

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Окуневская средняя общеобразовательная школа»  
МБОУ ("Окуневская СОШ»)

Принято на  
педагогическом совете  
протокол № 6 от 31.08.2020 г.



УТВЕРЖДАЮ

И.Н. Батманова

Директор МБОУ «Окуневская СОШ»

Приказ № 14093-о от 14.09.2020 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**«Мир компьютера»**

Направленность: естественнонаучная  
Возраст обучения: 10-14 лет  
Срок реализации: 1 год

Программу составила Торопова Л.А.,  
учитель по основам информатики

с. Окунев Нос  
2020 год

## Пояснительная записка.

Рабочая программа дополнительного образования составлена на основе федерального закона Российской Федерации (от 29.12.2012 г., № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», принят Государственной Думой 21.12.2012 г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012.), федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России № 1897 от 17 декабря 2010г.).

Дополнительная образовательная программа по информатике является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

### Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

### Задачи:

- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование умений моделирования и применения компьютера 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.

Программа разработана с учётом особенностей возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, выражая общие идеи формализации, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. Основное назначение курса «Информатика» состоит в выполнении социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни.

В кружках внешкольных учреждений имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика». Причем за счет гибкости индивидуальной программы, разработанной преподавателем кружка, приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Известно, что любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Причина кроется в особенностях человеческой психики и физиологии. В силу этих особенностей рассматриваемые изображения очень быстро анализируются, моментально ассоциируются с накапливаемыми в течении всей жизни образами и распознаются намного выше, чем при анализе информации, поступающей, например, по слуховому каналу. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются и средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно использовать эти средства.

Настоящая учебная программа реализует современные требования по изучению профессиональных графических пакетов, а также приложений (программ), имеющих реальное практическое применение в социуме. Направленность программы - естественнонаучная, прикладная информатика.

В ходе реализации программы трудно предугадать скорость усвоения учебного материала, с целью возможности регулировать отведенные планом часы, в программу дополнительно включена тема "Игровые программы" и резервные часы по основным разделам. В случае работы по плану, резервные часы используются на тему "Игровые программы", иначе резервные часы используются дополнительно в той теме, где усвоение материала оказалось затруднительным.

Программа рассчитана на 40 час. (2 часа в неделю). Количество учащихся в группе не должно превышать число компьютеров в кабинете.

Тип программы – индивидуальный.

Срок реализации – 1 год.

### **Организационные условия реализации программы.**

Программа рассчитана на детей в возрасте от 10 до 14 лет, получивших начальное образование и обладающих характерным для данного возраста уровнем развития.

Программа построена на принципах:

*Доступности* – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

*Наглядности* – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

*Сознательности и активности* – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

### **Требования к уровню подготовки обучающихся по данной программе**

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны**

Знать/понимать:

- роль и назначение буклета, информационной модели, компьютерной презентации;

- принципы создания, редактирования и форматирования буклета, информационной модели, презентации;
- правила оформления и виды буклетов;
- способы редактирования и создания моделей в Sweet Home 3D;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок;
- схему, чертеж.

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать буклеты, информационные модели и компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.
- конструировать объекты с помощью программ.

По окончании курса учащийся сможет:

- углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- работать в среде компьютерных презентаций: создавать и редактировать компьютерную презентацию, моделировать процессы или явления с помощью анимации.
- Создавать трехмерные модели, сохранять полученные проекты.

## **Материально-техническое, методическое и дидактическое обеспечение программы.**

### **Методические материалы**

Презентации теоретического материала по темам курса

### **Аппаратные средства**

1. Экран и мультимедийный проектор
2. Персональные компьютеры
3. МФУ, принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

### **Программные средства**

1. Операционная система – Win 7 pro.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение Microsoft Office Publisher 2003(2007)
4. Интегрированное офисное приложение Microsoft Office PowerPoint 2003(2007)
5. Программа Sweet Home 3D
6. Браузер Chrome

### **Интернет-ресурсы**

1. [www.festival.-1september.ru](http://www.festival.-1september.ru) - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org) - Материалы сайта «Педсовет»
3. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

## Содержание программы

1. **Организационное занятие. Набор детей в кружки.** Рекламная акция кружка. Первоначальные сведения о предмете. Техника безопасности.
2. **Создание буклетов.** Знакомство с программой Publisher. Главное меню программы. Панель инструментов. Шаблоны. Редактирование шаблонов. Заполнение документа данными. Вставка рисунков. Работа с объектами WordArt. Форматирование документа. Печать работ. Знакомство с работой принтера. Подготовка документа к печати. Выбор печати. Печать.
3. **Создание графических моделей на ПК.** Программные средства создания графических моделей. Знакомство с программой Sweet Home 3D. Главное меню программы. Панель инструментов. Разметка диалогового окна для создания плана (схемы). Чертеж, разметка объекта (дома). Вставка дверей, окон в модель. Окраска стен, пола. Расстановка мебели.
4. **Создание презентаций.** Знакомство с программой презентаций PowerPoint. . Главное меню программы. Панель инструментов. Шаблоны. Редактирование шаблонов. Заполнение документа данными. Вставка рисунков. Работа с объектами WordArt. Форматирование документа. Анимация объектов. Вставка звукового сопровождения. Оформление, задание фона. Задание автоматического показа слайдов.
5. **Развивающие игры на ПК.** Игры: Стратегии. Логические. Отработка правильного действия для решения поставленной задачи.

### Учебно-тематический план

| № пп | Раздел                             | Тема                               | Кол-во часов | В т.ч. практические |
|------|------------------------------------|------------------------------------|--------------|---------------------|
| 1    | Издательские программы             | Создание буклетов                  | 14           | 10                  |
| 2    | Программы моделирования            | Создание графических моделей на ПК | 12           | 8                   |
| 3    | Программы представления информации | Создание презентаций               | 8            | 6                   |
| 4    | Игровые программы                  | Развивающие игры на ПК             | 6            | 6                   |

### Календарный план

| № п/п | Тема занятий  | Часов | Дата |
|-------|---|-------|------|
| 1.    | Организационное. Знакомство с кабинетом информатики. Техника безопасности.  | 2     |      |
| 2.    | Состав пакета Microsoft Office. Программа Publisher её назначение, возможности. Виды и правила создания буклетов.     | 2     |      |
| 3.    | Отработка навыков создания буклетов.  | 2     |      |
| 4.    | "Час кода".   | 2     |      |
| 5.    | Творческая работа по созданию буклета.  | 2     |      |
| 6.    | Творческая работа по созданию буклета.  | 2     |      |
| 7.    | Корректировка(редактирование) творческих работ. Работа с принтером, печать.   | 2     |      |
| 8.    | Моделирование. Информационное моделирование. Виды моделей. Программные средства моделирования.                        | 2     |      |
| 9.    | Возможности, назначение программы Sweet Home 3D.  | 2     |      |
| 10.   | Отработка навыков работы в программе Sweet Home 3D.   | 2     |      |
| 11.   | Творческая работа по созданию моделей в Sweet Home 3D.  | 2     |      |
| 12.   | Проект "Мой дом".   | 2     |      |
| 13.   | Проект "Мой дом".   | 2     |      |
| 14.   | Состав пакета Microsoft Office. Программа PowerPoint её назначение, возможности. Виды и правила создания презентаций. | 2     |      |
| 15.   | Отработка навыков создания презентаций.   | 2     |      |
| 16.   | Творческая работа по созданию презентаций.  | 2     |      |
| 17.   | Творческая работа по созданию презентаций.  | 2     |      |
| 18.   | Резерв 1-го раздела   | 2     |      |

|       |  |    |  |
|-------|--|----|--|
| 19.   | Резерв 2-го раздела  | 2  |  |
| 20.   | Резерв 3-го раздела  | 1  |  |
| 21.   | Выполнение творческого задания. Итоги участия в конкурсах. | 1  |  |
| ИТОГО |  | 40 |  |