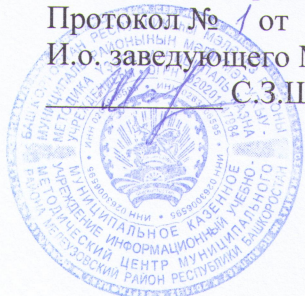


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА МЕЛЕУЗОВСКИЙ РАЙОН
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Рекомендовано
экспертным советом МКУ ИУМЦ
муниципального района
Мелеузовский район РБ
Протокол № 1 от 16.09.14 г.
И.о. заведующего МКУ ИУМЦ
С.З.Шамсутдинова



Утверждаю
Директор МБОУ ДОД СЮТ
А.Я.Губин
Приказ № 49 от 17.09.14 г.



Рассмотрено на заседании
методического совета
МБОУ ДОД СЮТ
Протокол № 1 от 12.09.14г.

**Дополнительная общеобразовательная
программа
«Информатика»
(возраст детей – 7-14 лет, срок реализации
программы - 1 год)**

Автор программы:
педагог дополнительного
образования МБОУ ДОД СЮТ
Юмагулова Р.Я.

Мелеуз, 2014 год

Содержание:

Содержание:	2
Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематический план	5
Требования к уровню достижений обучающихся	9
Содержание курса	11

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе Программы дополнительного образования по использованию персонального компьютера и рассчитана на изучение информатики общим объемом 144 учебных часов, возрастная группа 9-13 лет.

Знание компьютера и информатики актуально в наше время. Компьютер помогает человеку обрабатывать большие объемы информации за короткое время, что значительно облегчает работу человека. Все больше компьютеров встречаются в различных учреждениях, и знание информатики всё больше становится необходимым для каждого человека, для каждого хорошего специалиста. Эта учебная программа рассчитана не только научить печатать текст, пользоваться графическими редакторами, но и на освоение учащимися современных информационных технологий.

Основными целями являются: формирование у учащихся основ научного мировоззрения в области информатики, развитие у учащихся логического и алгоритмического мышления, системных подходов к решению задач; подготовка учащихся к активной жизни в условиях современного информационного общества.

Основными задачами являются: формирование у учащихся основ информационной культуры, умений использовать компьютер для решения различных практических задач; развитие интересов учащихся к компьютерным информационным технологиям и методам обработки информации.

В результате изучения курса «Компьютерный час» учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- осознавать потребность в дополнительной информации;
- определять возможные источники информации и стратегии их поиска;
- анализировать полученные из наблюдений сведения;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- составлять и исполнять несложные алгоритмы;
- создавать свои информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы)
- организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учебно-тематический план

№	Тема	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Информация – Компьютер – Информатика.			22
2.	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	2		
3.	Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера. Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора.	1	1	
4.	Понятие информации. Источник, свойства, виды информации, способы передачи	1	1	
5.	Клавиатура. Группы клавиш. Практическая работа №1. Знакомство с клавиатурой.	1	1	
6.	Операционная система.	2	2	
7.	Рабочий стол. Объекты рабочего стола, действия с ними.	1	1	
8.	Создание папки на рабочем столе.	1	1	
9.	Окно программы :«Мой компьютер», «Проводник». Операции с папками и файлами :перемещение, удаление, переименование.	1	1	
10.	Поиск Файлов и папок.	1	1	
11.	Стандартная программа Калькулятор: решение задач по единицам измерения информации. Устройства ввода и вывода информации.	0,5	1,5	
12.	Графический редактор «Gimp»			38
13.	Виды графики. Растровые и векторные изображения	1	1	
14.	Графический редактор «Gimp». Первое знакомство. Вызов программы.	1	1	

15.	Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	0,5	1,5	
16.	Инструменты (карандаш, кисть, аэрограф) и возможности рисования в программе Gimp. Создаём простейшие рисунки.	0,5	1,5	
17.	Раскрашивание готовых рисунков. Функция заливки в графическом редакторе.	0,5	1,5	
18.	Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры, орнамент, цвет).	0,5	1,5	
19.	Рисование объемных фигур.	0,5	1,5	
20.	Объемный текст. Выбор шрифта.	0,5	1,5	
21.	Вставка картин, фотографий. Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	0,5	1,5	
22.	Коллаж	0,5	1,5	
23.	Инструменты выделения: Умные ножницы, Контуры.	0,5	1,5	
24.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	0,5	1,5	
25.	Редактирование фоновых слоев. Создание многослойного изображения.	0,5	1,5	
26.	Перемещение, удаление слоя. Создание анимации в Gimp.	0,5	1,5	
27.	Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения.	0,5	1,5	
28.	Практическая работа «Пейзаж»	0,5	1,5	
29.	Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки.	0,5	1,5	
30.	Знакомство с текстовым процессором			26
31.	Повторный инструктаж по Правилам поведения и техники безопасности в кабинете ИВТ. Повторение ранее пройденных тем.		2	
32.	Текстовый процессор Microsoft Word. Интерфейс. Операции с документами в программе (создание, сохранение, открытие файла).	1	1	
33.	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	0,5	1,5	

34.	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Оформление текста: выделение текста цветом. Выравнивание. Правописание.	0,5	1,5	
35.	Абзац. Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал. Нумерация и маркеры	0,5	1,5	
36.	Вставка элементов (символы, формулы, колонтитулы, сноска, нумерация страниц).	0,5	1,5	
37.	Параметры страницы (поля, ориентация, размер, переход на новую страницу).Границы, рамки.	0,5	1,5	
38.	Используем элементы рисования: автофигуры, заливка, линии, стрелки	0,5	1,5	
39.	Создаём векторные изображения. Вставка рисунка. Клипа, фигуры. Декоративный текст	0,5	0,5	
40.	Создание проекта Поздравительных открыток		1	
41.	Работа с колонками: оформление газетных колонок	0,5	1,5	
42.	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста	0,5	1,5	
43.	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек	0,5	1,5	
44.	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки	0,5	0,5	
45.	Создание проекта с таблицами.		1	
46.	Итоговое занятие	0,5	1,5	
47.	Power Point			10
48.	Power Point . Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы.	0,5	1,5	
49.	Выбор дизайна. Правила оформления.	0,5	1,5	
50.	Анимация и настройка презентации. Создание проекта.	0,5	1,5	
51.	Подбор материала и создание проекта.	0,5	1,5	
52.	Работа над выбранным проектом. Создание и защита проектов.	0,5	1,5	
53.	Компьютерные вирусы			6

54.	Понятие компьютерного вируса	0,5	1,5	
55.	Программные средства борьбы с компьютерными вирусами	1	3	
56.	Архивация данных			4
57.	Виды архивов	0,5	1,5	
58.	Создание и распаковка архивов	0,5	1,5	
59.	Флэш анимация			20
60.	Рабочее пространство среды Macromedia Flash .	0,5	1,5	
61.	Панель инструментов “Tools ”Работа с главным меню.		1	
62.	Вкладка “Transform”.Работа с цветом, панель “Fill ”.		1	
63.	Слои. "Капитан, готовься в плавание"		2	
64.	Библиотеки. "Кнопки и их возможности". Технология создания кнопок		1	
65.	Импорт графики.		1	
66.	Работа с текстом. Импорт звука. "Работа со слоями - масками. Озвучивание ролика",		2	
67.	Анимация.		2	
68.	Виды анимации.		1	
69.	Покадровая анимация.		1	
70.	Анимация движения.		2	
71.	Проект “Поздравительная открытка”.		2	
72.	Итоговое занятие. Создание своего проекта.		2	
73.	Алгоритмизация и программирование (Scratch.)			18
74.	Понятие алгоритма. Алгоритмический язык. Исполнитель кот.	1	1	
75.	Способы записей алгоритмов (алгоритмический язык, блок-схема). Интерфейс программы Scratch .	1	1	
76.	Составление простейших алгоритмов. «Кот мяукает и ходит.»	1	1	
77.	Линейный алгоритм. «Скачки».	1	1	

78.	Условный алгоритм. Создание проекта «электронное пианино»	1	1	
79.	Алгоритм Выбора	1	1	
80.	Циклы.	0,5	1,5	
81.	Итоговое занятие	1	1	

Требования к уровню достижений обучающихся

Учащиеся должны знать:

- назначение основных элементов окна графического редактора;
- приемы создания и редактирования изображения;
- основные элементы текста;
- приемы редактирования и форматирования текста;
- технологию вставки различных объектов;
- технологию работы с таблицами и колонками;
- правила создания анимации и требования к её оформлению;
- иметь простейшие представления о формальных исполнителях;
- основные алгоритмические структуры, операторы графики языка алгоритмизации;
- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Учащиеся должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- запускать приложения, сохранять результат работы на диске, открывать необходимый документ;
- вводить с клавиатуры, редактировать и форматировать текст;
- работать с таблицами любой сложности;
- создавать изображения, редактировать в текстовом процессоре WORD;
- создавать и редактировать рисунок в растровом редакторе;

- работать с слоями изображения;
- создавать анимацию средствами графического редактора GIMP;
- создавать и демонстрировать мультимедиа презентации;
- создавать программы, выводящие на экран заданные изображения;
- уметь применять алгоритм ветвления и цикла.

Содержание курса

Информация – Компьютер – Информатика. 22 часа

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера. Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора. Понятие информации. Источник, свойства, виды информации, способы передачи. Клавиатура. Группы клавиш. Операционная система. Рабочий стол. Объекты рабочего стола, действия с ними. Создание папки на рабочем столе. Окно программы :«Мой компьютер», «Проводник». Операции с папками и файлами : перемещение, удаление, переименование. Поиск Файлов и папок. Стандартная программа Калькулятор: решение задач по единицам измерения информации. Устройства ввода и вывода информации.

Графический редактор «Gimp» 38 часов

Первое знакомство. Инструментарий программы «Gimp». Сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Инструменты (карандаш, кисть, аэрограф) и возможности рисования в программе Gimp. Создаём простейшие рисунки. Раскрашивание готовых рисунков. Функция заливки в графическом редакторе. Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры, орнамент, цвет). Рисование объемных фигур. Объемный текст. Выбор шрифта. Вставка картин, фотографий. Использование -поворота, копирования частей изображения для создания объектов. Коллаж. Инструменты выделения: Умные ножницы, Контуры. Создание изображений в Gimp. Работа со слоями. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Перемещение, удаление слоя. Создание анимации в Gimp. Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения. Практическая работа «Пейзаж». Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки.

Знакомство с текстовым процессором 26 часов.

Текстовый процессор Microsoft Word. Интерфейс. Операции с документами в программе (создание, сохранение, открытие файла). Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста. Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Выравнивание. Правописание. Абзац.. Нумерация и маркеры Вставка элементов (символы, формулы, колонтитулы, сноска, нумерация страниц). Параметры страницы (поля, ориентация, размер, переход на новую страницу). Границы, рамки. Используем элементы рисования: автофигуры, заливка, линии, стрелки. Вставка рисунка. Клипа, фигуры. Декоративный текст. Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.

Power Point 10 часов

Power Point Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы. Выбор дизайна. Правила оформления. Анимация и настройка презентации. Создание проекта. Подбор материала и создание проекта. Работа над выбранным проектом. Создание и защита проектов.

Компьютерные вирусы 6 часов.

Понятие компьютерного вируса и троянской программы. Как с этим бороться? Как защитить свой компьютер? Программные средства борьбы с компьютерными вирусами.

Архивация данных 4 часа.

Что такое архивация? Для чего нужно? Виды архивов. Создание и распаковка архивов.

Флеш анимация 20 часов.

Рабочее пространство среды Macromedia Flash .Панель инструментов "Tools "Работа с главным меню. Вкладка "Transform".Работа с цветом, панель "Fill ". Слои. "Капитан, готовься в плавание". Библиотеки. "Кнопки и

их возможности". Технология создания кнопок. Импорт графики. Работа с текстом. Импорт звука. "Работа со слоями - масками. Озвучивание ролика", Анимация. Виды анимации. Покадровая анимация. Анимация движения.

Алгоритмизация и программирование 18 часов.

Знакомимся со средой Scratch. Проект. Наш Кот ходит и мяукает!

Знакомство с понятием алгоритма и его свойствами, способами описания их, с исполнителем алгоритма и его системой команд, с программой и языком программирования, с этапами создания программ. Знакомство со средой Scratch. Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Понятие алгоритма. Алгоритмический язык. Способы записей алгоритмов (алгоритмический язык, блок-схема). Составление простейших алгоритмов. Линейный алгоритм. Условный алгоритм. Алгоритм Выбора. Циклы.

Список использованной литературы

1. Информатика и ИКТ. 5-7 классы: методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
3. Иван Хахаев. Первые шаги в GIMP. – М: Альт Линукс 2009 г.
4. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика: Учебник для второго класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 175 с.
5. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Нурова Н.А. Информатика: Учебник для четвертого класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 239 с.
6. Горячев А.В. Информатика и ИКТ 4 класс: Методические рекомендации для педагогов. – М:Баласс, 2009
7. Еремин Е.А. Газета «Информатика». Среда Scratch – первое знакомство. – М.:Первое сентября, 2008 – №20 (573) – С. 17–24.
8. Кнут Е. Дональд. Искусство программирования. Том 1. Основные алгоритмы. – М.: Вильямс, 2011
9. Конопатова Н.К., Матвеева Н.В., Челак Е.Н. Рабочая тетрадь для 4 класса, М.: Бином. Лаборатория знаний, 2009
10. Яшуев Р.Н. Работа со школьниками в области информатики. – М., 2008
11. Яховский Н.Г. Обучение программированию в начальной школе. – М., 2008
12. Интернет : <http://www.proGIMP.ru/> - ProGIMP — сайт про Гимп
13. Интернет : <http://GIMPmania.ru/> - уроки по GIMP
14. Интернет : <http://tlanvar.blogspot.com/2007/07/GIMP.html> - GIMP. Краткий список клавиатурных сокращений.
15. Интернет : <http://docs.GIMP.org/ru/> - официальное руководство по GIMP