

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
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР»

на 2020-2021 учебный год
Группа №2,3 (первый год обучения)

Возраст детей, на которых
рассчитана программа – 9-10 лет

Срок реализации – 1 год

Составитель:

Осколкова Виктория Руслановна

Педагог дополнительного образования

г. Норильск, 2020г.

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана к дополнительной общеобразовательной программы «информатика. Базовый уровень» 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 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 (9-10 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			2		
1.	Работа с информацией.	06.09		2	Дидактическая игра	
II	Основы работы в сети Интернет			4		
1.	Работа в интернете	13.09		2		
2.	Компьютерные вирусы.	20.09		2	Игровые задания	
III	Офисные программы			34		
	Раздел 1 Текстовый редактор			18		
1.	Набор и редактирование текста	27.09		2		
2.	Работа с растровыми изображениями	04.10		2		
3.	Таблицы	11.10		2		
4.	Создание фигурного текста.	18.10		2		
5.	Оформление доклада и проекта.	25.10		2		
6.	Оформление доклада и проекта.	01.11		2		
7.	Оформление доклада и проекта.	08.11		2		
8.	Оформление доклада и проекта.	15.11		2		
9.	Подготовка документа к печати	22.11		2		
	Раздел 2 Мультимедийные презентации			16		
1.	Вставка объектов в компьютерную презентацию	29.11		2		
2.	<u>День рождения СЮТ</u>	06.12		2		
3.	Возможности программы Power Point	13.12		2		
4.	Творческий проект «Моя история».	20.12		2		
5.	Творческий проект «Моя история».	27.12		2		

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Раздел I Основы компьютерной грамотности – 2 часа

Тема 1. Работа с информацией

Теория. Что такое информация. Классификация информации. Примеры. Что такое папка. Обычные папки. Специальные папки. Объяснение учителем процесса создания папки. Создание объекта.

Практическая работа. Создание папки

Форма контроля. Дидактическая игра «Найди правильный вид информации»,

Раздел 2 Основы работы в сети Интернет – 4 часа

Тема 1 Работа в интернете

Теория. Поисковые каталоги. Поисковые указатели.

Практическая работа. Работа за компьютером. Запуск поисковых систем «RAMBLER», «YANDEX», «MAIL». Поиск информации по темам, подобранным педагогом.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 Компьютерные вирусы

Теория. Классификация вирусов. Антивирусные программы. Основные принципы их работы. Советы по выбору программ

Практическая работа. Работа за компьютером. 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 3 Офисные программы – 36 часов

Раздел 1 Текстовый редактор

Тема 1 Набор и редактирование текста

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

Практическая работа. Работа за компьютером. «Новая история»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 2 Работа с растровыми изображениями

Теория. Растровые изображения. Способы вставки изображения в текстовый документ. Режим редактирования изображения. Понятие «обтекание объекта», виды обтекания (в тексте, за/перед текстом). Изменение размера, перемещение, копирование изображения. Способы копирования (мышью, через буфер обмена).

Практическая работа. Работа за компьютером. вставка изображений в текстовый документ и их редактирование. «Приглашение».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 3 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 Создание фигурного текста.

Теория. Фигурный текст. Вставка объекта WordArt. Панель WordArt. Изменение формы и размера фигурного текста. Использование автофигур, настройка объёма и тени. Выравнивание объектов.

Практическая работа. Работа за компьютером. Работа с фигурным текстом и автофигурами.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 5 Оформление доклада и проекта.

Теория. Знакомство с правилами оформления доклада и проекта. Оформление титульных листов доклада и проекта.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Оформление доклада»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 6 Подготовка документа к печати

Теория. Орфография и грамматика. Проверка правописания в текстовом документе. Автоматическая расстановка переносов в тексте. Нумерация страниц. Настройка параметров печати документа.

Практическая работа. Работа за компьютером. Решение задач по подготовке документов, готовящихся к печати. Правописание, нумерация, перенос.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Раздел 2 Мультимедийные презентации

Тема 1 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 2 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 3 Творческий проект «Моя история».

Теория. Создание проекта по теме.

Практическая работа. Работа за компьютером. Проект «Мои интересы»
Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 Защита творческого проекта. Текущий контроль по пройденному материалу.

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 IV Лаборатория компьютерных игр: Scratch –18 часов

Раздел 1. Scratch

Тема 1 Интерфейс программы Scratch

Теория. История создания среды Scratch. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Основные 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 2 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 3 Работа с несколькими объектами.

Теория. Объединение и синхронизация объектов.

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа.

Тема 4 Разработка творческого проекта

Практическая работа. Работа за компьютером. Разработка творческого проекта

Форма контроля. Самостоятельная работа.

Раздел VI Обработка векторной графики. Редактор Inscapе – 12 часов

Тема 1. Способы представления графической информации

Теория. Виды графической информации. Принципы кодирования данных. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия растра и пикселя. Кодирование растровой графики.

Векторный способ представления изображения. Основные понятия: примитивы, узлы, сплайны, области, группы. Кодирование векторной графики. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Растровые и векторные графические редакторы.

Практическая работа. Работа за компьютером. Сравнение достоинств и недостатков растровой и векторной графики. Векторная и растровая графика.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2. Обзор графических редакторов.

Теория. Виды графических редакторов. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе: создание и открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т.д.

Практическая работа. Работа за компьютером. Интерфейс программы.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3. Интерфейс редактора Inkscape

Теория. Интерфейс программы Inkscape. Панель инструментов. Панель свойств активного инструмента. Палитра цветов. Импорт и экспорт объектов. Масштаб отображения документа. Растеризация и векторизация.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Знакомство с Inkscape»;

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4. Инструменты векторного рисования

Теория. Графический примитив, образующий контур, обводка, заливка. Кривые Безье, сегменты, узлы, управляющие точки и линии. Градиентная и текстурная заливка. Порядок расположения векторных объектов.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Обводки, заливки, порядок расположения».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 6. Создание логотипа. Текущий контроль

Теория. Направляющие, интерактивный контур, интерактивное искажение.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Студия дизайна “Аспект”», «Создание логотипа».

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.