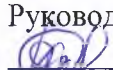



муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 112 Кировского района Волгограда»

Рассмотрено на ШМО педагогов
дополнительного образования
Протокол №1 от 29.08.2019г.
Руководитель ШМО
 /Мещерякова С.Н./

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ СШ № 112
 Т.Н. Кандаурова
« 29 » августа 2019г.



дополнительная общеразвивающая программа

«Компьютерный мир для начинающих»

для детей 9-11 лет

Срок реализации 2 года

Составитель:

Зинченко Татьяна Викторовна

педагог дополнительного образования

Волгоград

2019-2020 учебный год

1. Введение

Творческое объединение «Компьютерный мир для начинающих»

Любой инструмент становится помощником только в умелых руках. И компьютер поначалу может показаться слишком сложным. Но пройдет немного времени, и он станет вашим неизменным помощником, надежным советчиком и добрым другом

Н.В.Макарова.

Наверное, самым замечательным и важным изобретением XX века стал компьютер. Пользователем компьютера может быть и писатель, и художник, и врач, и инженер, и музыкант... Компьютер – это универсальный инструмент, который способен помочь практически каждому.

В школы страны оснащены компьютерной техникой, разработана серия электронных учебных материалов, школы подключены к Интернету, сформированы образовательные порталы в сети Интернет. Созданы условия для активного применения средств информационных и коммуникативных технологий (ИКТ) в обучении информатике в школе.

Обучение работе на компьютере в школе начинается с 5 класса, но интерес обучающихся к кабинету информатики появляется уже в начальной школе. Работа за компьютером для ребят данного возраста – это увлекательное, познавательное занятие.

Обучающиеся знакомятся с видами информационной деятельности: сбор информации, организация информации, поиск информации, хранение информации, передача информации. Компьютерная составляющая обучения состоит в первичном знакомстве с основными внешними устройствами компьютера, ознакомительной работой с простейшими обучающими программами игрового характера. Ребята обучаются элементам клавиатурного письма, графического интерфейса, презентациям.

Особенностью обучения информатики в 3-4 классе является постепенное наращивание компьютерной составляющей курса.

Творческое объединение «Компьютерный мир для начинающих» работает *по принципу доступности* образовательных услуг – удобный график занятий и бесплатное образование; результаты работы наглядны и достижимы; *характер образования* – личностно-ориентированный.

Программа основывается на базовых дисциплинах школьной программы: русский язык, родная речь, изобразительное искусство, математика.

2. Пояснительная записка

Направленность образовательной программы «Компьютерный мир для начинающих»:

- по содержанию является художественно-эстетической;
- нацелена на формирование логического мышления, воображения, формирования у детей компьютерной культуры;
- по целевой направленности – досуговой;
- по форме организации – групповой;
- по времени реализации – двухгодичной.

Эта программа **модифицированная**, в нее были внесены локальные изменения, сохраняющие образовательные цели.

Новизна этой программы в том, что за основу обучения взяты практические работы, включающие в себя элемент игры.

Актуальность программы заключается в том, что в ней учитывается потребность детей данного возраста в овладении элементарными навыками работе на компьютере.

Педагогическая целесообразность программы: для гармоничного развития детей необходимо такое введение нового теоретического материала, которое вызвано требованиями творческой практики.

Основные **цели** программы:

1. Формирование у обучающихся инвариантных знаний в областях связанных с информатикой.
2. Отработка навыков работы с клавиатурой и мышью, с информационным объектом: текст (программа Блокнот), рисунок (программа Paint), презентация (программа MS PowerPoint), анимация (программа ЛогоМиры), развитие внимания, памяти, воображения.
3. Воспитание разносторонней личности с целью ее самореализации.

Для осуществления этих планов, для достижения намеченных целей ставятся следующие **задачи**:

1. Научить понимать и применять профессиональные термины.
2. Обучить владению начальными навыками работы с информационными объектами (текст, рисунок, презентация, анимация).
3. Развивать познавательные способности обучающихся.
4. Формировать логическое мышление, чувство самоконтроля.

Отличительной особенностью данной образовательной программы, от уже существующих в данной области является то, что она направлена на ознакомление с различными видами информационной деятельности. Специфика предполагаемой деятельности обусловлена работой с информацией. Практические занятия по программе связаны с использованием ЭВМ. В структуру программы входят три образовательных блока:

- теория;

- практика;
- минипроекты.

Реализация программы основывается на линейной последовательности освоения содержания.

Данная образовательная программа использует как известные традиционные **методы обучения** и воспитания (беседа, практические работы, игры, конкурсы, викторины и др.), так и не исключает новые методики и технологии, когда обучающийся является активным соавтором обучения. К таким методам относится метод минипроектов, который с успехом применяется в обучении ребят.

В тематическом плане указанное количество часов на темы занятий может быть дифференцировано, перераспределено как между темами, так и внутри тем, в соответствии с конкретными возможностями, сохраняя, однако, предложенную структуру построения и содержания процесса обучения.

Набор в творческое обучение осуществляется на добровольной основе (3-4 класс). При планировании учебного процесса предусматривается **групповая форма** учебных занятий. Наполняемость групп не менее 10-12 человек. Возрастной уровень обучающихся – от 9 до 11 лет. Для детей этого возраста важен личный успех в деятельности. Им необходимо выразить свою точку зрения, достигнуть успеха, повысить собственную самооценку.

Учебный план предполагает **две ступени обучения и рассчитан на 2 года.**

Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятия - 1 академический час (с условием работы за компьютером не более 15 минут).

Выделяются следующие этапы занятия:

- проверка домашнего задания (до 5 минут) В качестве домашнего задания предлагается обучающимся провести наблюдение во время прогулки, подготовить фрагмент конструкторской работы, выполнить 1-2 задания из рабочей тетради, предусмотренной для самостоятельной работы ребенка, подобрать какую – либо информацию и пр. Основная цель домашней работы – использование полученных знаний и умений информационной деятельности при выполнении заданий по другим предметам (работа с книгой, словарем, рисунком, подготовка сообщения, поиск и подбор информации);

- изучения темы занятия (примерно 7 минут, с использованием технических средств обучения, в том числе телевизора, компьютера), учащиеся обучаются всей группой, для чего предусмотрено рабочее пространство в классе;

- закрепления материала (около 7 минут),

- практическое или проектное задание (примерно 10-15 минут с использованием технических средств обучения), для практической работы

группа делится на подгруппы, для чего предусмотрены рабочие места, оборудованные компьютерами. В состав подгруппы, за которой закрепляется один компьютер, включено не более 2-х человек. Практическая работа (до 15 минут) в подгруппе реализуется сменой бескомпьютерной и компьютерной деятельности и предназначена для выполнения заданий проекта и обслуживания результатов. Каждый обучающийся должен иметь индивидуальную часть задания как бескомпьютерную (до 10 минут), так и компьютерную (около 5 минут). Бескомпьютерная часть может включать в себя: работу в тетрадах, с конструкторским материалом, с материалами художественного творчества, работу со словарями, энциклопедиями, с устройствами для записи информации, в том числе дополнительными устройствами, подключаемые к компьютеру. Компьютерная часть задания может включать в себя работу с творческими компьютерными средами, с текстом, графикой, звуком на компьютере, тренажерами, обучающими играми соответствующей тематики;

- обсуждение результатов (5 минут).

- в течение занятия проводятся физкультминутка (1-3 минуты) – которые являются необходимой частью курса обучения детей.

Содержание курса: обучающие получают общее представления о понятии информация и алгоритм, знакомятся с историей развития вычислительной техники, устройствами компьютера, приобретают умения работать с мышью и клавиатурой, пользоваться на начальном уровне стандартным графическим интерфейсом компьютера, учатся создавать и редактировать (начальные навыки) с помощью программ Paint, Блокнот, MS PowerPoint и ЛогоМиры информационные объекты: рисунок и текст, презентация, анимация.

Ожидаемые результаты освоения программы:

Воспитанник будет знать:

1. Виды информации. Знаки. Слова. Предложения. Тексты. Изображения. Иллюстрации.
2. Источники информации. Применение информации. Обмен информацией.
3. Создание новых информационных объектов.
4. Алгоритм и его исполнение.
5. Технические средства приема, передачи, хранения и обработки информации.
6. Компьютер и его составные части. Правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере.
7. Приемы работы с клавиатурой.
8. Создание на компьютере информационных объектов (текстов, изображений, презентаций, анимации).

Воспитанник будет уметь:

1. Самостоятельно создавать рисунки в графическом редакторе Paint.
2. Самостоятельно создавать презентации в программе MS PowerPoint.
3. Самостоятельно создавать анимированные объекты в программе ЛогоМиры
4. Кодировать информацию.
5. Измерять информацию.
6. Составлять алгоритмы.
7. Работать в текстовом редакторе Блокнот.

Воспитанник сможет решать следующие жизненно-практические задачи:

1. Создавать индивидуальные творческие работы.
2. Применять полученные знания, умения и навыки в дальнейшем обучении.

Воспитанник способен проявлять следующие отношения:

1. Обладать информационной культурой.

Программа предусматривает применение различных форм **подведения итогов обучения** – индивидуальный разбор и демонстрация лучших работ, которые оцениваются звездочками, в конце года подводятся итоги. Самые активные обучающиеся награждаются почётными грамотами.

В течение года предусматривается совместная работа детей и родителей - индивидуальные консультации; беседы.

3. Учебно-тематический план 1-й год обучения

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Инструктаж по технике безопасности (вводный, первичный), по поведению в компьютерном классе. Беседа «Какие правила нарушил Незнайка в кабинете информатики».	1	1	-
2	Информация и данные.	1	1	-
3	Виды представления информации. Творческая работа.	1	-	1
4	Основные устройства компьютера. Презентация. Творческая работа	2	1	1
5	«Путешествие в компьютерный мир». Игра – путешествие.	2	1	1
6	Компьютерная помощница – мышь.	1	1	-
7	Основные элементы Windows. Демонстрационная презентация.	1	1	-
8	Знакомство с Рабочим столом. Творческая работа	1	1	-
9	Объекты Рабочего стола. Практическая работа.	1	-	1
10	Меню: возможность выбора.	2	1	1
11	«Калькулятор» - помощник математика. Практическая работа.	1	-	1
12	Клавиатура – инструмент писателя. Творческая работа.	1	1	-
13	Текстовый редактор «Блокнот»	1	1	-
14	Основной ряд клавиатуры. Практическая работа.	1	-	1
15	Верхний ряд клавиатуры. Практическая работа.	1	-	1
16	Нижний ряд клавиатуры. Практическая работа.	1	-	1
17	«Раз, два, три, четыре, пять – начинаем набирать». Познавательная игра.	1	-	1
18	«Мы умеем создавать папки и файлы». Практическая игра-викторина.	2	1	1
19	Носители данных: жесткий диск (винчестер), дискета, лазерный диск, флеш-карта. Презентация. Творческая работа.	2	1	1
20	«Один помощник – хорошо, а два - лучше» Практическая работа.	1	-	1
21	«Отгадай кроссворд». Самостоятельная работа.	1	1	-
22	Графический редактор Paint.	2	1	1
23	Основные инструменты графического редактора Paint.	1	-	1
24	Создание компьютерных рисунков.	1	-	1

25	«Нарисуем мы пейзаж». Практическая работа.	1	-	1
26	Работа с фрагментами изображений.	1	-	1
27	Сборка рисунка из деталей.	1	-	1
28	Новогодняя открытка. (минипроект).	2	1	1
29	«Лучшая новогодняя открытка». Праздничная программа. Показ презентации.	1	1	-
30	Инструктаж по технике безопасности (повторный), по поведению в компьютерном классе. Беседа	1	1	-
31	«Создание пирамиды». Практическая работа.	1	-	1
32	«Создание робота». Практическая работа.	2	1	1
33	«Создание снеговиков - друзей». Практическая работа.	1	-	1
34	Что такое пиксель?	2	1	1
35	Что такое пиктограмма?	2	1	1
36	«Создание кубиков». Практическая работа.	1	-	1
37	Построение пирамиды из кубиков. Практическая работа.	1	-	1
38	Работа с текстом в графическом редакторе Paint. Практическая работа.	1	-	1
39	«С праздником – 23 февраля» (открытка) (минипроект).	2	1	1
40	«С праздником – 8 марта» (открытка) (минипроект).	2	1	1
41	«Натюрморт». (Отражение, поворот, растяжение и наклон фрагмента). Практическая работа.	1	-	1
42	Алгоритмы в нашей жизни.	2	1	1
43	Откуда произошло слово «алгоритм»	2	1	1
44	Какие бывают алгоритмы.	2	1	1
45	«Отгадай кроссворд». Самостоятельная работа.	1	1	-
46	«Самые лучшие рисунки». Презентация. Награждение победителей.	1	1	-
47	История развития вычислительной техники (Ручной этап). Презентация.	1	1	-
48	История развития вычислительной техники (Механический этап). Презентация.	1	1	-
49	История развития вычислительной техники (Электромеханический этап). Презентация.	1	1	-
50	История развития вычислительной техники (Электронный этап). Презентация.	1	1	-
51	«День Победы» (открытка) (минипроект)	2	1	1
52	«Юные кодировщики». Познавательная игра.	2	1	1
53	«Килобайт, мегабайт, гигабайт – помогают измерять». Игра – викторина.	2	1	1
54	Итоговое занятие т/о «Компьютерный мир для начинающих»	1	1	-
	ИТОГО	72	35	37

2-й год обучения

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Инструктаж по технике безопасности (повторный), по поведению в компьютерном классе.	1	1	-
2	Правила жизни людей в мире информации. Игра.	1	-	1
3	Презентация – форма представления информации. Игра.	2	1	1
4	Виды компьютерных презентаций.	1	0,5	0,5
5	Представление о MS PowerPoint.	1	0,5	0,5
6	Объекты приложения MS PowerPoint	1	1	-
7	Запуск и настройка приложения MS PowerPoint. Правила создания презентаций.	1	1	-
8	Панели MS PowerPoint. Практическая работа.	2	1	1
9	Создание фона. Практическая работа.	2	1	1
10	Создание текста. Практическая работа.	2	1	1
11	Вставка рисунков. Практическая работа.	2	1	1
12	Анимация слайдов, текста, рисунков. Практическая работа	2	1	1
13	Обучающая презентация «Времена года» Практическая работа	2	-	2
14	Гиперссылки о MS PowerPoint. Создание управляющих кнопок. Практическая работа	2	1	1
15	Обучающая презентация «Дело в шляпе» Практическая работа.	2	-	2
16	Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Практическая работа	2	1	1
17	Запись слайд-шоу с закадровым текстом и настройкой. Практическая работа.	2	-	2
18	«Новогоднее поздравление» Создание презентации (минипроект)	2	-	2
19	«Лучшее новогоднее поздравление». Праздничная программа. Показ презентаций	1	1	-
20	«Отгадай кроссворд». Самостоятельная работа.	1	1	-
21	Инструктаж по технике безопасности (повторный), по поведению в компьютерном классе. Беседа	1	0,5	0,5
22	Создание мультфильма средствами MS PowerPoint	1	1	-
23	Обучающая презентация-мультфильм «Скакалочка»	2	-	2
24	Обучающая презентация-мультфильм «Дом»	2	-	2
25	Обучающая презентация-мультфильм «Лебеди»	2	-	2
26	Интерактивный плакат. Примеры	2	1	1
27	Триггеры. Практическая работа	2	1	1
28	Обучающая презентация «Магазин»	2	-	2
29	«С праздником – 8 марта» (презентация) (минипроект).	2	-	2

30	Подготовка материала к творческому проекту (презентация) по заданной теме. Поиск информации в сети Интернет	1	1	-
31	Создание творческого проекта (презентации) по заданной теме	2	-	2
32	Защита проекта (презентации)	1	1	-
33	Среда программирования ЛогоМиры.	1	1	-
34	Поле команд программы ЛогоМиры	1	1	-
35	Команды управления движением. Практическая работа	1	0,5	0,5
36	Рисование простейших фигур. Практическая работа	1	0,5	0,5
37	Технология работы с Полем форм. Практическая работа	1	0,5	0,5
38	Создание декорации микромира. Практическая работа	1	0,5	0,5
39	Организация движения в среде ЛогоМиры. Практическая работа	2	1	1
40	Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Практическая работа	1	0,5	0,5
41	Управление курсом движения. Практическая работа	1	0,5	0,5
42	Моделирование движения по сложной траектории. Практическая работа	2	1	1
43	Анимация. Моделирование движения со сменной форм. Практическая работа	2	1	1
44	Работа с Листом программ. Практическая работа	2	1	1
45	Разработка проекта в среде ЛогоМиры.	2	-	2
46	Защита проекта.	1	1	-
47	Итоговое занятие т/о «Компьютерный мир для начинающих»	1	1	-
	Всего	72	31,5	40,5

4.Содержание программы комплексных занятий творческого объединения «Компьютерный мир для начинающих»

1-й год обучения

Тема 1. Инструктаж по технике безопасности (вводный, первичный), по поведению в компьютерном классе.

Содержание материала:

Теория. Инструктаж по Т.Б. в форме беседы: «Какие правила нарушил Незнайка в кабинете информатики». Знакомство с новыми членами коллектива.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), журнал по технике безопасности.

Тема 2. Информация и данные.

Содержание материала:

Теория. Определение информации и данных, примеры.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения наглядные пособия (плакаты, фотографии объектов).

Тема 3. Виды представления информации. Творческая работа.

Содержание материала:

Теория. Основные виды представления информации, примеры.

Практика. Зарисовать схему и придумать примеры основных видов представления информации.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты).

Тема 4. Основные устройства компьютера. Презентация. Творческая работа.

Содержание материала:

Теория. Основные устройства компьютера, их назначение.

Практика. Зарисовать основные устройства компьютера и подписать их назначение.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, комплектующие компьютера), презентация.

Тема 5. «Путешествие в компьютерный мир». Игра – путешествие.

Содержание материала:

Теория. Основные устройства компьютера, их назначение. Информация и данные.

Практика. Заполнение карточек, схем.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, методическая разработка игры «Путешествие в компьютерный мир», маршрут игры, схемы, карточки.

Тема 6. Компьютерная помощница – мышь.

Содержание материала:

Теория. Основные устройства компьютера – мышь, ее назначение. Технология работы с мышью.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, мышь).

Тема 7. Основные элементы Windows. Демонстрационная презентация.

Содержание материала:

Теория. Основные элементы Windows: окна.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), демонстрационная презентация.

Тема 8. Знакомство с Рабочим столом. Творческая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с основными объектами Рабочего стола. Сделать рисунок.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), готовые иллюстрации.

Тема 9. Объекты Рабочего стола. Практическая работа

Содержание материала:

Практика. Выполнить практическое задание по работе с элементами Рабочего стола.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия.

Тема 10. Меню: возможность выбора. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с компьютерным меню и его назначением. Сделать рисунок.

Практика. Выполнить практическое задание по выбору элементов из меню.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия, готовые иллюстрации.

Тема 11. «Калькулятор» - помощник математика. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. История возникновения вычислительной техники – калькулятора, его назначение.

Практика. Выполнить арифметические действия на калькуляторе.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, карточки с примерами, программа «Калькулятор».

Тема 12. Клавиатура – инструмент писателя. Творческая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с основными клавишами клавиатуры. Сделать рисунок.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, клавиатура).

Тема 13. Текстовый редактор «Блокнот»

Содержание материала:

Теория. Познакомить с интерфейсом текстового редактора «Блокнот». Сделать рисунок.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), программа «Блокнот».

Тема 14. Основной ряд клавиатуры. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с расположением букв на основном ряду клавиатуры.

Практика. Отработать навыки набора текста, используя основной ряд клавиатуры.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), карточки с текстом, программа «клавиатурный тренажер».

Тема 15. Верхний ряд клавиатуры. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с расположением букв на верхнем ряду клавиатуры.

Практика. Отработать навыки набора текста, используя верхний ряд клавиатуры.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), карточки с текстом, программа «клавиатурный тренажер».

Тема 16. Нижний ряд клавиатуры. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с расположением букв на нижнем ряду клавиатуры.

Практика. Отработать навыки набора текста, используя нижний ряд клавиатуры.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), карточки с текстом, программа «клавиатурный тренажер».

Тема 17. «Раз, два, три, четыре, пять – начинаем набирать». Познавательная игра.

Содержание материала:

Практика. Отработать навыки набора текста.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, методическая разработка игры «Раз, два, три, четыре, пять – начинаем набирать», карточки, программа «Блокнот».

Тема 18. «Мы умеем создавать папки и файлы». Практическая игра-викторина.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с понятиями файл и папка.

Практика. Создать свою папку и файл.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, методическая разработка игры «Мы умеем создавать папки и файлы», карточки.

Тема 19. Носители данных: жесткий диск (винчестер), дискета, лазерный диск, флеш-карта.

Презентация. Творческая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с основными носителями информации. Сделать рисунок.

Практика. Выполнить практическое задание по записи файла и папки на разные носители.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, экспонаты), презентация, готовые иллюстрации.

Тема 20. «Один помощник – хорошо, а два - лучше» Практическая работа.

Содержание материала:

Практика. Выполнить практическое задание используя текстовый редактор «Блокнот» и «Калькулятор».

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, карточки, программы «Блокнот» и «Калькулятор».

Тема 21. «Отгадай кроссворд». Самостоятельная работа.

Содержание материала:

Теория. Кроссворд по изученным темам.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный метод обучения, кроссворды.

Тема 22. Графический редактор Paint.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с интерфейсом графического редактора Paint. Сделать рисунок.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с элементами графического редактора.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты), программа «Paint».

Тема 23. Основные инструменты графического редактора Paint.

Содержание материала:

Практика. Выполнить практическое задание по работе с основными инструментами графического редактора Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 24. Создание компьютерных рисунков.

Содержание материала:

Практика. Выполнить практическое задание по работе с командами: Отменить, Рисовать в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 25. «Нарисуем мы пейзаж». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с настройкой инструментов в графическом редакторе Paint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с командами: Отменить, Рисовать в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 26. Работа с фрагментами изображений.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с технологией работы над фрагментами изображений в графическом редакторе Paint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с выделением и перемещением фрагментов изображений в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 27. Сборка рисунка из деталей.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с технологией конструирования рисунка из деталей в графическом редакторе Paint

Практика. Выполнить практическое задание по сборке рисунка из деталей в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 28. Новогодняя открытка. (минипроект).

Содержание материала:

Теория. Разработать макет открытки на бумаге.

Практика. Создать новогоднюю открытку в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовые рисунки, программа «Paint».

Тема 29. «Лучшая новогодняя открытка». Праздничная программа.

Содержание материала:

Теория. Презентация «Лучшая новогодняя открытка». Подведение итогов.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, готовые рисунки, презентация, программа «Paint».

Тема 30. Инструктаж по технике безопасности (повторный), по поведению в компьютерном классе.

Содержание материала:

Теория. Инструктаж по Т.Б. в форме беседы.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), журнал по технике безопасности.

Тема 31. «Создание пирамиды». Практическая работа. **Содержание материала:**

Теория. Технология работы с инструментом Эллипс в графическом редакторе Paint.

Практика. Создать пирамиду в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 32. «Создание робота». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Технология работы с инструментом Прямоугольник в графическом редакторе Paint.

Практика. Создать робота в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 33. «Создание снеговиков - друзей». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командой Копирование в графическом редакторе Paint.

Практика. Создать двух снеговиков, используя копирование, в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 34. Что такое пиксель?

Содержание материала:

Теория. Познакомить с понятием пиксель.

Практика. . Изменение масштаба рисунка в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 35. Что такое пиктограмма?

Содержание материала:

Теория. Познакомить с понятием пиктограмма.

Практика. Изменение масштаба рисунка в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 36. «Создание кубиков». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Технология создания кубика в графическом редакторе Paint.

Практика. Создать кубик в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 37. Построение пирамиды из кубиков. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Технология создания пирамиды из кубиков в графическом редакторе Paint.

Практика. Создать пирамиду из кубиков в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 38. Работа с текстом в графическом редакторе Paint.

Содержание материала:

Теория. Технология работы с текстом графическом редакторе Paint

Практика. Добавить текстовую строку в рисунки в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint»

Тема 39. «С праздником – 23 февраля» (открытка) (минипроект).

Содержание материала:

Теория. Разработать макет открытки на бумаге.

Практика. Создать открытку «С праздником – 23 февраля» в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовые рисунки, программа «Paint».

Тема 40. «С праздником – 8 марта» (открытка) (минипроект).

Содержание материала:

Теория. Разработать макет открытки на бумаге.

Практика. Создать открытку «С праздником – 8 марта» в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовые рисунки, программа «Paint».

Тема 41. «Натюрморт». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командами Отражение, Поворот, Растяжение и Наклон в графическом редакторе Paint.

Практика. Создать натюрморт, используя отражение, поворот, растяжение и наклон в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 42. Алгоритмы в нашей жизни.

Содержание материала:

Теория. Определение алгоритма, формы представления алгоритмов, примеры.

Практика. Разработать алгоритм по заданной теме и представить его в разных формах.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), карточки.

Тема 43. Откуда произошло слово «алгоритм»

Содержание материала:

Теория. История происхождения слова «алгоритм»

Практика. Создать план класса (используя копирование и вставку фрагмента рисунка) в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая иллюстрация, программа «Paint», презентация.

Тема 44. Какие бывают алгоритмы

Содержание материала:

Теория. Познакомить с линейным и циклическим алгоритмами.

Практика. Построить шахматную доску (используя копирование и вставку фрагмента рисунка) в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), готовая иллюстрация, программа «Paint».

Тема 45. «Отгадай кроссворд». Самостоятельная работа.

Содержание материала:

Теория. Кроссворд по изученным темам.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный метод обучения, кроссворды.

Тема 46. «Самые лучшие рисунки». Награждение победителей.

Содержание материала:

Теория. Презентация «Самые лучшие рисунки». Подведение итогов.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, готовые рисунки, презентация, программа «Paint».

Тема 47. История развития вычислительной техники (Ручной этап).

Содержание материала:

Теория. Познакомить с историей возникновения и развития вычислительной техники.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), презентация.

Тема 48. История развития вычислительной техники (Механический этап).

Содержание материала:

Теория. Познакомить с историей возникновения и развития вычислительной техники.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), презентация.

Тема 49. История развития вычислительной техники (Электромеханический этап).

Содержание материала:

Теория. Познакомить с историей возникновения и развития вычислительной техники.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), презентация.

Тема 50. История развития вычислительной техники (Электронный этап).

Содержание материала:

Теория. Познакомить с историей возникновения и развития вычислительной техники.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), презентация.

Тема 51. «День Победы» (открытка) (минипроект).

Содержание материала:

Теория. Разработать макет открытки на бумаге.

Практика. Создать открытку «День Победы» в графическом редакторе Paint.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовые рисунки, программа «Paint».

Тема 52. «Юные кодировщики». Познавательная игра.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с кодированием информации

Практика. Придумать шифр и закодировать с помощью него рассказ.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, методическая разработка игры «Юные кодировщики», карточки.

Тема 53. «Килобайт, мегабайт, гигабайт – помогают измерять». Игра – викторина.

Содержание материала:

Теория. Сформировать представление об измерении информации.

Практика. Работа с единицами измерения информации.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, методическая разработка игры «Килобайт, мегабайт, гигабайт – помогают измерять», наглядные пособия (плакаты, стенды), карточки.

Тема 54. Итоговое занятие т/о «Компьютерный мир для начинающих»

Содержание материала:

Теория. Подведение итогов обучения, вручение грамот.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, работы учащихся.

2-й год обучения

Тема 1. Инструктаж по технике безопасности (повторный), по поведению в компьютерном классе.

Содержание материала:

Теория. Инструктаж по Т.Б. в форме беседы. Знакомство с новыми членами коллектива.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), журнал по технике безопасности.

Тема 2. Правила жизни людей в мире информации. Игра

Содержание материала:

Теория. Определение информационных процессов, примеры.

Практика. Придумать примеры информационных процессов и разыграть сценки.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: ролевая игра (карточки-задания), словесный, цифровые ресурсы (презентации).

Тема 3. Презентация – форма представления информации. Игра.

Содержание материала:

Теория. Информационные объекты.

Понятие презентации, применение в учебном процессе и жизни.

Практика. Реклама информационного объекта в форме презентации

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: ролевая игра (карточки-задания), словесный, цифровые ресурсы (презентации).

Тема 4. Виды компьютерных презентаций.

Содержание материала:

Теория. Виды компьютерных презентаций и их использование

Практика. Примеры презентаций

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, презентация.

Тема 5. Представление о MS PowerPoint

Содержание материала:

Теория. Познакомить с интерфейсом программы MS PowerPoint. Сделать рисунок.

Практика. Сделать рисунок.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, программа MS PowerPoint

Тема 6. Объекты приложения MS PowerPoint

Содержание материала:

Теория. Познакомить с объектами приложения MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа MS PowerPoint

Тема 7. Запуск и настройка приложения MS PowerPoint. Правила создания презентаций.

Содержание материала:

Теория. Правила создания презентаций.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, программа MS PowerPoint

Тема 8. Панели MS PowerPoint. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелями инструментов MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с объектами слайд MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 9. Создание фона. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелями инструментов Дизайн в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с фоном в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 10. Создание текста. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелями инструментов Вставка – Текст в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с текстом в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 11. Вставка рисунков. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелями инструментов Вставка – Иллюстрации в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с вставкой иллюстраций в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 12. Анимация слайдов, текста, рисунков. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелями инструментов Анимация в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание с настройкой анимации слайдов, текста, рисунков в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 13. Обучающая презентация «Времена года». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Обобщить знания о применении инструментов: Текст, Иллюстрации, Анимация для создания презентации в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по созданию презентации «Времена года» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая презентация, программа «MS PowerPoint»..

Тема 14. Гиперссылки о MS PowerPoint. Создание управляющих кнопок. Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с понятием гиперссылка, рассмотреть панель инструментов Вставка – Связи в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с гиперссылками в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 15. Обучающая презентация «Дело в шляпе». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Обобщить знания о применении инструментов: Текст, Иллюстрации, Анимация, Связь для создания презентации в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по созданию презентации «Дело в шляпе» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая презентация, программа «MS PowerPoint»..

Тема 16. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелями инструментов Вставка – Клипы мультимедиа в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе со вставкой звука и видео в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 17. Запись слайд-шоу с закадровым текстом и настройкой. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с алгоритмом записи слайд-шоу с закадровым текстом в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по записи закадрового текста в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 18. «Новогоднее поздравление» Создание презентации (минипроект)

Содержание материала:

Теория. Разработать дизайн презентации, подобрать материал

Практика. Создать презентацию «Новогоднее поздравление» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 19. «Лучшее новогоднее поздравление». Праздничная программа.

Содержание материала:

Теория. Показ презентаций. Подведение итогов.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: метод игры-конкурс-викторина, готовые презентации, программа «MS PowerPoint».

Тема 20. «Отгадай кроссворд». Самостоятельная работа.

Содержание материала:

Теория. Кроссворд по изученным темам.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный метод обучения, кроссворды.

Тема 21. Инструктаж по технике безопасности (повторный), по поведению в компьютерном классе.

Содержание материала:

Теория. Инструктаж по Т.Б. в форме беседы.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, наглядные пособия (плакаты, стенды), журнал по технике безопасности.

Тема 22. Создание мультфильма средствами MS PowerPoint

Содержание материала:

Теория. Познакомить с возможностями MS PowerPoint по созданию анимационных объектов.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, цифровые ресурсы (презентации), программа «MS PowerPoint»..

Тема 23. Обучающая презентация-мультфильм «Скакалочка». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Обобщить знания о создании анимированных объектов в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по созданию презентации «Скакалочка» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая презентация, программа «MS PowerPoint»..

Тема 24. Обучающая презентация-мультфильм «Дом». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Обобщить знания о создании анимированных объектов в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по созданию презентации «Дом» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая презентация, программа «MS PowerPoint»..

Тема 25. Обучающая презентация-мультфильм «Лебеди». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Обобщить знания о создании анимированных объектов в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по созданию презентации «Лебеди» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая презентация, программа «MS PowerPoint»..

Тема 26. Интерактивный плакат. Примеры

Содержание материала:

Теория. Виды компьютерных презентаций: интерактивный плакат, особенности создания в MS PowerPoint.

Практика. Примеры презентация – плакат

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, презентация.

Тема 27. Триггеры. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с дополнительными возможностями панели инструментов Анимация – Триггеры в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по работе с триггерами в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 28. Обучающая презентация «Магазин». Практическая работа.

Содержание материала:

Теория. Обобщить знания о создании анимированных объектов в MS PowerPoint.

Практика. Выполнить практическое задание по созданию презентации «Магазин» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, готовая презентация, программа «MS PowerPoint»..

Тема 29. «С праздником – 8 марта» Создание презентации (минипроект)

Содержание материала:

Теория. Разработать дизайн презентации, подобрать материал

Практика. Создать презентацию «С праздником – 8 марта» в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint»..

Тема 30. Подготовка материала к творческому проекту (презентация) по заданной теме.

Поиск информации в сети Интернет

Содержание материала:

Теория. Варианты поиска информации в сети Интернет. Подготовка материала к творческому проекту.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и объяснительно-иллюстративный методы, сеть Интернет

Тема 31. Создание творческого проекта (презентации) по заданной теме

Содержание материала:

Теория. Разработать дизайн презентации в едином стиле.

Практика. Создать презентацию по заданной теме в MS PowerPoint

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint».

Тема 32. Защита проекта (презентации)

Содержание материала:

Теория. План защиты презентации

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «MS PowerPoint».

Тема 33. Среда программирования ЛогоМиры.

Содержание материала:

Теория. Понятие программирования. Познакомить с возможностями программы ЛогоМиры. Рассмотреть графический интерфейс.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, цифровые ресурсы (презентации), программа «ЛогоМиры».

Тема 34. Поле команд программы ЛогоМиры.

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелью инструментов Поле команд программы ЛогоМиры.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный, наглядно-иллюстративный методы обучения, цифровые ресурсы (презентации), программа «ЛогоМиры».

Тема 35. Команды управления движением. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командами управления движением программы ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по работе с командами управления движением в программе ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 36. Рисование простейших фигур. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелью инструментов рисования программы ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по рисованию простейших фигур в программе ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 37. Технология работы с Полем форм. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с панелью инструментов Поле форм программы ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по применению инструментов панели Поле форм для создания декораций микромира в программе ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 38. Создание декорации микромира. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Разработать сюжет с применением инструментов Поле форм и Рисования в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по созданию декораций микромира в программе ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 39. Организация движения в среде ЛогоМиры. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командами движения в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по организации движения в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 40. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.

Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командами прямолинейного движения объектов с разными скоростями в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по организации движения в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 41. Управление курсом движения. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командами управления курсом движения в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по применению команды управления курсом движения в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 42. Моделирование движения по сложной траектории. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с алгоритмом построения сложной траектории движения в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по организации движения по сложной траектории в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 43. Анимация. Моделирование движения со сменной форм. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с командами смены форм и создания движения в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание по организации движения со сменой форм в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 44. Работа с Листом программ. Практическая работа

Содержание материала:

Теория. Познакомить с возможностями панели Лист программ в программе ЛогоМиры

Практика. Выполнить практическое задание с применением панели Лист программ в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры.

Тема 45. Разработка проекта в среде ЛогоМиры.

Содержание материала:

Теория. Разработать декорации микромира, продумать команды движения объектов в программе ЛогоМиры.

Практика. Создать проект в среде ЛогоМиры

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: репродуктивный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа «ЛогоМиры».

Тема 46. Защита проекта

Содержание материала:

Теория. План защиты проекта

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, программа ЛогоМиры

Тема 47. Итоговое занятие т/о «Компьютерный мир для начинающих»

Содержание материала:

Теория. Подведение итогов обучения, вручение грамот.

Форма занятий: групповая.

Методическое обеспечение: словесный и наглядно-иллюстративный методы обучения, работы учащихся.

5.Условия реализации ДОП

Программа реализуется на основе дидактических и методических разработок по каждой теме.

Занятия творческого объединения «Компьютерный мир для начинающих» проходят на базе школы № 112. Кабинет оснащен рабочими столами и столами с компьютерами с компьютерами для обучающихся, стульями, доской, рабочим столом для педагога.

Выполняются все требования ТБ и санитарно-гигиенических норм:

1. освещение кабинета состоит из 8 ламп мощностью 150 кВт,
2. осуществляется проветривание кабинета в теплое время года,
3. проводится регулярная влажная уборка техническим персоналом.

В кабинете имеются комнатные растения, которые очищают воздух и создают уют, теплую домашнюю обстановку.

На занятиях используется учебно-методическая литература, раздаточный материал (таблицы, схемы, карточки).

Литература

1. Информатика 2 класс: учебник в 2 ч. / Матвеева Н.В., Челак Е.Н. и др. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2015
2. Информатика 3 класс: учебник в 2 ч. / Матвеева Н.В., Челак Е.Н. и др. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2015
3. Информатика 4 класс: учебник в 2 ч. / Матвеева Н.В., Челак Е.Н. и др. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2015
4. Информатика и ИКТ. 2 класс : методическое пособие + CD/ Матвеева Н. В., Челак Е. Ни др. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2011
5. Информатика и ИКТ. 3 класс : методическое пособие + CD/ Матвеева Н. В., Челак Е. Ни др. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2011
6. Информатика и ИКТ. 4 класс : методическое пособие + CD/ Матвеева Н. В., Челак Е. Ни др. – М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний», 2011

Электронные пособия:

- «Компьютер для младших школьников», диск 1;
- «Компьютер для младших школьников», диск 2.

Текстовый редактор Блокнот

Графический редактор Paint

Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint.

Среда программирования ЛогоМиры