

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
АРТЕМОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 2

ПРИНЯТО:
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2017 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ Артемовской СОШ
№2 Н.М. Глушенко
приказ № 77 от 31 августа 2017г.

**Дополнительная общеразвивающая
образовательная программа
«Веселая информатика»**

Возраст обучающихся: 13 -14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:
педагог дополнительного
образования
Рогачёва Елена Викторовна

г. Артемовск
2017

Пояснительная записка.

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение разработано в соответствии со статьями 13, 75, п. 4 Федерального закона № 273 от 29 декабря 2012 г «Об образовании в Российской Федерации», Приказа №1008 от 29. 08. 2013г. Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г «О примерных требованиях к программам дополнительного образования».

2. Актуальность программы.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Характеристика программы

Программа «Веселая информатика» рассчитана учащихся 13-14 лет

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся среднего школьного возраста.

Занятия проводятся 5 часов в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем курса – 170 часов.

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.
3. Создание базы данных работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

РАЗДЕЛ 1. ОРГАНИЗАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

1.1.Цели и задачи программы

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение учащимися навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить учащихся с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT, MICROSOFT ACCESS, MICROSOFT EXCEL.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

1.2.Требования к уровню освоения содержания дисциплины

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;

- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- назначение и работу программы Microsoft Excel;
- назначение и работу программы Microsoft Access;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, Microsoft Access, Power Point, Microsoft Excel;
- работать с электронной почтой;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Тематический план учебной дисциплины

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата
1	Введение.	1	
	Компьютер и безопасность.	1	06.09
2	Виды информации и действия с ней.	7	
	Человек и информация.	1	06.09
3	Получение и передача информации.	1	07.09
4	Поиск и обработка информации.	1	07.09
5	Кодирование информации.	2	08.09 13.09
6	Игра «Открытие видов информации»	2	13.09 14.09
7	Знакомство с компьютером.	9	
	Роль компьютера в жизни человека.	1	14.09
8	Основные устройства компьютера.	1	15.09
9	Игра «Покупка компьютера»	1	20.09
11	Наш помощник – клавиатура (горячие клавиши).	3	20.09 21.09 21.09
12	Знакомимся с операционной системой.	3	22.09

			27.09 27.09
13	Учимся рисовать	9	
	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2	28.09 28.09
14	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	3	29.09 04.10 04.10
15	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	2	05.10 05.10
16	Игра «Сказочное существо»	2	06.10 11.10
17	Создаем текст	31	
	Знакомство с программой WORD	3	11.10 12.10 12.10
18	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	5	13.10 18.10 18.10 19.10 19.10
19	Работа с фрагментами текста.	3	20.10 25.10 25.10
20	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	2	26.10 26.10
21	Создание и форматирование таблиц.	5	27.10 08.11 08.11 09.11 09.11
22	Анимация текста.	2	10.11 15.11
23	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	2	15.11 16.11
24	Множество	2	16.11 17.11
25	Графы. Игра «Выращивание дерева».	1	22.11
26	Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе»	4	22.11 23.11 23.11 24.11
27	Выступление перед первоклассниками с инсценированной сказкой.	2	29.11 29.11
28	Интернет и его возможности	10	
	Интернет и его роль в жизни человека	2	30.11 30.11
29	Поиск информации через интернет	3	01.12 06.12 06.12

30	Работа с информацией, полученной через интернет.	3	07.12 07.12 08.12
31	Как защитить компьютер.	2	13.12 13.12
32	Программа Power Point.	10	
	Знакомство с программой Power Point.	1	14.12
33	Создание и дизайн слайда.	3	14.12 15.12 20.12
34	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	3	20.12 21.12 21.12
35	Создание презентации на заданную тему.	3	22.12 27.12 27.12
36	Программа Microsoft Excel.	12	
	Знакомство с программой Microsoft Excel.	1	28.12
37	Создание и форматирование таблиц.	3	28.12 28.12 29.12
38	Макросы.	3	10.01 10.01 11.01
39	Математические функции.	5	11.01 12.01 17.01 17.01 18.01
40	Программа Microsoft Access.	10	
	Знакомство с программой Microsoft Access.	1	18.01
41	Интерфейс программы.	1	19.01
42	Создание таблиц.	2	24.01 24.01
43	Создание отчетов.	2	25.01 25.01
44	Создание базы данных.	4	26.01 31.01 31.01 01.02
45	Алгоритмика	3	
	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	2	01.02 02.02
46	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	1	07.02
47	Компьютерные игры	2	
	Основные жанры и классификация компьютерных игр.	1	07.02
48	Развивающие компьютерные игры.	1	08.02
49	Игра «Юные информатики»	2	08.02 09.02
50	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле,	2	14.02 14.02

	инструменты, формы.		
51	Работа с рисунком и формами Черепашки.	8	15.02 15.02 16.02 21.02 21.02 22.02 22.02 28.02
52	Объекты, управление объектами (программирование черепашки).	8	28.02 01.03 01.03 02.03 07.03 07.03 14.03 14.03
53	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	8	15.03 15.03 16.03 21.03 21.03 22.03 22.03 23.03
54	Работа с текстом.	6	04.04 04.04 05.04 05.04 06.04 11.04
55	Игра «Умники и умницы»	3	11.04 12.04 12.04
56	Работа с текстом.	5	13.04 18.04 18.04 19.04 19.04
57	Работа с графической информацией.	3	20.04 25.04 25.04
58	Работа со звуковой информацией.	2	26.04 26.04
59	Создание простейших мультимедийных проектов.	6	27.04 03.05 03.05 04.05 10.05 10.05
60	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	12	11.05 16.05 16.05 17.05 17.05

			18.05 23.05 23.05 24.05 24.05 25.05 30.05
61	Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.	2	30.05 31.05
	ИТОГО	170 часов	

Литература для учителя:

1. Вильямс Р., Маклин К. Компьютеры в школе. М.: Прогресс, 1988.
2. Кубичев Е.А. ЭВМ в школе. М.: Педагогика, 1986.
3. Мухмутов М.И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории. М.: Педагогика, 1975.
4. Ротенберг В.С., Бондаренко С.М. Мозг. Обучение. Здоровье. М.: Просвещение, 1989
5. Хантер Б. Мои ученики работают на компьютерах. М.: Просвещение, 1989.

Литература для родителей:

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! М.: Просвещение, 1988
2. Ивин А.А. Искусство правильно мыслить. М.: Просвещение, 1986.
3. Левин В.Е. Воспитание творчества. М.: Просвещение, 1977.
4. Машбиц Е.И. Компьютеризация обучения: Проблемы и перспективы. М.: Знание, 1986.
5. Никитин Б. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение, 1989.
6. Ротенберг В.С., Бондаренко С.М. Мозг. Обучение. Здоровье. М.: Просвещение, 1989

Литература для учеников:

1. Машбиц Е.И. Компьютеризация обучения: Проблемы и перспективы. М.: Знание, 1986.
2. Никитин Б. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение, 1989.