Муниципальное общеобразовательное учреждение

Куркинская средняя общеобразовательная школа №1

|  |  |
| --- | --- |
| «УТВЕРЖДАЮ» Директор школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Г.Г. Прошин«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2016года  | «СОГЛАСОВАНО»Заместитель директора по воспитательной работе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Г. Н. Тимохина «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2016года  |

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**Курс элементарной компьютерной грамотности**

**для средней школы**

«Юный информатик»

для 6-х классов

Срок реализации программы 1 год

Общее количество часов 35

Руководитель:

учитель информатики,

педагог дополнительного образования

*Иконская Елизавета Олеговна*

2016 – 2017 уч. г.

**Пояснительная записка**

 В настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением. Техническое и программное обеспечение гимназии позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества.

Внеурочная деятельность «Юный информатик» предназначен для учащихся 6 классов.

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

**Цели:**

* формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
* дать учащимся представление о современном подходе к изучению реального мира, о широком использовании алгоритмов и персональных компьютеров в научных исследованиях, проектах;
* подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
* создание условий для внедрения новых информационных технологий в учебно-воспитательный процесс школы.
* реализация в наиболее полной мере возрастающего интереса учащихся к углубленному изучению алгоритмизации и программирования через совершенствование их алгоритмического и логического мышления;
* раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ и системы алгоритмического языка Кумир

**Задачи:**

* формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
* формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
* формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
* формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
* формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях;
* формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
* формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Реализация этих целей и задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

**Срок реализации программы:** учебный год 2016 - 2017.

**Режим занятий**: 1раз в неделю.

Структура курса представляет собой 34 взаимосвязанные темы. Все занятия направлены на расширение и углубление базового курса информатики, и создание условий успешной практической деятельности каждого учащегося.

Основное содержание курса расширения и углубления знаний учащихся.

Каждая тема включает в себя теорию и практику.

В предлагаемом курсе разработана система заданий.

*Учащиеся должны иметь навыки использования приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни для:*

* создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений, описа­ния, чертежей, таблиц, программ;
* создания информационных объектов, в том числе для оформления результа­тов учебной работы;
* организации индивидуального информационного пространства, создания лич­ных коллекций информационных объектов.

**Методы, формы работы и виды деятельности учащихся:**

-лекционные занятия,

- практические работы,

-тренировочные упражнения,

- семинарские занятия,

- творческие работы

**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;
* работать в среде языка алгоритмизации;
* создавать программы, выводящие на экран заданные изображения;
* уметь применять алгоритм ветвления и цикла*.*

**Форма подведения итогов** - создание и защита проектов.

**Учебно – тематический план**

№ урока

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема урока | Кол-во часов | Основное содержание | Дата проведения |
| Теория | Практика | План | Факт |
|  | Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp. | 1 |  | Изучение создания растрового рисунка в редакторе Paint. Изучение форматирования и редактирования объектов растровой графики. Изучение масштабирования объектов растровой графики.Назначение графического редактора GIMP. Основные элементы рабочего окна программы GIMP. Знакомство с основными панелями GIMP. Форматирование и редактирование изображений. |  |  |
|  | Создаём простейшие рисунки. |  | 1 | Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков. |  |  |
|  | Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов. | 0, 5 | 0, 5 | Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста. Работа со слоями. Повторение коррекции тона, освещенности и насыщенности. Инструменты кисть и градиент. |  |  |
|  | Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет. |  | 1 | Назначение инструмента Ластик. |  |  |
|  | Создание изображений в Gimp. Работа со слоями. | 0, 5 | 0, 5 | Понятие слоев. Создание, перемещение, удаление слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Инструменты для работы со слоями: перемещения, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало. Цветовые модели RGB и CMY. |  |  |
|  | Создание анимации в Gimp.  | 1 |  | Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений. |  |  |
|  | Итоговая работа-рисунок на свободную тему. |  | 1 | Создание рисунка на свободную тему. |  |  |
|  | Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов. | 1 |  | Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент |  |  |
|  | Редактирование текста. | 0, 5 | 0, 5 | Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста. |  |  |
|  | Форматирование текста. | 0, 5 | 0, 5 | Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание. |  |  |
|  | Работа с таблицами. | 0, 5 | 0, 5 | Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы. |  |  |
|  | Сложные таблицы. | 1 |  | Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы. |  |  |
|  | Создаём векторные изображения. |  | 1 | Графический редактор, графический примитив |  |  |
|  | Редактор формул. | 1 |  | Ввод математических формул и вычисление по ним. |  |  |
|  | Газетные колонки, поиск и замена слов. | 1 |  | Знакомство с издательской системой “MS Publisher |  |  |
|  | Итоговая работа-создание документа. |  | 1 | Создание документа на заданную тему |  |  |
|  | PowerPoint 2007. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы. | 1 |  | Знакомство с PowerPoint 2007. Алгоритм создания слайдов. |  |  |
|  | Выбор дизайна. Правила оформления. | 1 |  | Дизайн презентации и макеты слайдов. |  |  |
|  | Анимация и настройка презентации. Создание проекта. |  | 1 | Эффекты анимации. Технология настройки анимации. |  |  |
|  | Подбор материала и создание проекта. |  | 1 | Создание презентации. |  |  |
|  | Работа над выбранным проектом. |  | 1 | Создание презентации. |  |  |
|  | Создание и защита проектов. |  | 1 | Защита проектов. |  |  |
|  | Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка. | 1 |  | Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР. Знакомство с исполнителем Черепаха. |  |  |
|  | Исполнитель Робот. Составление простейших программ. |  | 1 | Исполнитель Робот. |  |  |
|  | Алгоритмические конструкции. | 1 |  | Команда ветвления. Цикл со счетчиком. |  |  |
|  | Составление задач и написание программ к ним. |  | 1 | Составление простейших программ на алгоритмических языках. |  |  |
|  | Исполнитель-Чертёжник. Общие сведения. Описание команд. | 1 |  | Знакомство с исполнителем Чертежник. Управление Чертежником Программы управления Чертежником. |  |  |
|  | Выполнение простейших чертежей. |  | 1 | Рисуем простейшие чертежи. |  |  |
|  | Использование алгоритмических конструкций. | 1 |  | Использование вспомогательных алгоритмов. |  |  |
|  | Создание простого орнамента. |  | 1 | Чертежник рисует орнамент. |  |  |
|  | Создание сложного орнамента. Циклы. | 1 |  | Цикл повторить n раз. |  |  |
|  | Создание сложных рисунков. |  | 1 | Создание сложных рисунков. |  |  |
|  | Создание сложного рисунка и написание программы к нему. |  | 1 | Создание сложного рисунка и написание программы к нему. |  |  |
| 34. | Итоговое повторение. Исполнитель-Чертёжник, Робот. | 1 |  | Создание программ. |  |  |

**Содержание**

1. Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP – **7** часов
2. Знакомство и работа в текстовом процессоре WORD 2010 – **9** часов
3. Знакомство и работа с программой создания презентаций PowerPoint 2010 – **6** часов
4. Алгоритмизация-система Кумир (исполнители – Черепашка, Робот, Чертёжник)–**12** часов

**Перечень учебно-методического обеспечения**

**ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ**

**Практикум** – работа в классе с использованием как традиционных форм (лекция, объяснение, собеседование), так и активных (текущая работа с документами, за компьютером и т. д.).

**Лабораторное занятие –** урочное занятие по документам, раздаточным материалам и т. д.

**Семинар** –занятие по опросу, представлению докладов, презентаций, проектов и т. д.

**Аппаратные средства**

* **Персональный компьютер, ноутбук** – универсальные устройства обработки информации; ос­новная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся муль­тимедиа-возможности.
* **Проектор,** подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
* **Интерактивная доска** – повышает уровень наглядности в работе учителя и уче­ника; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
* **Принтер** – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
* **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
* **Устройства вывода звуковой информации** – аудиоколонки и наушники для инди­видуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучи­вания всего класса.
* **Устройство ввода графической и текстовой информации** – сканер.
* **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования эк­ранными объектами –** клавиатура и мышь.

**Программные средства**

* Операционная система.
* Файловый менеджер.
* Антивирусная программа.
* Программа-архиватор.
* Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
* Программа разработки презентаций.
* Среда Кумир
* Браузер

**Интернет-ресурсы**

1. Электронная почта (e-mail);
2. Электронный дневник: [http://dnevnik.ru](http://doc4web.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fdnevnik.ru)
3. Сайт Константина Полякова: [http://kpolyakov.narod.ru/](http://doc4web.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fkpolyakov.narod.ru%2F)
4. Сайт информационной поддержки конкурсов и олимпиад: [http://konkyrcy.ucoz.ru/](http://doc4web.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fkonkyrcy.ucoz.ru%2F)
5. Сайт кафедры ФИИТ: [http://fiit.ucoz.ru/index/socialnye\_servisy/0-11](http://doc4web.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Ffiit.ucoz.ru%2Findex%2Fsocialnye_servisy%2F0-11)