

Муниципальное образование Гулькевичский район, хут. Тысячный
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 23 хут. Тысячного муниципального
образования Гулькевичский район имени героя социалистического труда
А.А. Мамонова

Утверждено



решение педсовета протокол №1
от 30 августа 2019 года

Председатель педсовета

Т.В.Тимошенко

ПРОГРАММА

дополнительного образования «Занимательная информатика»

Срок реализации – 3 года

Программа рассчитана на детей: 12-14 лет

Учитель Гущина В.В.

Пояснительная записка

При составлении образовательной программы учитывалась следующая нормативно-правовая база:

1. Конституция РФ
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Государственная программа «Развитие образования» на 2013-2020 годы, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 792-р;
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам (Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 г. № 1008)
5. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации.
6. СанПин 2.4.4.1251 – 03 Требования к учреждениям дополнительного образования детей (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 03.04.2003 г. № 27)
7. Конвенция о правах ребёнка

Современный человек должен хорошо ориентироваться в громадном потоке информации, уметь ей управлять, с использованием современных технических средств, такие как компьютер.

В настоящее время компьютер и информация, обрабатываемая им, имеют большое значение в профессиональной деятельности человека. Речь идет, прежде всего, о применении компьютеров не только с точки зрения игры, а в более широком спектре использования. Практически все профессии используют компьютер и информационные технологии. Мы стоим на этапе быстрого развития информационных технологий, где ИНФОРМАЦИЯ

управляет миром. Время XXI века это время построения информационного общества. Информационные технологии совершенствуют процессы управления информацией в различных профессиях.

Формирование профессиональной подготовки у школьников начинается еще в младших классах. Существует необходимость подготовки школьников к выбору профессии. Для чего необходимо сформировать у школьников практическую систему подготовки к свободному и самостоятельному выбору профессии. Она призвана учитывать как индивидуальные особенности личности, так и необходимость полноценного распределения трудовых ресурсов в интересах страны. Но рассматривать эту позицию необходимо с учетом формирования системы знаний о мире труда, с применением информационных технологий, т.е. компьютера, с формированием направления на практические умения и навыки, при использовании компьютера. В современной системе обучения особое внимание должно уделяться личностно – ориентированному подходу к каждому школьнику. Каждый человек талантлив в какой – либо области. Важно создать школьнику, особенно в младших классах, максимальные возможности для формирования и проявления различных способностей с использованием различных программных продуктов с одной стороны, с другой - необходимость вовремя заметить, откорректировать развитие именно в той деятельности, которая соответствует признанию личности.

Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий или уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается

осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции обучающегося. Люди самых разнообразных профессий применяют компьютер в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

Целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Цель программы – обучить работе в основных пакетах и базовых программах MS Windows.

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить с основными понятиями информатики;
- Развитие мотивации к практическому освоению ПК и использование информационных компьютерных технологий в практической деятельности;
- Приобретение определённых навыков и умений в работе с наиболее распространёнными типами прикладных программных средств.

Развивающие:

- Развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность, внимание при работе на компьютере;
- Формировать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию.

Воспитательные:

- Воспитывать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов её распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- Формировать информационную культуру учащихся;
- Воспитывать толерантное отношение в группе;
- Воспитывать собранность, аккуратность при подготовке к занятию;
- Воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения;
- Воспитывать прилежания при работе на компьютере, соблюдать правила техники безопасности.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 8 до 12 лет. Набор детей в группу свободный. Дети данного возраста способны выполнять задания по образцу, а так же после изучения блока темы выполнять творческое репродуктивное задание.

Срок реализации образовательной программы: 3 года.

Основными, характерными при реализации дополнительной образовательной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

В рамках изучения программы учащиеся должны

знать:

- основные компоненты компьютера и принцип работы его основных устройств;
- технологию обработки информации с помощью ПК;
- принцип работы графического редактора Paint;
- инструменты графического редактора;
- возможности графического редактора;
- назначение и возможности программы PowerPoint;
- структуру окна программы;
- назначение пунктов меню и команд на панели инструментов;
- этапы и приёмы создания презентации в PowerPoint;
- основные объекты текстовых документов и их параметры;
- этапы создания и редактирования текстовых документов;
- этапы форматирования текста;
- этапы копирования, перемещения и удаления фрагментов текста.

уметь:

- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;

- ♦ сохранять и открывать графические файлы;
- ♦ создавать текстовые документы на основе программы Microsoft Word;
- ♦ применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов;
- ♦ создавать презентации в программе PowerPoint;
- ♦ располагать на слайде текст и графику;
- ♦ применять различное оформление слайдов;
- ♦ удалять, перемещать и копировать слайды;
- ♦ анимировать объекты на слайдах;
- ♦ настраивать способ демонстрации и сохранять презентации.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» - соревнования, конкурсы, игра «Чему я научился».

Учебно-тематический план

1-ый год обучения

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	Из них		Форма занятия	Форма контроля
			теория	практика		
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Состав ПК и принцип работы основных его устройств.	2	2			
2.	Устройство клавиатуры. Клавиатурный тренажёр.	2		2		
3.	Операционная система. Основные приемы работы в операционной системе	2	1	1		
4.	Графический редактор Paint. Инструменты для рисования.	2	1	1		
5.	Настройка инструментов и панели инструментов. Фрагмент рисунка.	2	1	1		
6.	Создание компьютерного рисунка.	2	1	1		
7.	Редактирование компьютерного рисунка.	2		2		
8.	Сборка рисунка из деталей.	2	1	1		
9.	Как сохранить созданный рисунок. Как открыть рисунок, сохранённый на диске.	2	1	1		
10.	Эллипс и окружность.	2	1	1		
11.	Рисунки с	2		2		

	помощью произвольных линий.					
12.	Я художник. Создание рисунка на свободную тему.	2		2		
13.	Создание поздравительной открытки для друга	4		4		
14.	Конкурс рисунков «Поздравительная открытка»	2		2		
15.	Знакомство с текстовым процессором Microsoft Word	2	2			
16.	Назначение панели инструментов.	2	1	1		
17.	Создание, редактирование и сохранение текстового документа.	2	1	1		
18.	Форматирование текста и редактирование текста	2	1	1		
19.	Оформление текста в виде таблицы.	2	1	1		
20.	Расположение текста в ячейках таблицы	2	1	1		
21.	Сам себе редактор. Создаём календарь	2		2		
22.	Вставка рисунков и объектов.	2	1	1		
23.	Создание открытки	4		4		
24.	Рисование в текстовом редакторе.	2	1	1		
25.	Создание рисунка основными фигурами на свободную тему	2	1	1		
26.	Создание колонтитулов. Сноски. Гиперссылки.	2	1	1		
27.	Оформление реферата.	2	1	1		
28.	Соревнование	2		2		

	«Набор текста»					
29.	Создание автоматического оглавления	2	1	1		
30.	Электронные таблицы Excel. Интерфейс программы.	2	1	1		
31.	Ввод текстовой информации в ячейки.	2	1	1		
32.	Использование адресации ячеек	2	1	1		
33.	Ввод формул для простых расчетов	2	1	1		
34.	Создание диаграмм и графиков	2	1	1		
35.	Вставка графических объектов	2	1	1		
36.	Создание календаря	4		4		
37.	Конкурс календарей	2		2		
38.	Возможность и область использования приложения PowerPoint.	2	2			
39.	Группы инструментов среды PowerPoint.	2	1	1		
40.	Ввод текстовой и графической информации на слайды	2	1	1		
41.	Создание анимации текста. Создание анимации рисунка.	2	1	1		
42.	Наложение звука на слайды	2	1	1		
43.	Вставка видео фрагмента в презентацию	2	1	1		
44.	Запуск и отладка презентации.	2	1	1		
45.	Создание семейного фотоальбома	4		4		
46.	Конкурс презентаций «Презентация о	2		2		

	самом себе»					
47.	Программа для создания брошюр MSPublisher. Интерфейс программы. Основные принципы работы.	2	2			
48.	Создание брошюры о нашем поселке	4		4		
49.	Создание страницы журнала	4		4		
50.	Создание обложки книги	4		4		
51.	Устройство компьютерных сетей. Сеть Интернет	2	1	1		
52.	Поисковые системы и браузеры	2	1	1		
53.	Социальные сети вред и польза	2	1	1		
54.	Электронные энциклопедии и словари	2		2		
55.	Как выбрать нужную информацию	2	1	1		
56.	Работа с электронной энциклопедией	2		2		
57.	Игра-конкурс «Чему я научился»	2		2		

Учебно-тематический план

2-ой год обучения

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	Из них		Форма занятия	Форма контроля
			теория	практика		
1.	Виды графики. Способы работы с графическими объектами.	4	2	2		
2.	Графический редактор Photo! Editor.	4	1	3		
3.	Коррекция	4	1	3		

	изображения: эффект красных глаз, улучшение цвета.					
4.	Рисование, нанесение текста, добавление других изображений	4	1	3		
5.	Клонирование части рисунка.	4	1	3		
6.	Создание коллажа.	4	1	3		
7.	Итоговая работа	4		4		
8.	Создание дизайна интерьера в программе SweetHome 3D. Интерфейс программы.	4	2	2		
9.	Строим дом Отделка стен	4	1	3		
10.	Мебель. Импорт фурнитуры Созд ание фурнитуры	4	1	3		
11.	Расстановка мебели.	4	1	3		
12.	Проект «Дом моей мечты»	6		6		
13.	Создание двумерной анимации в программе PivotAnimator Интерфейс программы	4	2	2		
14.	Создание человечка	4	1	3		
15.	Создание анимации.	4	1	3		
16.	Звуковые эффекты	4	1	3		

17.	Создание анимированного сюжетного мультфильма	6	1	5		
18.	Проект «Мой мультфильм»	6	1	5		
19.	Создание мультфильма в программе Pencil	4	1	3		
20.	Создание объекта	4	1	3		
21.	Создание анимации	4	1	3		
22.	Проект «Сказка Колобок»	6		6		
23.	Проект «Анимационная реклама»	6		6		
24.	Проект «Анимационный репортаж»	6		6		
25.	Проект «Мультфильм из Лего»	6		6		
26.	Проект «Пластилиновый мультфильм»	6		6		
27.	Проект «Творческая работа»	6		6		
28.	Итоговое занятие	2		2		

Учебно-тематический план

3-ий год обучения

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	Из них		Форма занятия	Форма контроля
			теория	практика		
1.	Понятие мультимедиа. Этапы разработки мультимедийного продукта.	4	2	2		

	Работа с внешними устройствами: правила работы, программы.	4	2	2		
2.	Работа с цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой.	4	2	2		
3.	Работа со сканером	4	2	2		
4.	Знакомство с программами WindowsMovieMaker и PinnacleStudio. Процесс создания видеофильма	4	2	2		
5.	Захват видеофрагментов с камеры	4	1	3		
6.	Разрезание видеофрагментов	4	1	3		
7.	Монтаж видеофрагментов встык	4	1	3		
8.	Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже	4	1	3		
9.	Использование статичных картинок в фильме	4	1	3		
10.	Запись в фильм комментариев с микрофона	4	1	3		
11.	Добавление в фильм музыки	4	1	3		
12.	Создание титров	4	1	3		
13.	Вывод фильма. Сохранение проекта	4	1	3		
14.	Создание видеофильма из фотографий	4		4		
15.	Проект «Тымовский район»	8		8		
16.	Проект «Создание видео репортажа»	8		8		
17.	Проект «Сахалин-малая родина»	8		8		
18.	Проект «Спорт нашего района»	8		8		

19.	Проект «Новости»	8		8		
20.	Проект «Реклама»	8		8		
21.	Проект «Съемка и монтирование концерта»	8		8		
22.	Создание собственного авторского проекта	8		8		
23.	Защита проектов	2		2		
24.	Подведение итогов	2		2		

Содержание изучаемого курса

1-ый год обучения

Введение.

Вводное занятие. Назначение, цели и задачи кружка. Безопасная работа в компьютерном классе. Формы организации и проведения занятий. Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Включение и выключение компьютера. Устройства, из которых состоит компьютер. Основные элементы, входящие в состав данных устройств. Работа с элементами рабочего стола. Создание рабочей папки на рабочем столе. Переименование папки, документа. Удаление объектов.

Обработка графической информации.

Знакомство с возможностями программы Paint. Запуск программы и выход из программы. Обзор пунктов горизонтального и вертикального меню. Рабочее поле. Палитра цветов. Техника создания изображений. Общие сведения. Кисть и карандаш. Ластик. Как рисовать геометрические фигуры. Распылитель. Заливка. Изменение размеров изображения. Редактирование деталей изображения. Ввод текста. Сохранение изображения. Создание и редактирование рисунков. Внесение текста в изображение. Вырезание и копирование части изображения.

Обработка текстовой информации.

Знакомство с возможностями Word. Запуск Word. Выход из Word. Обзор пунктов горизонтального меню. Подготовка первого документа. Набор текста. Постановка текста в нужное место. Удаление рамки вместе с текстом. Вставка картинки из библиотеки компьютера. Увеличение, уменьшение и перемещение картинки. Знакомство с правилами редактирования текста: исправление ошибок, раздвижение и сдвижение слов, перемещение предложений, удаление предложений, увеличение и уменьшение размера букв. Использование панели инструментов Рисование. Набор текста и форматирование. Создание таблицы. Вставка надписей и автофигур, объектов WordArt и ClipArt. Клавиатурный тренажёр.

Создание презентаций в среде Power Point.

Назначение и возможности программы PowerPoint. Окно программы. Изучение возможностей отображения слайдов. Дизайн презентации и макеты

слайдов. Изменение оформления слайда. Демонстрация слайдов. Управление демонстрацией слайдов. Вставка, перемещение, удаление слайдов. Запись слайд на диск. Создание графических изображений в слайдах средствами встроенного графического редактора. Операции над фрагментами графического изображения. Вставка объектов в слайды. Создание и редактирование текста и надписей в слайдах. Управление параметрами абзаца. Управление параметрами шрифта. Использование мастера презентаций при создании слайдов. Создание слайдов с использованием шаблонов. Создание анимационных эффектов в слайдах. Создание и разметка слайда. Редактирование слайда. Сортировка слайдов. Создание и редактирование анимации. Настройка анимации объектов слайда. Смена слайдов. Настройка и показ электронной презентации. Создание собственной презентации. Игра-конкурс.

Табличный редактор.

Знакомство с возможностями Excel. Запуск Excel. Выход из Excel. Обзор пунктов горизонтального меню. Набор текста. Постановка текста в нужное место. Создание формул для подсчета. Создание диаграмм и графиков

Содержание изучаемого курса

2-ой год обучения

Введение

Виды графики. Способы работы с графическими объектами.

Графический редактор Photo! Editor.

Коррекция изображения: эффект красных глаз, улучшение цвета. Рисование, нанесение текста, добавление других изображений Клонирование части рисунка. Создание коллажа. Итоговая работа

Программа создания 3D графики SweetHome 3D

Создание дизайна интерьера в программе SweetHome 3D. Интерфейс программы. Строим дом Отделка стен Мебель. Импорт фурнитуры Создание фурнитуры Расстановка мебели. Проект «Дом моей мечты»

Создание двумерной анимации в программе PivotAnimator

Интерфейс программы Создание человечка Создание анимации. Звуковые эффекты Создание анимированного сюжетного мультфильма Проект «Мой мультфильм»

Создание мультфильма в программе Pencil

Создание объекта Создание анимации. Работа над проектами

Содержание изучаемого курса

3-ий год обучения

Понятие мультимедиа.

Этапы разработки мультимедийного продукта. Работа с внешними устройствами: правила работы, программы. Работа с цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой. Работа со сканером

Процесс создания видеофильма

Знакомство с программами WindowsMovieMaker и PinnacleStudio. Захват видеофрагментов с камеры Разрезание видеофрагментов Монтаж видеофрагментов встык Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже Использование статичных картинок в фильме Запись в фильм комментариев с микрофона Добавление в фильм музыки Создание титров Вывод фильма. Сохранение проекта Создание видеофильма из фотографий

Работа над проектами

Разработка сюжета, съемка сюжета, монтирование сюжета, добавление звуковых эффектов, титров, озвучка и монтаж. Защита проекта.

Условия реализации программы

Для организации деятельности на занятиях кружка используются разнообразные методы обучения. Выбор методов организации учебно-воспитательного процесса зависит от поставленной цели.

Для получения теоретических знаний используются:

- ♦ Словесные методы (рассказ, лекции, беседы);
- ♦ Демонстрационные (иллюстрации, таблицы, ТСО, демонстрация наглядных пособий);
- ♦ Практические (лабораторные и самостоятельные работы);
- ♦ Информационно – развивающие;
- ♦ Поисковые;
- ♦ Репродуктивные;
- ♦ Технология проблемного обучения (проблемный вопрос, проблемная задача, проблемное задание);

Многообразие методов и приемов организации учебно-воспитательного процесса стимулирует интерес школьников к изучению информатики, что является необходимым условием формирования личности ребенка.

Для более эффективной реализации учебно-воспитательных задач используются предметы, их модели, словесные, образные заменители, которыми учитель воздействует на зрение, слух и осязание (плакаты, интерактивная доска, проектор, аудио - визуальная техника, технологические карты, электронные образовательные ресурсы).

Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, игровые задания, викторины.

Для реализации программы «Юный информатик» требуется компьютерный класс, оснащенный всеми требованиями безопасности и охраны труда.

Технические устройства: персональные компьютеры, мультимедиа проектор, экран, сканер, принтер, модем. Для работы на компьютере необходима установка следующих программ: Paint, MicrosoftWord, MicrosoftPowerPoint.

Список литературы для педагогов

1. Заголова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006.
2. Заголова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006.
3. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2006.
4. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. пособие – Волгоград, 2007.
5. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2007.
6. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие. - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2005.

Список литературы для детей и родителей

1. Заголова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2006.
2. Создание простых текстовых документов в текстовом редакторе MicrosoftWord 2003. Лабораторный практикум, В.Н. Голубцов, Лицей, 2006.

Информационное обеспечение программы (Интернет-ресурсы)

- ♦
- ♦ www.metod-kopilka.ru
- ♦ www.pedsovet.org
- ♦ www.uroki.net

♦ www.intel.ru

Согласовано
протокол заседания
методического объединения учителей
математики,

физики и информатики
МБОУ СОШ № 23 им. А.А.Мамонова
30 августа 2019 года № 1

Руководитель МО

Н.П.Богданова Н.П.Богданова

Согласовано
заместитель директора по УВР
С.Н. Шмараева С.Н. Шмараева
30 августа 2019