

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа "Образовательный центр" имени Героя Советского Союза Ваничкина Ивана Дмитриевича
с. Алексеевка муниципального района Алексеевский Самарской области

«Принято»
на заседании кафедры
«Дополнительное образование»

Протокол №1
от «30» августа 2020г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Компьютерная грамотность»

Возраст обучающихся – 10-14 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик: Новикова Т.В.,
педагог дополнительного образования

с. Алексеевка 2020

I. Пояснительная записка

Введение

Одним из приоритетных направлений развития современного общества является его информатизация. Информационные технологии сегодня оказывают влияние на формирование менталитета, отношения к миру, осознания собственной роли и места в современном индустриальном обществе и на мировоззрение обучающегося в целом.

Персональный компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры. Современный человек должен уметь использовать имеющиеся в его распоряжении средства вычислительной техники, информационные ресурсы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная грамотность», направлена на интеграцию знаний и умений детей в области компьютерных технологий, на развитие творческих способностей учащихся в разных сферах информационно-коммуникационных технологий: создание рисунков на компьютере, мультипликационных фильмов, программирование, мультимедийных презентаций, поиск информации в глобальной сети Интернет. Программа способствует развитию личности ребенка, способной к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями программирования, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Кроме того, для детей – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем дети будут воспринимать компьютер как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

Программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться информационными технологиями вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации.

Актуальность обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения практических задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции обучающегося.

Данная программа разработана с учетом нормативно-правовых документов:

- ✓ Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- ✓ Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р)
- ✓ Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- ✓ Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- ✓ Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. N 298н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"

- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- ✓ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.

Педагогическая целесообразность

Программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, способствует развитию личности через техническое творчество. Занятия в объединении стимулируют творческую деятельность, создают условия для развития личностных качеств обучающихся.

Реализация программы позволит повысить интерес детей к техническому творчеству, программированию, проектной деятельности. Обучающиеся научатся ставить и решать проблемные задачи, приобретут опыт исследовательской деятельности, овладеют информационно коммуникационными технологиями.

Цель программы: раскрытие и развитие творческих способностей обучающихся посредством овладения современными технологиями работы с информацией в мировом, научном и культурном информационном пространстве.

Задачи

Обучающие:

- ✓ Расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- ✓ Формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- ✓
- ✓ Овладение учащимися новыми информационными технологиями;

- ✓ Формирование практических навыков и умений работы в программах, входящих в состав пакета Microsoft Office;
- ✓ Знакомство с назначениями и функциями различных графических программ;
- ✓ Освоение специальной терминологии;
- ✓ Формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях;
- ✓ Формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- ✓ Обучить учащихся активно и плодотворно пользоваться интернетом, извлекать полезную информацию.

Развивающие задачи:

- ✓ Приобщение детей к информационно-коммуникативной культуре;
- ✓ Развитие умений и навыков учащихся извлекать, анализировать, сохранять и применять информацию;
- ✓ Формирование нового типа мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- ✓ Создание условия для развития логического мышления учащихся, памяти, внимания и наблюдательности;
- ✓ Развитие креативности, творческого мышления, воображения учащихся;
- ✓ Развитие познавательной и творческой активности учащихся, в том числе и через участие в различных конкурсах;

Воспитательные:

- ✓ Воспитание общественно значимых качеств личности человека;
- ✓ Развивать навыки настойчивости, самоорганизации, аккуратности;
- ✓ Формировать и развивать умения учащихся вести диалог, в том числе и посредством интернет ресурсов;
- ✓ Воспитать учащихся в духе терпимости и толерантности;

- ✓ Воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Принципы, лежащие в основе программы:

- ✓ научность;
- ✓ доступность;
- ✓ связь теории с практикой
- ✓ личностно-ориентированный подход;
- ✓ дифференцированность;
- ✓ систематичность и последовательность

Возраст детей

Программа рассчитана на группу обучающихся от 12 до 15 человек в возрасте 10-14 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Специальные навыки не требуются.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения (108 часов). Длительность одного занятия 40 минут (перерыв 10 минут). Периодичность занятий – 3 ч. в неделю (2 раза в неделю по 1,5 академических часа.) В течение занятия происходит смена деятельности. При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей.

Методы и формы обучения.

В преподавании данного курса используется широкий спектр форм, методов и приемов

Основным методом обучения в данном курсе является метод проектов.

Метод проектов и исследовательская деятельность предполагает наличие самостоятельных действий обучающихся с обязательной презентацией результатов. Самостоятельная деятельность обучающихся и творческий подход предполагается на каждом этапе проекта – начиная от выбора темы до получения результата. При работе над проектом и исследовательской работе должен быть получен осязаемый результат: конкретное решение проблемы или продукт, готовый к применению.

Технология работы по методу проектов — это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Метод проектов и исследовательская деятельность ориентированы на самостоятельную деятельность обучающихся — индивидуальную, парную, групповую, которую обучающиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Проекты, выполняемые на занятиях, краткосрочные, также средней продолжительности, которые разрабатываются на нескольких занятиях. Проекты выполняются в соответствующих средах, которые используются в качестве компьютерных инструментальных средств информационного моделирования.

Формы организации учебных занятий.

Среди форм организации учебных занятий в данном курсе выделяются:

- ✓ практикум;
- ✓ урок-консультация;
- ✓ урок – исследование;
- ✓ выставка;
- ✓ урок проверки и коррекции знаний и умений;
- ✓ защита творческой работы.

Ожидаемые результаты.

В процессе реализации программы учащиеся будут

знать:

- ✓ назначение компьютера как информационной машины;
- ✓ названия основных блоков компьютера и назначения каждого из них;

- ✓
- ✓ назначение и функции операционной системы;
- ✓ назначение и возможности программ Microsoft Office, Power Point;
- ✓ сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- ✓ различные форматы документов точечных рисунков;
- ✓ назначение и возможности програм Adobe Photoshop, Corel Draw;
- ✓ возможности, области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- ✓ назначение и возможности среды программирования Скрейтч;

уметь:

- ✓ самостоятельно работать с клавиатурой в текстовом редакторе;
- ✓ выполнять основные алгоритмы поиска информации в глобальной сети Интернет;
- ✓ создавать и редактировать документы в программе Microsoft Office;
- ✓ работать с символьными клавишами клавиатуры;
- ✓ выполнять основные операции управления файлами;
- ✓ выполнять операции форматирования, редактирования текста в текстовом редакторе;
- ✓ работать с символьными клавишами клавиатуры;
- ✓ выполнять основные операции управления файлами;
- ✓ выполнять операции форматирования, редактирования текста в текстовом редакторе;
- ✓ создавать мультимедийные презентации в Power Point;
- ✓ выполнять основные операции в графическом редакторе;
- ✓ определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- ✓ создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- ✓ создавать мультфильмы, компьютерные игры в среде программирования Скрейтч.

Мониторинг образовательного процесса

В целях контроля и обобщения результатов образовательного процесса, а также анализа деятельности и отслеживания конечного результата предусмотрено проведение:

- ✓ тестирования или анкетирования обучающихся в начале, в середине и в
- ✓ конце учебного года;

- ✓ открытых занятий;
- ✓ промежуточной и итоговой аттестации (зачётные работы в конце учебного года (проекты, презентации));
- ✓ выставок;
- ✓ анализа учебно-исследовательских и проектных работ в процессе
- ✓ подведения итогов конкурсных мероприятий.
- ✓

Метапредметные результаты

Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные
<p>- умение пользоваться компьютерными источниками информации;</p> <p>- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;</p> <p>- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;</p> <p>- умение организовывать свое рабочее (учебное) место;</p> <p>навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;</p> <p>сотрудничество с</p>	<p>- умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;</p> <p>- умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы, сравнивать и группировать предметы и их образы.</p> <p>- умение осуществлять учебно-исследовательскую работу;</p> <p>- осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;</p> <p>-умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать;</p> <p>-самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение</p>	<p>- умение работать в паре и в коллективе;</p> <p>умение излагать последовательность процесса конструирования;</p> <p>- умение слушать и слышать педагога;</p> <p>- умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;</p> <p>- грамотность, выразительность, эмоциональность речи;</p> <p>- соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;</p> <p>умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.</p>

<p>товарищами при выполнении заданий в группе.</p> <p>-умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;</p> <p>-владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.</p>	<p>(индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</p> <p>-умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;</p>	
--	--	--

Оценивание предметных и метапредметных результатов обучающихся:

1 балл – базовый уровень – решение типовой задачи, подобной тем, что решали уже много раз, где требовались отработанные действия и усвоенные знания.

2 балла – повышенный уровень – решение нестандартной задачи, где потребовалось, либо действие в новой, непривычной ситуации, либо использование новых, усваиваемых в данный момент знаний.

3 балла – творческий уровень – решение «сверхзадачи», для которой потребовались либо самостоятельно добытые знания, либо новые, самостоятельно усвоенные умения и действия, требуемые на следующих ступенях образования.

Личностные результаты:

- ✓ умение ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья», «мир», «настоящий друг», «справедливость», «желание понимать друг друга», «понимать позицию другого»;
- ✓ развития доверия и способности к пониманию и сопереживанию чувствам других людей;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы;
- ✓ развитие этических чувств — стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения;
- ✓ ориентация на понимание причин успеха в деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание предложений и оценок педагога, товарищей, родителей и других людей.

Оценивание личностных результатов обучающихся:

- показатель не проявляется – 0 баллов;
- показатель проявляется редко – 1 балл;
- показатель проявляется периодически – 2 балла;
- показатель проявляется постоянно – 3 балла.

Формы контроля и проверки достижений ожидаемых результатов:

- ✓ в качестве текущего контроля используются опрос, тестирование обучающихся во время занятий, проверка их исследовательских работ;

- ✓ в качестве средств итогового контроля применяется защита воспитанниками своих творческих проектов с последующим обсуждением в группе;
- ✓ в качестве дополнительных средств контроля и проверки используются личные наблюдения педагога за детьми, индивидуальные беседы с ними и их родителями.

Ресурсное обеспечение

1. Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс;
- проектор;
- программное обеспечение - Windows 2007/XP;
- доступ в сеть Интернет.

2. Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования

Новизна

Программа является модульной. В ее состав входят три самостоятельных модуля: «Основы компьютерной грамотности», «В мастерской компьютерной графики», «Путешествие в страну «Scratch». Каждый модуль может изучаться как отдельная программа и как один из разделов большой программы.

Учебный план модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная грамотность»

Модули				Формы аттестации
	Всего	Теория	Практика	
«Основы компьютерной грамотности»	36	12	24	Педагогические наблюдения. Тестирование. Практическая работа. Самостоятельная творческая проектная

				деятельность.
«В мастерской компьютерной графики»	36	10	26	Педагогические наблюдения. Тестирование. Практическая работа. Самостоятельная творческая проектная деятельность.
«Путешествие в страну «Scratch»	36	12	24	Педагогические наблюдения. Тестирование. Практическая работа. Самостоятельная творческая проектная деятельность.
Итого	108	33	75	

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная грамотность»

Тема	Форма организации занятий	Приемы и методы	Ресурсное обеспечение занятий	Формы подведения итогов
Основы компьютерной грамотности	Коллективная	Беседа, инструктаж. Демонстрация.	Ноутбук. Проекционное оборудование. Офисный пакет	Наблюдение, опрос, тестирование. Практические работы. Презентация творческих работ учащихся

В мастерской компьютерной графики	Коллективная	Беседа, инструктаж, Демонстрация.	Ноутбук. Проекционное оборудование. Программа	Наблюдение, опрос, тестирование. Практические работы. Защита проекта.
«Путешествие в страну «Scratch»	Коллективная	Беседа, инструктаж, Демонстрация.	Ноутбук. Проекционное оборудование. Программа	Наблюдение, опрос, тестирование. Практические работы. Соревнования роботов.

Модуль 1. «Основы компьютерной грамотности».

Цель модуля: развитие творческих способностей и практических навыков в области информационных технологий.

Задачи модуля:

- ✓ Обучить основам работы в операционной системе Windows
- ✓ Помочь освоить приемы работы по созданию и редактированию документов в Microsoft Word
- ✓ Обучить навыкам создания мультимедийных презентаций в Microsoft Power Point
- ✓ Научить правилами безопасной работы с персональным компьютером
- ✓ Помочь освоить способы эффективного использования ресурсов сети Интернет для решения различных задач
- ✓ Обучить правилам организации рабочего места.

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации контроля
		Всего	Теория	Практика	

1	Введение	1,5	1	0,5	Наблюдение, тестирование.
2	Устройство компьютера	4,5	1,5	3	Наблюдение, тестирование.
3	Операционная система WINDOWS. Основные элементы управления	6	1,5	4,5	Наблюдение, тестирование. Практические работы.
4	Текстовый редактор Word	9	2,5	6,5	Наблюдение, тестирование. Практические работы.
5	Microsoft Power Point	9	2,5	6,5	Наблюдение, тестирование. Практические работы.
6	Самостоятельные творческие проекты учащихся	6		6	Творческие проекты учащихся
	Итого	36	9	27	

**Учебно-тематический план модуля
«Основы компьютерной грамотности»**

Содержание модуля

	Название раздела, темы	Теория	Практика
<i>1</i>	<i>Вводное занятие.</i>	Правила безопасности при работе на ПК. Требования поведения в комп классе	-
<i>2. Устройство компьютера</i>			
		Основные компоненты компьютера.	Практические работы.

		<p>Дополнительные устройства ПК.</p> <p>Виды памяти. Электронные носители информации.</p> <p>Виды программ.</p>	
--	--	---	--

3. Операционная система WINDOWS. Основные элементы управления

		<p>Управление настройками (Экран, Рабочий стол).</p> <p>Управление учетными записями пользователей.</p> <p>Настройка окон, панели задач.</p> <p>Антивирусы.</p> <p>Файловая система. Сжатие файлов и папок (архивация).</p> <p>Виды прикладных программ.</p>	<p>Практические работы.</p>
--	--	--	-----------------------------

4. Текстовый редактор Word

		<p>Интерфейс текстового редактора Microsoft Word 2010. Главное меню, строка состояния.</p> <p>Создание и</p>	<p>Практические работы</p> <p>«Создание и редактирование документов Microsoft Word»</p>
--	--	--	---

редактирование документа. Работа с текстом.

Сохранение и открытие документа.

Режимы работы с документом.

Изменение масштаба и отображение дополнительных элементов документа.

Работа с текстом. Выделение, выравнивание, изменения текста.

Копирование и перемещение части текста.

Замена текста другим текстом и удаление части текста. Сохранение документа в разных форматах.

Форматирование текста. Задание параметров шрифта и абзаца.

Работа со списками.

Нумерованный и маркированный, многоуровневый

список.

Работа со стилями.
Применение
имеющихся
стилей. Создание,
изменение и
удаление стиля.

Тема документа.

Оформление
документа. Работа
с шаблонами.
Создание шаблона.
Создание
документа на
основе шаблона.

Параметры
страницы (поля,
ориентация,
размер, фон,
границы).

Разрывы страницы
и раздела.
Нумерация строк.

Колонтитулы,
нумерация
страниц, сноски.

Параметры
страницы (поля,
ориентация,
размер, фон,
границы).

Разрывы страницы
и раздела.
Нумерация строк.

		<p>Колонтитулы, нумерация страниц, сноски.</p> <p>Работа с таблицами. Создание и удаление таблицы. Редактирование таблицы. Работа с данными</p>	
5. Microsoft Power Point			
		<p>Интерфейс программы Power Point 2010. Создание, добавление и удаление слайдов в презентации.</p> <p>Вставка текста, таблицы и рисунков в слайды. Оформление слайдов.</p> <p>Смена слайдов, переходы.</p> <p>Создание презентации с помощью мастера.</p> <p>Изменение последовательность и слайдов. Анимация текста, рисунков.</p> <p>Добавление звука,</p>	<p>Создание мультимедийных презентаций в Microsoft Power Point</p>

		видео.	
6. Творческие работы учащихся			
			Работа над проектами по выбранной теме. Защита проектов.

Модуль 2. «В мастерской компьютерной графики».

Цель модуля: раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности через обучение технологиям компьютерной графики.

Задачи модуля:

- ✓ Сформировать у учащихся научное представление об особенностях и возможностях компьютерной графики.
- ✓ Научить грамотно и аккуратно применять полученные знания и навыки работы с информационными технологиями и компьютерной графикой.
- ✓ Дать понятия принципов построения и хранения изображений на компьютере;
- ✓ изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- ✓ научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- ✓ научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.
- ✓

Учебно-тематический план модуля «В мастерской компьютерной графики».

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<i>Введение</i>	1,5	1	0,5	Наблюдение, Тестирование.

2	<i>Основы изображения</i>	3	1	2	Наблюдение, тестирование
3	<i>Редактор векторной графики Corel DRAW</i>	9	2	7	Наблюдение, тестирование. Практические работы.
4	<i>Растровый графический редактор Adobe Photoshop.</i>	10,5	2,5	8	Наблюдение, тестирование. Работа над проектами.
5	<i>Самостоятельная творческая проектная деятельность.</i>	12		12	Творческие проекты учащихся.
	Итого	36	6,5	29,5	

Содержание модуля

	Название раздела, темы	Теория	Практика
1	<i>Вводное занятие.</i>	Правила безопасности при работе на ПК. Требования поведения в комп классе	-
2. Основы изображения			
		Методы представления графических изображений. Цвет в компьютерной графике. Форматы графических файлов.	Практические работы
3. Редактор векторной графики Corel DRAW			

		<p>Рабочее окно Corel DRAW.</p> <p>Основы работы с объектами.</p> <p>Закраска рисунков (начало). Закраска рисунков (окончание).</p> <p>Вспомогательные режимы работы.</p> <p>Создание рисунков из кривых.</p> <p>Методы упорядочения и объединения объектов.</p> <p>Эффект объема. Эффект перетекания.</p> <p>Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений в Corel DRAW.</p>	<p>Практические работы</p> <p>«Создание рисунков из кривых»</p>
--	--	---	---

4. Растровый графический редактор Adobe Photoshop.

		<p>Рабочее окно Adobe Photoshop.</p> <p>Работа с выделенными областями.</p> <p>Основы коррекции тона и цвета.</p> <p>Маски и каналы.</p>	<p>Восстановление старого фото с помощью Adobe Photoshop.</p> <p>Ретушь фото с помощью Adobe Photoshop.</p> <p>Создание и</p>
--	--	--	---

		<p>Создание коллажа.</p> <p>Основы работы со слоями. Рисование и раскрашивание.</p> <p>Инструменты графического редактора для ретуши фотографий.</p> <p>Тоновая коррекция. Цветовая коррекция.</p> <p>Работа с контурами при создании творческой композиции.</p> <p>Обмен файлами между графическими программами.</p>	<p>завершение творческих композиций на заданную тему в программе Adobe Photoshop.</p>

Модуль 2. Путешествие в страну «Scratch»

Цель модуля: развитие личности ребенка, способной к творческому самовыражению, обладающей технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями программирования, через создание творческих проектов в среде Scratch».

Задачи модуля:

- ✓ обучить навыкам составления алгоритмов;

- ✓ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

**Учебно-тематический план модуля
«Путешествие в страну «Scratch»**

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<i>Введение</i>	1,5	1	0,5	Наблюдение, Тестирование.
	<i>Среда программирования Scratch</i>	22,5	0,5	1	Наблюдение, тестирование. Практические работы. Проекты.
	<i>Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся</i>	12		12	Самостоятельные творческие проекты учащихся.

Содержание модуля

	Название раздела, темы	Теория	Практика
1	<i>Вводное занятие.</i>	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	-
2. Среда программирования Scratch			
		Управление спрайтами: команды идти, вернуться на	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в

		<p>угол, опустить перо, поднять перо, очистить.</p> <p>Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.</p> <p>Навигация в среде Scratch.</p> <p>Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.</p> <p>Понятие цикла. Команда Повторить. Спрайты меняют костюмы. Анимация «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».</p> <p>Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт. Датчик случайных чисел.</p>	<p>точку с заданными координатами. «Дорожные знаки» (в рамках занятий по основам ПДД).</p> <p>Рисование узоров и орнаментов.</p> <p>Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».</p> <p>Проекты</p>
--	--	---	--

		<p>Циклы с условием.</p> <p>Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.</p> <p>Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение.</p> <p>Переменные. Их создание.</p> <p>Использование счётчиков. Ввод переменных.</p> <p>Создание «разукрашек».</p> <p>Создание «рисовалок».</p> <p>Работа со звуками.</p>	<p>«Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».</p> <p>Проект «Будильник». «Сигналы регулировщика» (в рамках занятий по основам ПДД).</p> <p>Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».</p> <p>Проекты «Лампа» и «Диалог».</p> <p>Проект «Голодный кот».</p> <p>Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» -</p> <p>Проекты по выбранной теме.</p>
3. Самостоятельная творческая проектная деятельность			
			<p>Работа над проектами по выбранной теме.</p> <p>Защита проектов.</p>

Литература

1. Журин А.А. «Учимся работать на компьютере» Москва 2009г.
2. Кукушкина О.И. Компьютер в специальном обучении. Проблемы, поиски, подходы.2009г.
3. Куприянов Н «Рисуем на компьютере». 2010г.

4. Курилович В. «Как изучить компьютер за 6 занятий» 2012г.
5. Лаптев В.В. «Что такое компьютер?». 2014г.
6. Левин А. «Самоучитель работы на компьютере» 2013г.
7. Симонович С, Евсеев Г., «Общая информатика», учебное пособие «АСТ-ПРЕСС», 2013г.
8. Угринович Н.Д. «Информатика и информационные технологии» 2011г.
9. Удалова Т.Л. Создание текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word» 2012г.
10. Фигурнов В.Э. «IBM PC для пользователя». 2009г.
11. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
12. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
13. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2006. – 368 с.
14. Scratch - среда визуального программирования <https://scratch.mit.edu/>
15. Митч Резник. Давайте учить детей программировать. Видео-запись выступления создателя Scratch с русскими субтитрами:
http://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code?language=ru
16. Голиков Д. В. и Голиков А. Д. Книга юных программистов на Scratch. Электронная книга, 2013г. — 134 с.: ил. <http://scratch4russia.com/store/#!/Книга-юныхпрограммистов-на-Scratch-1-4/c/11294030/>

Литература для учащихся

1. Авербух А.В., Гисин В.Б. «Изучение основ информатики вычислительной техники». –М.: Просвещение, 2010г.
2. Гельтищева М.В. «Режим работы за дисплеем» -М.:Изд.Центр «Вентана-Граф»,2009г.
3. Каралашвили Е.А. «Упражнения для учащихся», 2012г.
4. Орлов В.И. «Процесс обучения: средства и методы». – М.: Московский институт потребительской кооперации, 2009г.
5. Шафрин Ю.А. «Основы компьютерной технологии». Учебное пособие для 7-11 классов. –М.:2013г

Приложение

Календарно-тематический план 2020-2021 уч. год

Дата	Тема	Часы
Модуль «Основы компьютерной грамотности»		
<i>Тема</i>		
<i>Введение</i>		
04.09.2020	Правила безопасности при работе на ПК. Требования поведения в комп классе	1,5
<i>Устройство компьютера</i>		
08.09.2020	Основные компоненты компьютера.	1,5
11.09.2020	Дополнительные устройства ПК.	1,5
15.09.2020	Виды памяти. Электронные носители информации.	1,5
Операционная система WINDOWS. Основные элементы управления		
18.09.2020	Управление настройками (Экран, Рабочий стол). Настройка окон, панели задач.	1,5
22.09.2020	Управление учетными записями пользователей.	1,5
25.09.2020	Антивирусы.	1,5
29.09.2020	Файловая система. Сжатие файлов и папок (архивация).	1,5
02.10.2020	Виды прикладных программ.	1,5
Текстовый редактор Word		
06.10.2020	Интерфейс текстового редактора Microsoft Word 2010. Главное меню, строка состояния. Создание и редактирование документа. Работа с текстом. Сохранение и открытие документа.	1,5

	Режимы работы с документом. Изменение масштаба и отображение дополнительных элементов документа.	
09.10.2020	Работа с текстом. Выделение, выравнивание, изменения текста. Копирование и перемещение части текста. Замена текста другим текстом и удаление части текста. Сохранение документа в разных форматах. Форматирование текста. Задание параметров шрифта и абзаца.	1,5
13.10.2020	Работа со списками. Нумерованный и маркированный, многоуровневый список.	1,5
16.10.2020	Работа со стилями. Применение имеющихся стилей. Создание, изменение и удаление стиля. Тема документа. Оформление документа. Работа с шаблонами. Создание шаблона. Создание документа на основе шаблона.	1,5
20.10.2020	Колонтитулы, нумерация страниц, сноски. Параметры страницы (поля, ориентация, размер, фон, границы). Разрывы страницы и раздела. Нумерация строк.	1,5
23.10.2020	Работа с таблицами. Создание и удаление таблицы. Редактирование таблицы. Работа с данными	1,5
<i>Microsoft Power Point</i>		
27.10.2020	Интерфейс программы Power Point 2010. Создание, добавление и удаление слайдов в	1,5

	презентации.	
30.10.2020	Вставка текста, таблицы и рисунков в слайды. Оформление слайдов.	1,5
03.11.2020	Смена слайдов, переходы. Создание презентации с помощью мастера.	1,5
06.11.2020	Изменение последовательности слайдов. Анимация текста, рисунков.	1,5
10.11.2019	Добавление звука, видео.	1,5
Самостоятельная творческая проектная деятельность		
13.11.2020	Работа над проектами по выбранной теме	1,5
17.11.2020	Работа над проектами по выбранной теме	1,5
20.11.2020	Работа над проектами по выбранной теме	1,5
24.11.2020	Работа над проектами по выбранной теме	1,5
В мастерской компьютерной графики		
27.11.2020	<i>Введение</i>	1,5
01.12.2020	Основы изображения	1,5
04.12.2020	Основы изображения	1,5
08.12.2020	Редактор векторной графики Corel DRAW	1,5
11.12.2020	Редактор векторной графики Corel DRAW	1,5
15.12.2020	Редактор векторной графики Corel DRAW	1,5
18.12.2020	Редактор векторной графики Corel DRAW	1,5
22.12.2020	Редактор векторной графики Corel DRAW	1,5
25.12.2020	Редактор векторной графики Corel DRAW	1,5
29.12.2020	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5

12.01.2021	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5
15.01.2021	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5
19.01.2021	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5
22.01.2021	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5
26.01.2021	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5
29.01.2021	Растровый графический редактор Adobe Photoshop.	1,5
02.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
05.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
09.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
12.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
16.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
19.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
26.02.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
02.03.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность.	1,5
В мире проектов Скрейтч		
05.03.2021	Введение	1,5
09.03.2021	Среда программирования	1,5
12.03.2021	Среда программирования	1,5
16.03.2021	Среда программирования	1,5
19.03.2021	Среда программирования	1,5
23.03.2021	Среда программирования	1,5
26.03.2021	Среда программирования	1,5
30.03.2021	Среда программирования	1,5
02.04.2021	Среда программирования	1,5

06.04.2021	Среда программирования	1,5
09.04.2021	Среда программирования	1,5
13.04.2021	Среда программирования	1,5
16.04.2021	Среда программирования	1,5
20.04.2021	Среда программирования	1,5
23.04.2021	Среда программирования	1,5
27.04.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
30.04.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
04.05.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
07.05.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
11.05.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
14.05.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
18.05.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5
21.05.2021	Самостоятельная творческая проектная деятельность учащихся	1,5