

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 первого 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 раза 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	Примеч ание
		план	Факт			
I	Основы компьютерной грамотности			14		
1.	Знакомство с компьютером.	08.09		2		
2.	Логика. Решение логических задач	15.09		2		
3.	Компьютерная мышь	22.09		2		
4.	Клавиатура.	29.09		2		
5.	«ТОУ-это мы»	06.10		2		
6.	Способы передачи и получения информации	13.10		2		
7.	Кодирование и декодирование информации	20.10		2	Дидактическая игра	
II	Основы работы в сети Интернет			4		
1.	Интернет и его возможности	27.10		2		
2.	Компьютерные вирусы.	03.11		2	Дидактическая игра	
III	Юный художник			16		
1.	Графический редактор Paint.	11.11		2		
2.	Инструменты рисования.	18.11		2		
3.	Примитивы	25.11		2		
4.	День рождение СЮТ	02.12		2		
5.	Составление орнамента	09.12		2		
6.	Составление орнамента	16.12		2		
7.	Проект.	23.12		2		
8.	Проект.	30.12		2		
IV	Офисные программы			24		
	Раздел 1 Текстовый редактор			12		
1.	Знакомство с текстовым редактором Word.	13.01				
2.	Панель инструментов и панель рисования.	20.01		2		
3.	Набор и Редактирование текста.	27.01		2		
4.	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	03.02		2		
5.	Таблицы	10.02		2		
6.	<i>День защитника отечества</i>	17.02		2		

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Раздел I Основы компьютерной грамотности – 14 часов

Тема 1. Знакомство с компьютером.

Теория. Принцип действия основных компонентов базовой конфигурации компьютера. Правила включения/выключения компьютера.

Практическая работа. Включение и выключение компьютера.

Форма контроля. Дидактическая игра «Знакомство с компьютером»

Тема 2. Логика. Решение логических задач

Теория. Что такое логика. Упражнения на развитие внимания.

Практическая работа. Решение задач на логику.

Форма контроля. Устный опрос, игровые задания (кресворды, ребусы, загадки Информационная игра «Самый умный»), самостоятельная (практическая) работа.

Тема 3. Компьютерная мышь

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

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

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4. Клавиатура.

Теория. Что такое клавиатура. Количество клавиш. Группы клавиш. Индикаторы клавиатуры. Переход с одного языка на другой язык. Основные комбинации клавиш. Положение пальцев при работе на клавиатуре.

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

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 5. Способы передачи и получения информации

Теория. Что такое информация. Классификация информации. Примеры. Способы передачи и получения информации

Практическая работа. Работа за компьютером. «Найди правильный вид информации».

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 Интернет и его возможности

Теория. История развитие Интернета. Распространение сети MILNET. Значение в жизни людей. Простейшее соединение 2 компьютеров для получения информации. Компьютерные сети Локальная сеть. Глобальная сеть. Понятие «провайдер». Способы подключения. Современное подключение (DSL, Dialap, WiFi) Web-сайты и их разнообразие в глобальной сети, web-браузеры. Рассмотрение разнообразных Web - страниц. Нахождение недостатков и достоинств. Работа с web-браузерами Opera, Explorer. Запуск поисковых систем «RAMBLER», «YANDEX», «MAIL». Поиск информации по темам, подобранным педагогом

Практическая работа. Работа за компьютером. Учебный фильм «Развитие Интернета», Рассказ «Интернет-зависимость».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Компьютерные вирусы.

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.

Раздел III Юный художник –16 часов

Тема 1 Графический редактор Paint.

Теория. Классификация прикладных программ. 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. Составление оранмента

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 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 –24 часов

Раздел 1 Текстовый редактор (12 часов)

Тема 1 Знакомство с текстовым редактором Word.

Теория. Элементы окна Microsoft Word Способы выполнения операций. Правила ввода текста.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Дополни историю»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Панель инструментов и панель рисования.

Теория. Знакомство с панелью инструментов и панелью рисования, их назначением и возможностями.

Способы выделения текста.

Вставка автофигур, изменение положения автофигуры. Заливка и цвет линий. Работа с текстовым объектом WordArt.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Создание автофигур»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Набор и 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 4 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 5 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.

Раздел 2 Мультимедийные презентации (12 часов)

Тема 1 Знакомство с программой Power Point

Теория. Элементы окна Microsoft Power Point. Знакомство с рабочей областью данной программы. Понятие «слайд». Оформление и разметка слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов. Сохранение слайдов.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Работа со слайдами»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Вставка объектов в компьютерную презентацию

Теория. Расширение знаний о программе, знакомство с функциями добавления картинок и арттекстов. Работа с данными функциями

Практическая работа. Работа за компьютером. «Работа с картинками»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).

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 4 Творческий проект «Моя страна».

Теория. Создание проекта по теме.

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

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 5 Защита творческого проекта. Текущий контроль.

Теория. Повторяем и обобщаем, полученные знания через защиту. Защита презентации на выбранную тему.

Практическая работа. Работа за компьютером. Защита проекта.

Форма контроля. Наблюдение. Тестирование.

Раздел V Лаборатория компьютерных игр: Scratch(создание мультфильмов) –14 часов

Тема 1 Понятие алгоритм

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 компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Листинг программы. 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.