

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 - 2»

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 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	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	05.09		2		
II	Основы компьютерной грамотности			6		
1.	Пользование ПК	12.09		2		
2.	Работа с информацией	19.09		2		
3.	Текущий контроль.	26.09		2	Дидактическая игра	
III	Основы работы в сети Интернет			6		
1.	Работа в интернет	03.10		2		
2.	Этикет общения в Интернете.	10.10		2		
3.	Текущий контроль.	17.10		2	Игровые задания	
IV	Офисные программы			32		
	Раздел 1 Текстовый редактор			20		
1.	Набор и редактирование текста	24.10		2		
2.	Вставка растрового изображения	31.10		2		
3.	Таблицы	07.11		2		
4.	Списки и колонки	14.11		2		
5.	Редактор диаграмм	21.11		2		
6.	<u>Мама, папа, я творческая семья</u>	28.11		2		
7.	Оформление доклада и проекта.	05.12		2		
8.	Оформление доклада и проекта.	12.12		2		
9.		19.12		2		
10.	Текущий контроль	26.12		2	Самостоятельная работа Мини-выставка	
	Раздел 2 Мультимедийные презентации			12		
1.	Правила составления презентации.	16.01		2		
2.	Возможности программы Power Point	23.01		2		

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Раздел I Вводное занятие - 2 час (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 – 6 часов

Тема 1 Пользование ПК.

Теория. Базовая конфигурация ПК. Что такое микропроцессор. Характеристика процессора. Типы процессоров. Оперативная память. Предназначение памяти. Величина оперативной памяти. Основные комбинации клавиш. Кодирование и декодирование информации в двоичном коде.

Практическая работа. Дидактическая игра «Найди правильно части компьютера» «Тренажёр управление мышью». «Собери клавиатуру», «Клавиатурный тренажёр»

Форма контроля. Устный опрос, тестирование.

Тема 2. Работа с информацией.

Теория. 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», «Источник и носитель информации»,

Тема 3. Текущий контроль

Теория. Проверка знаний по теме «Основы компьютерной грамотности»

Практическая работа. «Расшифруй послание».

Форма контроля. Устный опрос, Игровые задания. Тестирование.

МОДУЛЬ III Основы работы в сети Интернет – 6 часов

Тема 1 Работа в интернете.

Теория. История развитие Интернета. 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. Недостатки и достоинства программ

Практическая работа. Работа за компьютером. Учебный фильм «Развитие Интернета», Составление таблицы «Всемирная сеть». Рассказ «Интернет-зависимость. Рассмотрение разнообразных Web - страниц. Нахождение недостатков и достоинств.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2. Этикет общения в Интернете. Компьютерные вирусы.

Теория. Поисковые указатели. Рейтинги. Оформление электронных писем в соответствии с общепринятыми нормами. Классификация вирусов. Антивирусные программы. Основные принципы их работы.

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

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 3 Текущий контроль

Практическая работа. Проверка знаний по теме «Основы работы в сети Интернет»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Раздел IV Офисные программы – 32 часа

Раздел 1 Текстовый редактор

Тема 1 Меню «Файл». Дополнительные функции.

Теория. Расширение знаний в пункте меню «файл». Открытие, закрытие, сохранение и поиск с его помощью текстовых документов. Знакомство с панелью инструментов. Операции над текстом, относящиеся к редактированию. Способы выделения текста. Упражнения по набору текста на компьютере в данном текстовом редакторе

Практическая работа. Работа за компьютером в программе Word

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос.

Тема 2 Вставка растрового изображения.

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 Меню «Вставка».

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 5 Списки и колонки

Теория. Списки и их виды. Создание списка. Использование автоформата при создании списков. Создание и редактирование нумерованных, маркированных и многоуровневых списков. Настройка списка. Создание колонок.

Практическая работа. Работа за компьютером. Работа со списками и колонками текста. Нумерованные, маркированные, иерархические списки

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 6 Редактор диаграмм

Теория. Диаграммы и их виды. Редактор диаграмм. Вставка диаграммы в текстовый документ. Режим редактирования диаграммы. Таблица данных (редактирование, удаление строк и столбцов). Редактирование элементов диаграммы. Изменение типа диаграммы.

Практическая работа. Работа за компьютером. Создание и редактирование диаграмм. Импорт диаграммы.

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 7 Создание фигурного текста. Автофигуры

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

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

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа

Тема 8 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 9 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

Тема 10 Текущий контроль

Теория. Проверка знаний по разделу.

Практическая работа. Работа за компьютером. *Тестирование*

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа. Тестирование

Раздел 2 Мультимедийные презентации

Тема 1 Правила составления презентации.

Теория. Оформление и разметка слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов. Знакомство с правилами составления презентации. Расширение знаний о программе, знакомство с функциями добавления картинок и арттекстов. Работа с данными функциями.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Работа со слайдами»
Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 2 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 3 Дополнительные средства управления компьютерной презентацией

Теория. Знакомство с понятием «презентацией с вложениями» и «гиперссылка». Процесс создания гиперссылок и презентаций с вложениями. Практическая работа по созданию гиперссылок.

Практическая работа. Работа за компьютером. «Дополни свою историю»

Форма контроля. Наблюдение. Устный опрос. Самостоятельная работа.

Тема 4 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 5 Режим демонстрации.

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 6 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 – 14 часов

Раздел 1. Scratch (создание игр)

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 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 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 Создания мини-игр

Теория. Что такое мини-игра

Практическая работа. Работа за компьютером.

Форма контроля. Наблюдение. Самостоятельная работа.

Тема 6 Разработка творческого проекта

Практическая работа. Работа за компьютером. Разработка творческого проекта

Форма контроля. Самостоятельная работа.

Тема 7. Текущий контроль. Защита проектов

Практическая работа. Работа за компьютером. Защита своего проекта.

Форма контроля. Тестирование. Устный опрос.

Раздел VI Обработка векторной графики. Редактор Inscapе – 10 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. Назначение и возможности программ для работы с векторной графикой

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.