объектов. Разработка и создание структуры буклета. Настройка параметров буклета. Создание структуры Web-сайта. Мастер создания Web-сайта. Вставка фона и звука. Редактирование Web-сайта. Создание таблицы. Создание гиперссылок. Инструменты программы. Сохранение.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- интерфейс программы;
- инструменты программы.

**уметь:**

- делать буклет и публикацию.

#### **4. Информационная безопасность (10ч)**

Понятие компьютерного вируса. Виды вирусов. Антивирусные программы. Методы защиты от компьютерных вирусов. Безопасная работа в Интернете. Понятие информационной безопасности. Угрозы информационной безопасности. Уровни защиты информации. Технологии преступлений и злоупотреблений. Меры защиты информации. Принципы и приемы защиты информации во время транспортировки по электронным сетям. Сетевая безопасность.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- понятие и угрозы информационной безопасности,
- уровни защиты информации,
- меры защиты информации,
- правовые акты и нормы по защите информации и авторского права,
- виды ПО,
- программно-технические меры по защите информации на ПК,
- принципы и приемы сетевой безопасности,.

**уметь:**

- использовать возможности ОС Windows XP для защиты информации;
- пользоваться архиватором и антивирусной программой;
- применять на практике меры профилактики и защиты информации.

#### **5. Компьютерные технологии работы со видео (24 ч)**

Введение в программу AdobePremiere. Инструменты монтажа на ПК. Общие представления о программе монтажа PREMIERE. Принципы работы и интерфейс программы. Настройка проекта.

Сбор материала для создания первого ролика. Работа с изображением. Подготовка статичных изображений в программе Photoshop. Подготовка трехмерных статичных изображений и анимации в программе 3D MAX. Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Эффекты в видео. Фильтры. Работа с готовой продукцией. Выбор настроек экспорта.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- работу сканера;
- способы преобразования изображения;
- основные программы для работы над изображениями.

**уметь:**

- узнать о том, что такое «видеография», какие бывают виды видеографии, что представляет собой профессия «видеограф»;
- узнать историю развития любительской кино-, а затем и видеосъемки;
- выполнять задание, связанное с освоением возможностей собственного компьютера в работе с видеофайлами.

#### **6. Программа Macromedia Dreamweaver (26 ч)**

Регистрация домена. Создание содержимого, структуру и дизайна (графического оформления) Web-страниц, Web-сайта и методов навигации по Web-узлу. Изучаются профессионально-ориентированные программы (HTML-редакторы), визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему. Конкретные темы проектных заданий могут быть предложены преподавателями различных школьных учебных дисциплин. Размещение сайта на хостинге.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- Этапы работы над Web-сайтом;

**уметь:**

- пользоваться гиперссылками;  
- создавать Web-сайт и представлять его.

### **7. Google - документы (20 ч)**

Понятие «облачный» сервис. Общие принципы работы с google-документами. Хранилища файлов и совместный доступ. Типы google-документов. Сетевой документ разных типов. on-line опросник.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- Назначение «облачных» сервисов;  
- Типы google-документов.

**уметь:**

- Создавать, оформлять документы, устанавливать уровень доступа к документу.

### **8. Мобильные технологии (16 ч)**

Переносные компьютеров и другие портативные устройства

Компоненты переносного компьютера. Сходство и различие компонентов настольного и переносного компьютера. Настройка переносного компьютера. Сравнение различных стандартов мобильной связи. Методы профилактического обслуживания переносных компьютеров и портативных устройств. Устранение неполадок в работе переносных компьютеров и портативных устройств

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

**знать:**

- Компоненты переносного компьютера;  
- Сходство и различие компонентов настольного и переносного компьютера;  
- Технологии беспроводной передачи данных.

**уметь:**

- Устранять неполадки в работе переносных компьютеров и портативных устройств.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы**

Организация исследовательских работ. Представлений проектов. Используемые в данном курсе технологии, такие как мультимедиа и проектная - мощный инструмент, позволяющий создавать сложные информационные структуры, программные продукты для какой-либо предметной области, используя многообразные формы представления информации. Они формируют у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует межпредметные связи, повышают эффективность изучения предложенных модулей курса.

## Описание методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

### Список литературы

1. TeachPro Microsoft Publisher 2019. Мультимедийный самоучитель. – Под ред. Г. Антонова. – Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение (ММТ и ДО).
2. Горячев А.В., Шафрин Ю. А. Практикум по информационным технологиям. М.: Лаборатория базовых знаний, 2018.
3. Гурин Ю. В. Лучшие игры на бумаге. СПб.: Кристалл, 2020.
4. Залогова Л. А. Практикум по компьютерной графике. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2021.
5. Златопольский Д.М. Сборник задач по программированию. 2-е изд., перераб. и доп. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017.
6. Зубрилин А. А. Викторины по информатике // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2020. № 2.
7. Зубрилин А. А. Занимательные задачи на уроках информатики // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2024. № 5.
8. Зубрилин А. А. Игровые моменты при изучении телекоммуникационных технологий//Информатика и образование. 2022. №11.
9. Леонтьев В.П. Все о MP3: Ваша компьютерная фонотека. — М: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2015.—48 с: ил. — (Компьютер. Карманный справочник пользователя).
10. Леонтьев В.П. Компьютер. Настольная книга школьника. – Олма Медиа Групп, 2017г.
11. Леонтьев В.П. Обработка музыки и звука на компьютере. – М.: Олма-Пресс, 2015г.
12. Павлова И. М. Практические задания для работы в графическом редакторе // Информатика и образование. 2022. № 10.
13. Терещук В. А., Филиппова Г. Т. Информатика в школе. Pascal ABC в теории и на практике. Аверсэв, 2018.
14. Энциклопедия игр и развлечений: Книга для детей и взрослых. М.: АСТ-Пресс, 2019.

### ЭОР

15. Антивирусные системы – обучение онлайн. <http://compteacher.ru/antivirus/>.
16. Видеоуроки. Сообщество взаимопомощи учителей. <http://pedsovet.su/load/272>.
17. Кирилл и Мефодий. Сетевые компьютерные практикумы. <http://webpractice.cm.ru/>
18. Программы для обработки звука. Видеоуроки онлайн. <http://compteacher.ru/sound/page/2/>.

### Перечень дидактических материалов

1. Практическая работа №1 «Создание сообщества (бренд-группы)»
2. Практическая работа №2 «Проведение SMO-аудита»
3. Практическая работа №3 «Микрофоны и их применение в звукозаписи»
4. Практическая работа №4 «Программа Sound Forge Pro 10»
5. Практическая работа №5 «Знакомство с программой Publisher»
6. Практическая работа №6 «Изучение возможностей Publisher»
7. Практическая работа №7 «Создание и оформление публикации»
8. Практическая работа №8 «Разработка и создание визитной карточки в программе MS Publisher»
9. Практическая работа №9 «Использование Мастера создания веб-сайтов в Microsoft Publisher»
10. Практическая работа №10 «Работа с готовой продукцией»
12. Практическая работа №11 «Размещение сайта на хостинге»
13. Практическая работа №12 «Общие принципы работы с google-документами»
14. Практическая работа №13 «on-line опросник»
15. Практическая работа №14 «Настройка переносного компьютера»