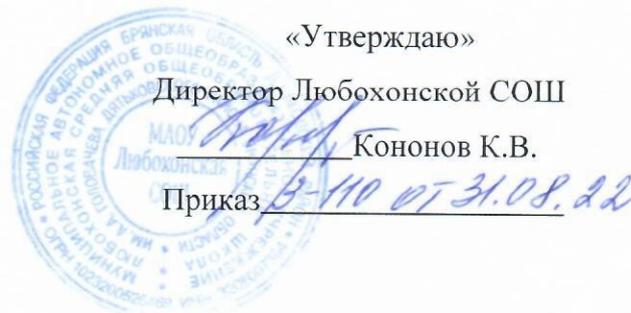


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Любохонская средняя общеобразовательная школа им. А.А.Головачева
Дятьковского района Брянской области

Рассмотрена на методическом
Объединении и рекомендована
к утверждению
протокол № 1 от 29.08.22



Согласовано
Заместитель директора
по дополнительному образованию
Щелчкова В.В.
30.08.22

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Увлекательный мир информатики»
технической направленности
ознакомительный уровень**

Срок реализации: 1 год.
Возраст детей: 13-14 лет

Разработала:
Смирнов Алексей Юрьевич,
педагог дополнительного
образования

п.Любохна

2022 год

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Увлекательный мир информатики» разработана на основе нормативных документов:

1. Закон РФ «Об образовании» (273-ФЗ) 2017 – 2018 (редакция закона от 06.03.2018г.).

2. Федеральный Закон от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

5. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

8. Устав МАОУ Любохонская СОШ им. А. А. Головачева.

Направленность программы

- I. По содержанию: научно-техническая
 - II. По функциональному предназначению: учебно-познавательная
 - III. По форме организации: кружковая
- По времени реализации: годичный

Новизна программы состоит в более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Актуальность программы состоит в том, что современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллект ёмкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в

определенные природой сроки, таковым и останется. Курс вносит значимый вклад в формирование информационного компонента обще учебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, кружок, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента обще учебных умений и навыков.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что рассчитана на дополнительное обучение учеников 7-х классов на принципах доступности и результативности. Используются **активные методы обучения** и разнообразные формы (занятия, конкурсы, соревнования, презентации...).

Отличительной особенностью данной программы является подход в обучении, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте от 13 до 14 лет.

Объем и срок освоения программы: срок реализации программы составляет 1 год. Программа рассчитана на 72 часа.

Формы и режим занятий: занятия в группах проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Цель программы:

Создание благоприятных условий для развития творческих способностей обучающихся, формирование информационной компетенции и культуры, формирование представления о графических возможностях компьютера, развитие информационно-коммуникационных компетенций.

Задачи программы:

Обучающие:

- расширить знания учащихся по информатике;
- развивать основные навыки и умения использования прикладных компьютерных программ;
- развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;
- формировать у обучающихся представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах

современного информационного общества;

Развивающие:

- заинтересовать учащихся, показав возможности практического использования полученных знаний в обыденной жизни, прикладное применение информатики;
- развивать деловые качества, самостоятельность, активность, аккуратность, взаимовыручку;
- формировать потребность в самосознании, саморазвитии;
- развивать идейно-художественное мышление;
- научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;

Воспитательные:

- стимулировать социальную активность обучающихся;
- формировать культуру общения и поведения в социуме;
- заинтересовать учащихся, показав возможности практического использования полученных знаний в обыденной жизни, прикладное применение информатики.
- воспитать настойчивость в преодолении трудностей, достижении поставленных задач.

Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения, обучающиеся должны знать:

- вид информации в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию (зрительная, звуковая, и т. д.);
- называть вид информации в зависимости от способа представления информации на материальном носителе (числовая текстовая, графическая, табличная);
- знать правила поведения в компьютерном классе;
- называть составные части компьютера (монитор, клавиатура мышь, системный блок и пр.);

К концу обучения, обучающиеся должны уметь:

- уметь осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать, сохранять информацию на диске, выводить информации на печать);
- ориентироваться в справочниках и словарях, в которых информация хранится в алфавитном порядке;
- приводить примеры количественной и качественной информации;
- применять знания о способах представления, хранения и передачи информации (текст, числа, знаки, флажковая азбука и азбука Морзе, закодированное письмо и пр.) в учебной и игровой деятельности;
- уметь представлять текстовую, числовую и графическую информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать заданный простой текст (в текстовом редакторе), изображать заданные геометрические фигуры в цвете в графическом редакторе);

- уметь самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники, в том числе ресурсы школьной библиотеки и интернета;
- уметь составлять алгоритмические структуры, писать простейшие программы для исполнителей;

иметь элементарные навыки работы на компьютере.

Способы проверки планируемых результатов:

- сообщения;
- творческие проекты;
- практические работы;
- выставка творческих работ;
- рефераты;
- сощопрос;
- микроисследование
- интерактивные тесты;

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика
1.	Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP	16	4	12
2.	Знакомство и работа в текстовом процессоре WORD 2010	18	8	10
3.	Знакомство и работа с программой создания презентаций Power Point 2010	12	4	8
4.	Алгоритмизация-система КУМИР (исполнители – Черепашка, Робот, Чертёжник)	26	10	16
Итого		72	26	46

3. Содержание программы

Введение. Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.

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.

Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков.

Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.

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.

Назначение инструмента Ластик.

Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.

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.

Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений.

Итоговая работа-рисунок на свободную тему.

Создание рисунка на свободную тему.

Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.

Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент

Редактирование текста.

Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.

Форматирование текста.

Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание.

Работа с таблицами.

Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.

Сложные таблицы.

Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.

Создаём векторные изображения.

Графический редактор, графический примитив

Редактор формул.

Ввод математических формул и вычисление по ним.

Газетные колонки, поиск и замена слов.

Знакомство с издательской системой MS Publisher

Итоговая работа-создание документа.

Создание документа на заданную тему

Power Point 2007. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы.

Знакомство с Power Point 2007. Алгоритм создания слайдов.

Выбор дизайна. Правила оформления.

Дизайн презентации и макеты слайдов.

Анимация и настройка презентации. Создание проекта.

Эффекты анимации. Технология настройки анимации.

Подбор материала и создание проекта.

Создание презентации.

Подбор материала и создание проекта

Создание презентации.

Работа над выбранным проектом.

Создание презентации.

Создание и защита проектов.

Защита проектов.

Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка.

Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР. Знакомство с исполнителем Черепаха.

Исполнитель Робот. Составление простейших программ.

Исполнитель Робот.

Алгоритмические конструкции.

Команда ветвления. Цикл со счетчиком.

Составление задач и написание программ к ним.

Составление простейших программ на алгоритмических языках.

Исполнитель-Чертёжник. Общие сведения. Описание команд.

Знакомство с исполнителем Чертежник. Управление Чертежником
Программы управления Чертежником.

Выполнение простейших чертежей.

Рисуем простейшие чертежи.

Использование алгоритмических конструкций.

Использование вспомогательных алгоритмов.

Создание простого орнамента.

Чертежник рисует орнамент.

Создание сложного орнамента. Циклы.

Цикл повторить n раз.

Создание сложных рисунков.

Создание сложных рисунков.

Создание сложного рисунка и написание программы к нему.

Создание сложного рисунка и написание программы к нему.

Итоговое повторение. Исполнитель-Чертёжник, Робот.

Создание программ.

4. Методические материалы

Организация образовательного процесса проводится очно.

Методы обучения:

- словесные (объяснение, беседа, сравнение, обобщение);
- наглядные (объяснительно-иллюстрированный);
- проблемные (исследовательский, поисковый);
- практические (самостоятельная работа).

5. Оценочные материалы

Результативным выходом данного курса можно считать творческий отчет слушателей, рассчитанный на 2 часа, где учащиеся по желанию выбирают тему и форму подачи своей творческой работы.

Итоговый зачёт ученику по всему курсу можно выставлять по критериям:

1. посещение не менее половины всех теоретических занятий, заинтересованность в дискуссиях и обсуждениях;
2. активное участие в практических работах;
3. посещение не менее половины экскурсионных точек.

Предложенные критерии могут служить лишь ориентиром, при необходимости на основе конкретной ситуации подлежат изменению.

6. Условия реализации программы

Занятия проводятся в кабинете информатика, который оснащен необходимым оборудованием для проведения занятий.

- **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.

Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Количество часов	Дата	
	Тема		Факт	План
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.	4	8.09 15.09	
2	Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков.	2	22.09	
3	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов. 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.	2	29.09	
4	Назначение инструмента Ластик. Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.	2	6.10	
5	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями. 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.	2	13.10	
6	Создание анимации в Gimp. Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений.	2	20.10	
7	Итоговая работа-рисунок на свободную тему. Создание рисунка на свободную тему.	2	27.10	

8	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов. Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент.	2	3.11	
9	Редактирование текста. Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.	2	10.11	
10	Форматирование текста. Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание.	2	17.11	
11	Работа с таблицами. Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.	2	24.11	
12	Сложные таблицы. Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.	2	1.12	
13	Создаём векторные изображения. Графический редактор, графический примитив.	2	8.12	
14	Редактор формул. Ввод математических формул и вычисление по ним.	2	11.12	
15	Газетные колонки, поиск и замена слов. Знакомство с издательской системой "MS Publisher"	2	15.12	
16	Итоговая работа-создание документа. Создание документа на заданную тему	2	22.12	
17	PowerPoint 2007. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы. Знакомство с PowerPoint 2007. Алгоритм создания слайдов.	2	29.12	
18	Выбор дизайна. Правила оформления. Дизайн презентации и макеты слайдов.	2	12.01	
19	Анимация и настройка презентации. Создание проекта. Эффекты анимации. Технология настройки анимации.	2	19.01	
20	Подбор материала и создание проекта. Создание презентации.	2	26.01	
21	Работа над выбранным проектом. Создание презентации.	2	2.02	
22	Создание и защита проектов. Защита проектов.	2	9.02	
23	Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка. Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР. Знакомство с исполнителем Черепаха.	2	16.02	
24	Исполнитель Робот. Составление простейших программ. Исполнитель Робот.	2	2.03	
25	Алгоритмические конструкции. Команда ветвления. Цикл со счетчиком.	2	9.03	
26	Составление задач и написание программ к ним. Составление простейших программ на алгоритмических языках.	2	16.03	
27	Исполнитель-Чертежник. Общие сведения. Описание команд. Знакомство с исполнителем Чертежник. Управление Чертежником Программы управления Чертежником.	2	23.03	

28	Выполнение простейших чертежей.Рисуем простейшие чертежи.	2	30.03	
29	Использование алгоритмических конструкций.Использование вспомогательных алгоритмов.	2	6.04	
30	Создание простого орнамента.Чертежник рисует орнамент.	2	13.04	1
31	Создание сложного орнамента. Циклы.Цикл повторить n раз.	2	20.04	1
32	Создание сложных рисунков.Создание сложных рисунков.	2	27.04	2
33	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.Создание сложного рисунка и написание программы к нему.	2	4.05	2
34	Итоговое повторение. Исполнитель-Чертежник, Робот.Создание программ.	4	11.05 16.05	2
	Итого	72		

7. Список литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ. 5 – 7 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: поурочные разработки для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
3. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/>)