

МУНИЦИПАЛЬНАЯ БЮДЖЕТНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА А.ЭЛЬБУРГАН ИМ.У.МЕКЕРОВА»

«Согласовано»

Заместитель директора по УВР

 А.Ф.Меремкулова

«Утверждено»

Директор МБОУ «СОШ а.Эльбурган
им.У.Мекерова»



Ф.И.О. Шаева

Приказ № 60 от 31.08.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
КРУЖОК «ЮНЫЙ ИНФОРМАТИК»**

Направленность программы: техническая
Уровень программы: ознакомительный уровень

Возраст обучающихся: 12-13 лет

Класс/классы: 7

Количество детей в группе: _____

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 68.

Составил:
учитель информатики
Гозгешев М.Д.

2023/2024 учебный год

Пояснительная записка

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

Внеурочная деятельность «Юный информатик» предназначен для учащихся 7 классов.

Программа рассчитана на 68 часа (2 час в неделю).

Цели:

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

Задачи:

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

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

Срок реализации программы: учебный год 2023 - 2024.

Режим занятий: 1 раз в неделю.

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

Основное содержание курса – расширения и углубления знаний учащихся.

Каждая тема включает в себя теорию и практику.

В предлагаемом курсе разработана система заданий.

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

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

Методы, формы работы и виды деятельности учащихся:

- лекционные занятия,
- практические работы,
- тренировочные упражнения,
- семинарские занятия,
- творческие работы

ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ

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

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

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

Содержание

1. Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP – 14 часов
2. Знакомство и работа в текстовом процессоре WORD 2010 – 18 часов
3. Знакомство и работа с программой создания презентаций PowerPoint 2010 – 12 часов
4. Алгоритмизация-система КУМИР (исполнители: Черепашка, Робот, Чертежник) – 24 часов

Требования к уровню достижений обучающихся

Учащиеся должны знать:

- назначение основных элементов окна графического редактора;
- приемы создания и редактирования изображения;
- основные элементы текста;
- приемы редактирования и форматирования текста;
- технологию вставки различных объектов;
- технологию работы с таблицами и колонками;
- правила создания анимации и требования к её оформлению;
- иметь простейшие представления о формальных исполнителях;

- основные алгоритмические структуры, операторы графики языка алгоритмизации;
- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Учащиеся должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- запускать приложения, сохранять результат работы на диске, открывать необходимый документ;
- вводить с клавиатуры, редактировать и форматировать текст;
- работать с таблицами любой сложности;
- создавать изображения, редактировать в текстовом процессоре WORD;
- создавать и редактировать рисунок в растровом редакторе;
- работать с слоями изображения;
- создавать анимацию средствами графического редактора GIMP;
- создавать и демонстрировать мультимедиа презентации;
- работать в среде языка алгоритмизации;
- создавать программы, выводящие на экран заданные изображения;
- уметь применять алгоритм ветвления и цикла.

Форма подведения итогов - создание и защита проектов.

Учебно – тематический план

№ уро ка	Тема урока	Кол-во часов		Основное содержание	Дата проведения	
		Тео рия	Пра ктик а		Пл ан	Факт
1.	Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.	2		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.		
2.	Создаём простейшие рисунки.		2	Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков.		
3.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	1	1	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.		
4.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.		2	Назначение инструмента Ластик.		
5.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	1	1	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.		
6.	Создание анимации в Gimp.	2		Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений		
7.	Итоговая работа-рисунок на свободную тему.		2	Создание рисунка на свободную тему.		
8.	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.	2		Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент		
9.	Редактирование текста.	1	1	Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.		
10.	Форматирование текста.	1	1	Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание.		
11.	Работа с таблицами.	1	1	Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.		
12.	Сложные таблицы.	2		Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.		
13.	Создаём векторные изображения.		2	Графический редактор, графический примитив		
14.	Редактор формул.	2		Ввод математических формул и вычисление по ним.		
15.	Газетные колонки, поиск и замена слов.	2		Знакомство с издательской системой "MS Publisher"		
16.	Итоговая работа-создание документа.		2	Создание документа на заданную тему		
17.	PowerPoint 2007. Фон, шаблоны, Режимы работы, Меню программы.	2		Знакомство с PowerPoint 2007. Алгоритм создания слайдов.		
18.	Выбор дизайна. Правила оформления.	2		Дизайн презентации и макеты слайдов.		
19.	Анимация и настройка презентации. Создание проекта.		2	Эффекты анимации. Технология настройки анимации.		

20.	Подбор материала и создание проекта.		2	Создание презентации.		
21.	Работа над выбранным проектом.		2	Создание презентации.		
22.	Создание и защита проектов.		2	Защита проектов.		
23.	Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка.	2		Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР. Знакомство с исполнителем Черепаха.		
24.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ.		2	Исполнитель Робот.		
25.	Алгоритмические конструкции.	2		Команда ветвления. Цикл со счетчиком.		
26.	Составление задач и написание программ к ним.		2	Составление простейших программ на алгоритмических языках.		
27.	Исполнитель-Чертежник. Общие сведения. Описание команд.	2		Знакомство с исполнителем Чертежник. Управление Чертежником. Программы управления Чертежником.		
28.	Выполнение простейших чертежей.		2	Рисуем простейшие чертежи.		
29.	Использование алгоритмических конструкций.	2		Использование вспомогательных алгоритмов.		
30.	Создание простого орнамента.		2	Чертежник рисует орнамент.		
31.	Создание сложного орнамента. Циклы.	2		Цикл повторить n раз.		
32.	Создание сложных рисунков.		2	Создание сложных рисунков.		
33.	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.		2	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.		
34.	Итоговое повторение. Исполнитель-Чертежник, Робот.	2		Создание программ.		

Перечень учебно-методического обеспечения

Аппаратные средства

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

Программные средства

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

Интернет-ресурсы

- 1) Электронная почта (e-mail);
- 2) Электронный дневник: <http://dnevnik.ru>
- 3) Сайт Константина Полякова: <http://kpolyakov.narod.ru/>
- 4) Сайт информационной поддержки конкурсов и олимпиад: <http://konkurey.ucoz.ru/>
- 5) Сайт кафедры ФИИТ: http://fii.ucoz.ru/index.socialnye_servisy/0-11