

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»

ПРИНЯТО:

на заседании

Методического совета

протокол № ____

« ____ » _____ 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Зам. директора по НМР

_____ О.Ю.Апарина

« ____ » _____ 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«ИНФОРМАШКА»

на 2020-2021 учебный год
Группа №1 (первый год обучения)

Возраст детей, на которых
рассчитана программа – 7-8 лет

Срок реализации – 1 год

Составитель:

Осколкова Виктория Руслановна

Педагог дополнительного образования

г. Норильск, 2020г.

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана к дополнительной общеобразовательной программы «Информашка» для обучающихся второго года обучения.

Программа курса ориентирована на большой объем практических и творческих работ с использованием компьютерного оборудования. Предусматривает ознакомление с конструкционными материалами, их свойствами, приемами работы с инструментами и компьютером, получение сведений об офисных программах, основах программирования и правилах поведения в интернете. Значительное место отведено графической подготовке обучающихся, так как в техническом направлении важно сформировать навыки в графическом изображении по созданию изображений и макетов несложных объектов. Уделено внимание тому, чтобы обучающиеся правильно употребляли технические термины и использовали в работе доступную им техническую документацию. В составлении данной программы учтены знания и умения учащихся начальных классов, которые они получают на уроках математики, рисования, информатики и на которые надо опираться в процессе занятия начальным техническим моделированием.

Особенности организации образовательного процесса: продолжительность учебных занятий 1 год обучения – занятия 1 раз в неделю по 2 академических часа - 2 часа в неделю (72 часа в год). Предусмотрен 10-минутный перерыв между занятиями.

Адресат программы:

В группе разновозрастные дети (7-8 лет), работают одновременно по тематике занятия в соответствии с возрастными особенностями.

Основная цель программы – научить детей самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи.

При построении программы поставлены следующие задачи:

-систематизировать и закрепить имеющиеся знания, продумать, как внести в сознание детей новые научные понятия;

-способствовать развитию любознательности, памяти, логического мышления, воображения, творческих способностей;

-расширять кругозор обучающихся;

-воспитать трудолюбие, самостоятельность, умение работать в коллективе, ответственное отношение к соблюдению техники безопасности в работе;

В процессе работы используются следующие формы занятий:

-демонстрационная работа (педагог выполняет, а обучающиеся наблюдают);

-фронтальная работа (одновременная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога);

-практическая (самостоятельная) работа (выполнение самостоятельной работы по заданной теме или по желанию обучающегося).

При прохождении различных тем программы используются: игровые, объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые, практические, словесные и наглядные методы. Они применяются в различных комбинациях в зависимости от построения занятия и сложности рассматриваемой темы.

Контроль усвоения знаний проводится в форме промежуточного тестирования, устного опроса, наблюдения, самостоятельной (практической) работы.

Подведение итогов реализации программы проходит в ходе проведения текущего контроля(организации и проведении выставок, игр-соревнований, защиты творческих проектов), по окончанию разделов и промежуточных аттестаций (декабрь, май).

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел Тема занятия	Дата		Часов	Текущий контроль, аттестация	Примечание
		план	Факт			
I	Вводное занятие. Правила техники безопасности	02.09		2	Дидактическая игра	
II	Основы компьютерной грамотности			14		
1.	Основные компоненты компьютера.	09.09		2		
2.	Знакомство с мышью.	16.09		2		
3.	Клавиатура.	23.09		2		
4.	Хранение и обработка информации	30.09		2		
5.	Файлы и папки.	07.10		2		
6.	Кодирование и декодирование информации	14.10		2		
7.	<i>Текущий контроль</i>	21.10		2	Дидактическая игра	
II	Основы работы в сети Интернет			4		
1.	Этикет общения в Интернете.	28.10		2		
2.	Антивирусные программы Текущий контроль	10.11		2		
III	Юный художник			16		
1.	Графический редактор Paint.	17.11		2		
2.	Инструменты рисования.	24.11		2		
3.	Примитивы	01.12		2		
4.	Шрифт.	08.12		2		
5.	Составление орнамента	15.12		2		
6.	Проект.	22.12		2		
7.	Проект.	29.12		2		
8.	<i>Текущий контроль</i>	12.01		2	Самостоятельная работа Мини-выставка	
IV	Офисные программы			24		
1.	Раздел 1 Текстовый редактор			14		
2.	Меню файл	19.01		2		
3.	Набор текста. Редактирование текста.	26.01		2		
4.	Набор текста. Редактирование текста.	02.02		2		

5.	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	09.02		2		
6.	Таблицы	16.02		2		
7.	Текущий контроль	24.02		2	Самостоятельная работа Мини-выставка	
	Раздел 2 Мультимедийные презентации			10		
1.	<i>Международный женский день</i>	03.03		2		
2.	Возможности программы Power Point	10.03		2		
3.	Настройка режима демонстрации компьютерной презентации	17.03		2		
4.	Творческий проект «Моя страна».	24.03		2		
5.	Творческий проект «Моя страна». Текущий контроль	31.03		2	Тестирование Показ презентаций	
V	Лаборатория компьютерных игр: Scratch			16		
	Раздел 1. Scratch					
1.	Алгоритмы	07.04		2		
2.	Знакомство со Scratch.	14.04		2		
3.	Основные скрипты программы	21.04		2		
4.	Основные скрипты программы	28.04		2		
5.	Работа с несколькими объектами.	05.05		2		
6.	Разработка творческого проекта	12.05		2		
7.	Разработка творческого проекта	19.05		2		
8.	Итоговое занятие. Защита проектов	26.05		2		
	Всего:			72		
Итого 72 часа						

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Раздел I Вводное занятие - 2 часа (1 час – теория, 1 час – практика).

Тема 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности.

Теория. План и порядок работы творческого объединения. Ознакомление с правилами техники безопасности, правилами пожарной безопасности и правилами поведения в лаборатории ИВТ. Эргономика рабочего места. Демонстрация творческих проектов учащихся прошлых лет.

Практическая работа. Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися прошлых лет.

Форма контроля. Дидактическая игра «Давайте познакомимся» с целью ознакомления обучающихся друг с другом.

Раздел II Основы компьютерной грамотности – 14 часов

Тема 1. Основные компоненты компьютера.

Теория. Что такое компьютер. Виды ПК. Базовая конфигурация ПК. Оперативная память. Предназначение памяти. Величина оперативной памяти. Устройства ввода информации в компьютер: клавиатура, сканер. Устройства вывода информации в компьютер: монитор, колонки, принтер, плоттер

Практическая работа.

Форма контроля. Устный опрос, игровые задания (кроссворды, ребусы, загадки), самостоятельная (практическая) работа. (Дидактическая игра «Собери компьютер»)

Тема 2. Знакомство с мышью.

Теория. Что такое рабочий стол. Что может на нём находиться. Понятие мышь. Управление мышью.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Тренажёр управление мышь».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3. Клавиатура.

Теория. Что такое клавиатура. Количество клавиш. Переход с одного языка на другой язык. Положение пальцев при работе на клавиатуре.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Собери клавиатуру», «Клавиатурный тренажёр»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 4. Хранение и обработка информации

Теория. Процесс передачи информации. Компоненты передачи информации: Источник информации; приёмник информации; носитель информации; среда передачи.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Источник и носитель информации» .

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Дидактическая игра.

Тема 5. Файлы и папки

Теория. Что такое папка. Обычные папки. Специальные папки. Объяснение учителем процесса создания папки. Создание объекта. Копирование объекта. Перемещение объекта. Удаление объекта. Переименование объектов

Практическая работа. Работа за компьютером. «Создание папки».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 6. Кодирование и декодирование информации

Теория. Что такое «кодирование информации» и «декодирование информации». Кодирование и декодирование информации в двоичном коде.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Расшифруй послание».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Дидактическая игра

МОДУЛЬ II Основы работы в сети Интернет – 4 часов

Тема 1 Этикет общения в Интернете.

Теория. Правила общения в Интернете. Оформление электронных писем в соответствии с общепринятыми нормами. Классификация вирусов. Антивирусные программы. Основные принципы их работы. Советы по выбору программ

Практическая работа. Работа за компьютером. Создание рисунка, сказки, рассказа, истории по теме «Безопасный интернет» Написание электронного письма другу. Установка и запуск программы «Антивирус Касперского». Проверка локальных дисков, внешних носителей информации на вирусы. Лечение, карантин или удаление инфицированных объектов.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Антивирусные программы

Теория. Классификация вирусов. Антивирусные программы. Основные принципы их работы.

Практическая работа. Установка и запуск программы «Антивирус Касперского». Проверка локальных дисков, внешних носителей информации на вирусы. Лечение, карантин или удаление инфицированных объектов.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Раздел III Юный художник –16 часов

Тема 1 Графическим редактор Paint.

Теория. Понятие «графический редактор». Назначение программы и её возможности. Запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Знакомство с Paint».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос.

Тема 2 Инструменты рисования

Теория. Палитра. Назначение инструментов ластик, кисть, распылитель, заливка и карандаш.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Мир иллюстраций».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Примитивы

Теория. Создание узоров и орнаментов в графическом редакторе, знакомство с инструментами линия, кривая и т.д. Расширение цветовой палитры. Процедура копирования: назначение и использование на практике. Составление рисунка при помощи копирования

Практическая работа. Работа за компьютером. «Что я люблю?».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Шрифт

Теория. Понятие шрифт. Текстовые возможности Paint. Инструмент надпись. Панель атрибутов текста. Виды и размеры шрифта

Практическая работа. Работа за компьютером. «Мозговой штурм».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 5 Составление орнамента

Теория. Создание узоров и орнаментов в графическом редакторе, знакомство с инструментами линия, кривая и т.д. Расширение цветовой палитры. Процедура копирования: назначение и использование на практике. Составление рисунка при помощи копирования

Практическая работа. Работа за компьютером. «Что я люблю?».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 6 Проект.

Теория. Создание поздравительной открытки в редакторе Paint с использованием возможностей данной программы.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Открытка».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Раздел IV Офисные программы –24часов

Раздел I Текстовый редактор (14 часов)

Тема 1 Меню Файл

Теория. Вспоминаем десятипальцевый метод набора текста с помощью клавиатурного тренажера.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Набор стихотворного»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Набор текста. Редактирование текста.

Теория. Упражнения по набору текста на компьютере в данном текстовом редакторе. Операции над текстом, относящиеся к редактированию.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Новая история»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.

Теория. Знакомство с пунктом меню «Вставка». Изучение пункта меню Рисунок и Надпись. Создание открытки с использованием данного пункта меню

Практическая работа. Работа за компьютером. «Поздравительная открытка»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Таблицы

Теория. Таблицы и их свойства. Виды таблиц. Вставка таблицы в текстовый документ. Добавление и удаление строк и столбцов в таблицах. Изменение размеров строк и столбцов. Обрамление и заливка. Панель Таблицы и границы, окно Свойства таблицы. Использование таблицы для размещения объектов в текстовом документе. Копирование и перемещение блока текста. Использование буфера обмена. Поиск и замена текста в документе.

Практическая работа. Работа за компьютером. Работа с таблицами, копирование, поиск и замена текста

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Текущий контроль

Практическая работа. Работа за компьютером. Проверка знаний по разделу.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тестирование

Раздел 2 Мультимедийные презентации (10 часов)

Тема 1 Возможности программы Power Point

Теория. Расширение знаний о программе. Знакомство с понятием «анимация». Знакомство с возможностями анимации в Power Point. Создание небольшого мультфильма в Power Point.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Создание анимации для своей презентации»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Настройка режима демонстрации компьютерной презентации

Теория. Цветовая схема слайда. Настройка времени демонстрации компьютерной презентации. Настройка различных режимов демонстрации компьютерной презентации.

Практическая работа. Работа за компьютером. работа с цветовой схемой, репетициями и демонстрациями. «Завершающие штрихи, или Цвета, время, параметры».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Творческий проект «Моя страна».

Теория. Создание проекта по теме.

Практическая работа. Работа за компьютером. Проект «Мои интересы»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Раздел V Лаборатория компьютерных игр: Scratch. –16 часов

Раздел 1. Scratch

Тема 1 Алгоритмы

Теория. Алгоритм как пошаговое описание целенаправленной деятельности. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных и циклических алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.). Планирование деятельности человека с помощью линейных алгоритмов.

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Знакомство со Scratch.

Теория. История создания среды Scratch. Основные базовые алгоритмические компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Сцена. Ширина и высота сцены. Текущие координаты объекта. Редактирование текущего фона. Вставка нового фона из файла. Вставка стандартного фона из библиотечного модуля среды. Рисование фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в одной сцене.

Практическая работа. Работа за компьютером. Описание алгоритма Scratch-истории на естественном языке. Создание фона сцены и прорисовка основных спрайтов для Scratch-истории.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Основные скрипты программы

Теория. Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования. Лиловый ящик – добавление звуков. Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Костюмы спрайта. Понятие раскадровки движения. Желтый ящик – контроль.

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Работа с несколькими объектами.

Теория. Объединение и синхронизация объектов.

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа..

Тема 5 Разработка творческого проекта

Практическая работа. Работа за компьютером. Разработка творческого проекта

Форма контроля. Самостоятельная работа.

Тема 6. Итоговое занятие. Защита проектов

Практическая работа. Работа за компьютером. Защита своего проекта.

Форма контроля. Тестирование. Устный опрос.