

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МАУ ДО «Центринформ»
от 01.09.2018 № 130А

РЕКОМЕНДОВАНА
Педагогическим советом
протокол от 01.09.2018 №3

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КРУЖКА
«Мир информационных технологий»
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 2 года**

**Составила:
Иванчикова Евгения Юрьевна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории**

**Владивосток
2018 год**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа кружка «Мир информационных технологий» имеет научно-техническую направленность, рассчитана на детей 7-11 лет, составлена на основе авторской программы по технологии для начального общего образования (Практика работы на компьютере). Н.И.Роговцевой и С.В. Анащенковой. Является модифицированной. По функциональному назначению - учебно-познавательной.

Новизна программы состоит в том, что в программе расширено и углублено представление об информации и способах её обработки. Впервые создана система непрерывного изучения компьютерных технологий в дополнительном образовании детей и программа кружка «Юный пользователь ПК» является начальным звеном в этой системе:

1 ступень – «Мир информационных технологий», 2 ступень – «Галактика IT», 3 ступень – ранняя профессиональная ориентация, профильные кружки: «Базовые информационные технологии», «Компьютерная графика», «Трёхмерная графика и анимация», «Программирование», «Создание презентаций и видеороликов».

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время к числу наиболее актуальных проблем взаимодействия ребёнка и компьютера относятся использование детьми этого технического средства только для игровых целей. Однако возникла потребность общества и детей данного возраста в изучении компьютерных технологий для решения учебных и внеучебных задач. Данная программа дополнительного образования способствует созданию условий для развития ребёнка в среде компьютерных технологий, которые способствуют развитию мотивации к познанию и творчеству, творческой самореализации личности ребёнка, её интеллектуальному развитию.

Чтобы успешно существовать в информационном обществе необходимо умение владеть информационно-коммуникационными технологиями, которые позволяют осуществлять поиск, хранение, передачу и обработку информации с помощью персонального компьютера. В настоящее время в профессиональной деятельности широко используются информационные технологии, которые помогают успешно существовать в информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что занятия в кружке помогают детям развивать информационную культуру, коммуникативные способности, алгоритмическое и логическое мышление.

Школьный предмет «Информатика и ИКТ» изучает ИКТ (информационно-коммуникационные технологии). Однако в школьном курсе не рассматриваются или рассматриваются в незначительных объёмах такие темы, как: «Информация и информационные процессы», «Логика»,

«Алгоритмика». Кроме этого, на уроках в рамках одного часа отводится слишком мало времени для отработки навыков работы на ПК.

Изучив дополнительные образовательные программы кружков по ИКТ в разных городах, мы отметили, что в них, как правило, изучаются отдельные темы или модули по ИКТ: компьютерная графика, анимация, программирование, создание видеofilмов и пр. Отсутствуют кружки, которые бы осуществляли подготовку детей к изучению предмета «Информатика и ИКТ». Темы «Информация», «Логика», «Устройство компьютера», и др. более сложные для восприятия, к ним гораздо труднее подобрать интересные задания, удерживающие внимание школьников. Поэтому нами была создана дополнительная образовательная программа «Юный пользователь ПК», которая, кроме тем по ИКТ, включает выше перечисленные темы, изучение которых поможет детям подготовиться к восприятию предмета «Информатика и ИКТ» в основной школе. Использование интерактивной доски на занятиях позволяет поддерживать высокую мотивацию в процессе обучения.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые опираются на принципы обучения: индивидуальность, доступность, преемственность, результативность.

Для изучения программы рекомендуется дистанционная форма обучения: on-line просмотр учебно-методического материала, выполнение интерактивных тестов, практических работ.

Цель: сформировать навыки по использованию персонального компьютера в учебной и внеучебной деятельности.

Задачи:

Развивающие:

- развивать практические навыки по обработке на компьютере текстовой, числовой, графической информации;
- развивать логическое, алгоритмическое, нестандартное мышления;
- развивать пространственное воображение и творческие способности;
- развивать информационную культуру.

Обучающие:

- познакомить с основными устройствами компьютера, видами информации и способами их обработки, видами компьютерной графики;
- научить основам логики, правилам поиска информации в Интернет;
- научить работать в программах: растровых графических редакторах (Paint и Gimp), векторном графическом редакторе (Open Office Draw), Блокнот, текстовых редакторах (Microsoft Office Word, Open Office Writer), компьютерных презентаций (Open Office Impres; PowerPoint), создания видеороликов (MoverMaker).

Воспитательные:

- воспитывать нравственные качества: взаимовыручку, достоинство, умение вести себя в коллективе, доброжелательность, взаимопомощь, взаимовыручку;
- воспитывать бережное отношение к компьютерной технике и понимание необходимости соблюдения санитарных норм работы за компьютером.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что программа ориентирована на применение ИКТ не только в учебной, но и внеучебной деятельности. Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на овладение ИКТ, на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы, при которой в процессе усвоения компьютерных технологий у школьников развиваются творческие начала. Образовательный процесс имеет ряд преимуществ: занятия в свободное время; обучение организовано на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги); детям предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия.

Содержание курса первого и второго года обучения объединено 11 темами. Все образовательные темы рассматриваются в единстве и предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование практических навыков. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умения работать с информацией с помощью компьютера. Теоретические знания даются во всех темах программы, а затем закрепляются в практической работе. На занятиях применяются такие методы обучения, как репродуктивный (воспроизводящий); иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала); проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения); эвристический (проблема формулируется детьми, ими и предлагаются способы её решения). Некоторые занятия проходят в форме самостоятельной работы, где стимулируется самостоятельное творчество. К самостоятельным относятся также итоговые работы по результатам прохождения каждой темы, полугодия и года. В период обучения происходит постепенное усложнение материала. Используются следующие формы обучения: теоретическая (познавательные беседы, диалоги), практическая (выполнение практических заданий в изучаемом программном обеспечении, выполнение практических заданий на бумажных носителях и использованием дистанционных технологий), индивидуальная (разновозрастный коллектив предполагает разноуровневое обучение, поэтому задания подбираются индивидуально).

Кроме перечисленных форм в течение двух лет обучения используются развивающие игры, ребусы, викторины; конкурсы на лучший проект, лучшую компьютерную работу.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы 7-11 лет. Дети этого возраста способны усваивать разнообразную информацию о видах деятельности за компьютером.

Группы разновозрастные. В процессе обучения учитываются возрастные особенности детей. В силу индивидуальных особенностей, развитие творческих способностей не может быть одинаковым у всех детей, поэтому на занятиях даётся возможность каждому ребенку активно, самостоятельно проявить себя, испытать радость творческого созидания. Все темы, входящие в программу, изменяются по принципу постепенного усложнения материала.

Сроки реализации образовательной программы. Программа рассчитана на 2 года обучения. Первый год является вводным и направлен на первичное знакомство с ИКТ. Второй год закрепляет знания, полученные на первом году обучения, даёт базовую подготовку для использования этих знаний в дальнейшем.

Режим занятий

Первый год обучения: занятия проводятся два раза в неделю по два академических часа, всего 144 часа в год. Второй год обучения: занятия проводятся три раза в неделю по два академических часа, всего 216 часов в год. Занятия групповые. Продолжительность одного занятия 45 минут. Перерыв - 10 минут.

Для изучения программы рекомендуется дистанционная форма обучения: on-line просмотр учебно-методического материала, выполнение интерактивных тестов, практических работ.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Первый год обучения

Обучающийся должен

знать:

- основные устройства ПК, назначение операционной системы, основные операции с папками и файлами
- виды информации и способы их обработки,
- виды компьютерной графики;
- назначение и возможности графических и текстовых редакторов
- основы логики;
- правила поиска в Интернет;
- типы алгоритмов;

уметь работать:

- в растровых графических редакторах: Paint и Gimp;
- в векторном графическом редакторе Open Office Draw;
- в текстовых редакторах: Блокнот, Microsoft Office Word или Open Office Writer;
- в программе презентаций Open Office Impress или PowerPoint;
- находить информацию в интернет;
- составлять алгоритмы для программных исполнителей;

- решать логические задачи.

Второй год обучения

Обучающийся должен

знать:

- периферийные устройства;
- виды программного обеспечения;
- возможности обработки фотографий в графическом редакторе Gimp;
- основы логики, палиндромы;
- типы алгоритмов;
- этапы подготовки сложного документа на компьютере;
- программы для создания печатных публикаций;
- виды обработки информации: изменение формы, систематизация, поиск, кодирование;

уметь:

- набирать текст слепым методом;
- создавать изображения в растровом и векторном редакторах;
- создавать печатные публикации различной структуры;
- регистрировать почтовый ящик и использовать его;
- создавать и применять дизайн для оформления слайдов;
- работать со звуком в презентации;
- создавать рисунки, анимацию в графическом редакторе Gimp;
- составлять высказывания со словами-связками, составлять логические головоломки;
- настраивать анимацию в презентации;
- обрабатывать, ретушировать фотографии, создавать коллажи и виньетки в графическом редакторе Gimp;
- создавать слайд-шоу в программе MoverMaker из изображений, текста и музыки;
- составлять алгоритмы с неполным и полным ветвлением, циклические алгоритмы.

В процессе обучения развиваются такие качества личности как: выдержка, усидчивость, умение доводить дело до конца; взаимовыручка, достоинство, умение вести себя в коллективе, доброжелательность, взаимопомощь; аккуратность и самостоятельность в работе; бережное отношение к компьютерной технике и понимание необходимости соблюдения санитарных норм работы за компьютером.

В соответствии с Положением о промежуточной и итоговой аттестацией обучающихся, промежуточная аттестация проводится по четвертям, а итоговая – по окончании второго года обучения.

Для проведения аттестации по четвертям педагоги разрабатывают аттестационные задания различной сложности (тестирование по темам,

самостоятельные работы за компьютером, создание творческого проекта, конкурс работ). Результат их выполнения определяет высокий, средний или низкий уровень усвоения знаний обучающимся.

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: итоговая аттестация по окончании курса обучения в форме выполнения самостоятельной работы на персональном компьютере.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ тем ы	Название темы	Количество часов		
		ВСЕГО	Теория	Практика
Первый год обучения				
1.	Мой инструмент – компьютер	12	6	6
2.	Следопыты	8	4	6
3.	Компьютерное письмо	16	6	10
4.	Считаем вместе с компьютером	8	2	6
5.	Радуга в компьютере	16		
6.	МирИнфо	12	4	8
7.	Живые картинки	16	8	8
8.	Логика	8	4	4
9.	Страна «Алгоритмика»	12	6	6
10.	Фотоволшебники	16	6	10
11.	Портфолио достижений	20	6	14
	Общее количество часов	144	54	78
Второй год обучения				
1.	Мой инструмент – компьютер.	18	10	8
2.	Технологии обработки графической информации.	24	10	14
3.	Технологии обработки текстовой информации.	24	10	14
4.	МирИнфо.	18	12	6
5.	Следопыты.	16	6	10
6.	Технология создания презентации.	20	6	14
7.	Логика.	16	10	6
8.	Технологии обработки графической информации.	16	10	16
9.	Страна «Алгоритмика»	18	8	10
10.	Фотоволшебники.	16	6	10
11	Портфолио достижений.	30	8	22
	Общее количество часов	216	96	120

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

Тема 1. Мой инструмент – компьютер (12 часов)

Информационные технологии. Мой инструмент – компьютер. Возможности персонального компьютера. Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода и обработки информации. Включение и выключение компьютера. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Программы. Назначение операционной системы. Запуск программ. Завершение выполнения программ. Файл. Типы файлов: текстовые, графические, видео, звуковые, программные. Папка. Работа с информацией: Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Рабочий стол. Запуск программ через кнопку «ПУСК». Ярлыки на рабочем столе.

Практические работы:

Тренажёры мыши (перетаскивание, рисование по контуру, двойной щелчок, контекстное меню).

Подбор картинок в Интернет и создание презентации «Мой необычный компьютер».

Работа с паками и файлами (создание, копирование, переименование, перемещение, удаление).

Запуск и выполнение стандартных программ.

Тема 2. Следопыты (8 часов)

Поиск текстовых файлов в локальной сети учреждения. Поиск информации. Источники информации. Способы компьютерного поиска информации. Поисковые запросы. Поиск изображений. Интернет, назначение и возможности. Сайты.

Практические работы:

Поиск текстовых файлов (строчек стихотворения) в локальной сети учреждения. Игра «Собери стихотворение».

Поиск информации в Интернет. Создание текстового документа «Ключевская сопка» (поиск фото и информации в Интернет, анализ и отбор нужной информации).

Тема 3. Компьютерное письмо (16 часов).

Клавиатурный тренажёр. Буквы. Цифры. Символы. Ввод цифр. Ввод букв. Рисование цифрами, буквами, символами. Создание макета клавиатуры. Компьютерное письмо. Создание текстов. Текстовые редакторы. Правила клавиатурного письма. Клавиатурные тренажёры. Исправление ошибок. Операции при создании текстов: набор текстов, вырезание, копирование, вставка. Оформление текста (выбор шрифта, размера, цвета шрифта). Организация текста (выравнивание абзаца).

Составление истории. Ввод с клавиатуры. Вставка фигур, картинок из коллекции и изображений из файла.

Практические работы:

Работа с клавиатурным тренажёром на правильность набора «слепым» методом.

Символьное рисование.

Создание книжки-раскладушки сказок в текстовом редакторе с иллюстрацией (нарисованной самим ребёнком в графическом редакторе).

Тема 4. Считаем вместе с компьютером (8 часов).

Программа Калькулятор. Закрепление навыков счета (сложение, вычитание, умножение и деление). Решение простых арифметических задач, составление задач. Работа с последовательностями чисел. Выбор алгоритма для числовой последовательности; выбор числовой последовательности для алгоритма.

Практические работы:

Выполнение вычислений в программе Калькулятор.

Создание числовых последовательностей по алгоритму.

Составление, решение и оформление интересной задачи.

Тема 5. Радуга в компьютере (16 часов).

Использование рисунков. Компьютерная графика. Придумывание рисунка, предназначенного для какой-либо цели. Виды компьютерной графики. Графические редакторы. Основные операции при рисовании: рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом. Набор основных инструментов графического редактора Paint. Графические примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник). Рисование графическими примитивами. Палитра. Пипетка. Инструменты рисования (карандаш, кисть, распылитель). Ластик. Рисование линий, кривых. Инструменты выделения. Масштаб.

Практические работы:

Создание рисунка на заданную тему (цветы, сердце, животное, Природа, мой город).

Создание коллажа (открытка к празднику).

Создание рисунков на свободную тему.

Тема 6. МирИнфо (12 часов)

МирИнфо. Информация. Органы восприятия информации. Формы представления информации. Виды информации. Информационные процессы. Кодирование информации.

Практические работы:

Создание зашифрованной записки, каждое слово шифруется разным кодом. Создание карты (кодирование с помощью графической информации)

Поиск по карте зашифрованной записки.

Тема 7. Живые картинки (16 часов)

Программа создания компьютерных презентаций. Возможности, интерфейс. Создание и оформление слайдов, ввод и оформление текста на слайде.

Вставка и редактирование картинок из коллекции и изображений из файла на слайде. Анимация текста, изображений. Смена слайдов. Выбор темы для презентации (жизнь на морском дне, времена года). Подготовка сценария. Определение количества слайдов

Практика:

Проект «Под водой» (рисование фона и морских персонажей, анимация их движения). Подбор графической информации. Создание графической информации. Создание и оформление слайдов. Анимация. Смена слайдов.

Проект «Времена года» (поиск в интернет или рисование своего фона, рисование элемента для анимации, подбор эффекта анимации, анимация объекта).

Тема 8. Логика (8 часов)

Логика. Решение логических задач. Логические игры с последовательностями. Составление из предложенных букв слова-палиндромы фразы-палиндромы. Составление слова, из букв, входящих в предлагаемые слова. Составление истинных и ложных высказываний. Составление высказываний со словами-связками. Составление выводов из пары утверждений. Создание орнаментов. Симметрия. Построение симметричных изображений геометрических фигур относительно различных осей симметрии, поворот. Рисование фигур на координатной плоскости в соответствии с координатами задаваемых точек (вершин).

Практические работы:

Составление буквенных и числовых последовательностей.

Составление истинных и ложных высказываний.

Создание орнаментов.

Рисование фигур на координатной плоскости.

Построение симметричных изображений геометрических фигур относительно различных осей симметрии, поворот.

Тема 9. Страна «Алгоритмика» (12 часов)

Знакомство с алгоритмами – традиционный раздел практически любого курса информатики, так как способность выполнять и разрабатывать алгоритмы занимает одно из центральных мест при обработке информации и решении задач. Страна «Алгоритмика». Порядок действий. Исполнитель. Система команд исполнителя (СКИ). Понятие алгоритма и основные управляющие структуры: следование, ветвление и цикл. Линейный алгоритм. Исполнитель линейного алгоритма. СКИ. Выбор действий. Разветвляющийся алгоритм. Исполнитель разветвляющегося алгоритма. СКИ. Повторение действия. Циклический алгоритм. Исполнитель циклического алгоритма. СКИ. Выбор исполнителя и разработка СКИ. Создание поделки «Исполнитель». Постановка задачи. Составление алгоритма. Выполнение алгоритма и проверка результата.

Практические работы:

Работа с графическим исполнителем «Колобок». Создание изображений с помощью линейных и циклических алгоритмов.

Творческое задание придумать свой рисунок и запрограммировать исполнителя для его рисования.

Создание текстового документа с описанием исполнителя, его программой и результатом работы.

Работа с программными исполнителями.

Тема 10. Фотоволшебники (16 часов)

Растровый графический редактор. Обработка фотографий. Улучшение яркости, контраста изображения. Использование фильтров. Совмещение фотографии, текста.

Практические работы:

Коллаж Лабиринт (создание фона, обработка фотографии, рисование Кистью лабиринта, создание и форматирование Надписи).

Создание коллажа «фотография»: фотография (обрезка, корректировка цвета), рамка из букета цветов.

Виньетка «Семейство кошачьих» (работа с несколькими файлами, изменение размера фотографии, выделение, копирование, создание надписей)

Анимация надписи (использование инструмента Кисть, работа со слоями).

Тема 11. Портфолио достижений учащегося (20 часов)

Портфолио достижений учащегося. Подготовка сценария презентации. Сбор информации. Программа создания видеороликов, интерфейс, разделы, правила работы с текстом и изображениями. Эффекты анимации.

Практические работы:

Создание видеоальбома электронного Портфолио (собрать свои работы, импортировать в программу, настроить последовательность и эффекты переходов).

Второй год обучения

Тема 1. Мой инструмент - компьютер (18 часов)

Техника безопасности и организация рабочего места. Как устроен компьютер. Основные и периферийные устройства, их строение. Поток информации в устройствах компьютера. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Слепой метод набора информации на клавиатуре.

Компьютерные программы: системные и прикладные, операционные системы. Программы и файлы. Рабочий стол. Главное меню. Запуск

программ. Управление компьютером с помощью меню. Программа Калькулятор.

Практические работы:

Подбор изображений в Интернет и создание презентации «Внутреннее устройство компьютера».

Создание кроссворда об устройствах компьютера (поиск изображений, работа в Электронной таблице и текстовом редакторе).

Работа с клавиатурным тренажёром на скорость набора «слепым» методом.

Тема 2. Технологии обработки графической информации (24 часа)

Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Программы со встроенными графическими редакторами. Устройства ввода графической информации. Как формируется изображение на экране монитора. Графический редактор векторной графики Open Office Draw. Инструменты рисования, графические примитивы. Цвет контура и заливки. Выделение. Изменение масштаба фигуры, вращение, перемещение, отражение и наклон выделенной фигуры. Копирование фрагментов рисунка. Группировка.

Практические работы:

Создание рисунка в графическом редакторе векторной графики.

Создание проекта «Автомобили».

Графический редактор растровой графики. Технологии обработки графической информации в редакторе Paint. Инструменты для рисования. Выделение прямоугольником, произвольной области. Изменение масштаба выделенной области. Действия с областями: вращение, перемещение, отражение и наклон выделенной области. Копирование фрагментов рисунка.

Практические работы:

Создание рисунка в графическом редакторе растровой графики.

Создание проекта «Дружат дети всей земли».

Тема 3. Технологии обработки текстовой информации (24 часа)

Печатные публикации. Этапы подготовки документа на компьютере. Открытие, сохранение, закрытие документа. Текстовый редактор и текстовый процессор. Программы для создания печатных публикаций. Создание печатных публикаций: ввод, редактирование и оформление текста. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Таблицы в публикациях.

Создание документа сложной структуры.

Вёрстка документа.

Практические работы:

Информационный Буклет, тема выбирается детьми, поиск информации и изображений в интернет, деление её на смысловые части, оформление столбцами.

Проект «Космическое путешествие», рассказ придуманный детьми с самостоятельно нарисованной иллюстрацией.

Создание проекта «Детская газета». Создание и форматирование таблиц. Создание, редактирование и форматирование схем.

Тема 4. МирИнфо (18 часов)

Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации. Как хранили информацию раньше. Носители информации, созданные в XX веке. Передача информации. Как передавали информацию в прошлом. Научные открытия и средства передачи информации. В мире кодов. Язык жестов. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. От текста к рисунку, от рисунка к схеме. Обработка информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Кодирование как изменение формы представления информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

Практические работы:

Поиск информации.

Решение задач на обработку информации (черный ящик).

Создание своего алфавита, ведение переписки. Кодирование и декодирование информации.

Преобразование текста в таблицу и наоборот.

Создание схем. Виды информации в редакторе со встроенной векторной графикой, подбор изображений по смыслу в интернет.

Создание презентации «Кодирование пословиц».

Тема 5. Следопыты. (16 часов)

Сети. Виды компьютерных сетей. Обозреватели. Поисковые серверы. Навигация в сети. Поиск в Интернет и локальной сети учреждения. Сохранение графических файлов и веб-страниц. Регистрация почтового ящика и его использование.

Практические работы:

Создание личного почтового ящика на сервере Mail.ru. Обмен письмами в группе.

Компьютерные игры: «Вопрос-ответ» и «Раскодируй комплимент».

Создание проекта «Острова Приморья» с использованием ресурсов Интернет (поиск изображений и информации, создание, заполнение и оформление таблицы в текстовом редакторе).

Тема 6. Технология создания презентации (20 часов)

Презентация. Программа создания компьютерных презентаций. Подготовка сценария презентации. Выбор дизайна, его редактирование. Создание и применение своего дизайна. Создание и оформление слайдов.

Подбор и добавление текстовой и графической информации в презентацию. Анимация объектов. Анимация входа, выхода, выделения и пути передвижения. Переходы между слайдами. Добавление звуковых эффектов к анимации и смене слайдов. Вставка звуковых файлов в презентацию, настройка звуков в презентации.

Практические работы:

Проект «Экранизация» (оживить рассказ, нарисовать персонажей, анимировать диалоги).

Создание презентации «Птицы» (анимация угадай птицу по названию, и угадай птицу по голосу).

Тема 7. Логика (16 часов)

Решение логических задач. Составление из предложенных букв фразы-палиндрома; составление слова, из букв, входящих в предлагаемые слова.

Практические работы:

Составление истинных и ложных высказываний; высказываний со словами-связками, выводов из пары утверждений.

Составление кроссвордов, головоломок, ребусов, чёрных ящиков.

Чемпионат по логическим играм.

Тема 8. Технологии обработки графической информации (18 ч).

Растровая компьютерная графика. Графический редактор Gimp. Назначение, возможности, интерфейс. Инструменты, палитра, окна. Рисование. Выделенные области. Слои. Анимация.

Практические работы:

Коллаж «Карта сокровищ» (работа с несколькими изображениями, выделение Умными ножницами, масштабирование, Вставка новым слоем, работа со слоями, создание надписей и линий).

Анимация «Физкультура» (рисование кистью, выделение, копирование, работа с большим количеством слоёв).

Тема 9. Страна «Алгоритмика» (18 часов)

Алгоритм. Исполнитель, СКИ. Виды алгоритмов: линейный, разветвляющийся, циклический. Формы записи алгоритмов. Программный исполнитель. Составление алгоритмов для программного исполнителя.

Практические работы:

Работа в программных исполнителях «Кузнечик», «Робот».

Создание презентации для проекта «Мой исполнитель»: выбор исполнителя, разработка системы команд исполнителя (СКИ), рисование внешнего «Исполнитель», придумывание задачи для исполнителя, составление алгоритма выполнения задачи, результат.

Тема 10. Фотоволшебники (16 часов)

Работа с фотографиями. Сбор фотографий: свои, интернет, локальная сеть. Обработка фотографий. Ретушь: цветокоррекция, шум, яркость,

резкость. Виньетирование. Добавление эффектов. Совмещение фотографии, текста, музыки в одной программе.

Практика:

Виньетка «Мои эмоции» (изображение различных эмоций с помощью мимики, фотографирование лица, обрезка по форме, колорирование по смыслу эмоции,

«Достопримечательности мира» (подбор фотографий с достопримечательностями мира, обработка своей фотографии и фото с достопримечательностью по размерам и цветовой гамме, создание коллажа, коррекция). Создание папки «Фото со всего мира».

Тема 11. Портфолио достижений учащегося

Сценарий видеопортфолио. Программа создания видеороликов Mover Maker, интерфейс, разделы, правила работы с текстом и изображениями. Правила работы со звуком, его добавление и редактирование. Эффекты анимации. Сохранение проекта и видеофильма.

Практические работы:

Создание видеоальбома электронного Портфолио (собрать свои работы, импортировать в программу, настроить последовательность и длительность показа, добавить кадры с надписями, подобрать мелодию, добавить звуковой дорожкой к изображениям, настроить длительность звучания, добавить эффекты переходов).

Коллективная и индивидуальная работа над проектами на заданную и свободную темы. Выполнение и представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, анимация).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Внеурочная деятельность, 365 развивающих игр/Сост. Беляков Е.А. – М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999.
2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ: 3 класс: Учебник: в 2 ч. – М.: Академкнига\Учебник, 2010.
3. Букатов В.М., Ершова А.П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приёмов обучения: Книга для учителя. – М.: Издательство «Первое сентября», 2010.
4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2010.
5. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2010.
6. Горячев А.В., Суворова Н.И., Информатика. Учебник 3 класс («Логика и алгоритмы»). – М.: Баласс, 2010.
7. Златопольский Д.М. Интеллектуальные игры в информатике. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011.

8. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К., Панкратова Л.П. – Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
9. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер: Книга для детей, учителей и родителей. – М.: АСТ-Пресс, Инфорком-Пресс, 2012.
10. Тур С.Н., Бокучава Т.П., Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ – СПб.: БХВ-Петербург, 2010г.
11. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский дом «Литера», 2010.

ИСТОЧНИКИ В ИНТЕРНЕТ:

eruditus.name,	pedsovet.org,
informikt.narod.ru	fsu-expert.ru,
klyaksa.net,	mmc.rightside.ru,
metod-kopilka.net,	khutorskoy.ru
rusedu.info,	window.edu.ru,
methodist.ru,	methodist.lbz.ru,
ipkps.bsu.edu.ru,	uroki.net
nachalka.com,	konkurs.kit.ru

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебное планирование (первый год обучения)

№	Название темы	Количество часов
1.	Мой инструмент – компьютер.	12
1.1	Мой инструмент – компьютер.	2
1.2	Основные устройства компьютера.	2
1.3	Периферийные устройства ПК.	2
1.4	Рабочий стол.	2
1.5	Работа с файлами и папками.	2
1.6	Создание кроссвордов.	2
2	Следопыты	8
2.1	Интернет, назначение и возможности.	2
2.2	Сайты.	2
2.3	Поиск изображений.	2
2.4	Поиск информации.	2
3	Компьютерное письмо.	16
3.1	Клавиатурный тренажёр.	2
3.2	Текстовый редактор. Набор текста.	2
3.3	Редактирование текста	2
3.4	Форматирование текста.	2

3.5	Вставка изображений.	2
3.6	Создание таблиц.	2
3.7	Составление истории.	2
3.8	Создание книжки-раскладушки историй.	2
4.	Считаем вместе с компьютером.	8
4.1	Программа Калькулятор.	2
4.2	Решение сложных арифметических примеров.	2
4.3	Работа с последовательностями чисел.	2
4.4	Системы счисления.	2
5.	Радуга в компьютере.	16
5.1	Графический редактор.	2
5.2	Графические примитивы. Палитра.	2
5.3	Инструменты рисования.	2
5.4	Инструменты выделения. Масштаб.	2
5.5	Создание новогодней открытки.	2
5.6	Создание узора при помощи отражения, поворота и наклона.	2
5.7	Создание коллажа.	2
5.8	Конкурс работ.	2
6.	МирИнфо.	12
6.1	МирИнфо. Информация.	2
6.2	Информационные процессы.	2
6.3	Кодирование и шифрование информации.	4
6.4	Поиск по карте «мини-клада» с различными видами информации.	4
7.	Живые картинки	16
7.1	Программа создания компьютерных презентаций.	2
7.2	Создание презентации. Оформление.	2
7.3	Вставка текстовой и графической информации.	2
7.4	Проект "Папе".	2
7.5	Ввод и анимация текста.	2
7.6	Вставка и анимация изображений.	2
7.7	Смена слайдов. Звуковое оформление.	2
7.8	Проект "Маме".	2
8.	Логика.	8
8.1	Алгебра логики	2
8.2	Истина и ложь.	2
8.3	Составление истинных и ложных высказываний.	2
8.4	Решение логических задач.	2
9.	Страна «Алгоритмика	12
9.1	Исполнитель.	2
9.2	Линейный алгоритм.	2
9.3	Разветвляющийся алгоритм.	2
9.4	Циклический алгоритм.	2
9.5	Работа с исполнителями.	2
9.6	Программирование работы исполнителя.	2
10.	Фотоволшебники	16

10.1	Графический редактор Gimp.	2
10.2	Рисование линий и фигур. Работа с цветом.	2
10.3	Использование фильтров.	2
10.4	Совмещение фотографии и текста.	2
10.5	Фрагменты изображения. Слои.	2
10.6	Коллаж.	2
10.7	Проект "9 мая". Сбор материалов.	2
10.8	Проект "9 мая". Анимация.	2
11.	Портфолио достижений учащегося	20
11.1	Подготовка сценария.	2
11.2	Сбор и подготовка информации.	2
11.3	Подготовка таблиц и схем.	2
11.4	Создание слайдов.	2
11.5	Оформление слайдов.	2
11.6	Добавление звука	2
11.7	Редактирование звука.	2
11.8	Анимация.	2
11.9	Монтаж.	2
11.10	Защита проектов	2

ВСЕГО: 144 часа