

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 579
Приморского района Санкт-Петербурга**

(ГБОУ школа № 579 Приморского района Санкт-Петербурга)

**197373, Санкт-Петербург, проспект Авиастроителей, дом 21, корпус 2, литера А,
тел/факс: 343-17-62; info.sch579@obr.gov.spb.ru; school579@yandex.ru; <http://s579.ru>**

ОБСУЖДЕНО И ПРИНЯТО

решением
Педагогического совета
ГБОУ школа № 579
Приморского района Санкт-Петербурга.
Протокол
от «28» августа 2023 г. № 12.
Председатель Педагогического совета
Махотина Г.Е.

УТВЕРЖДАЮ

Приказ
от «28» августа 2023 г. № 155.1-од.

Директор _____ Г.Е. Махотина
подпись

УЧТЕНО МНЕНИЕ

Совета родителей
(законных представителей)
несовершеннолетних обучающихся.
Протокол
от «25» августа 2023 г. № 6

Рабочая программа

«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

1 год обучения

Разработчик:
Сивинский Алексей Михайлович
Педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель обучения: формирование общей компьютерной грамотности, знакомство с системным и прикладным программным обеспечением, развитие алгоритмического мышления и информационной культуры.

Задачи обучения:

Обучающие:

- формировать у обучающихся понимание роли информационных процессов в обществе, технических возможностей и перспектив использования информационных технологий в различных сферах человеческой деятельности;
- формировать базовые навыки работы с различными программными средствами и сервисами, описания их работы с использованием соответствующей терминологии;
- обучить навыкам работы в коллективе;
- обучить навыкам планировать свою деятельность, работать самостоятельно;
- расширить представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- освоить специальную терминологию.

Развивающие:

- развивать умения эффективно использовать информационные технологии в повседневной жизни, в учебе и дальнейшей трудовой деятельности;
- содействовать развитию у обучающихся творческих и интеллектуальных способностей;
- развивать навыки самоконтроля и самооценки своей деятельности;
- развивать основные функции памяти и внимания.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся принципы информационной культуры – соблюдение общепринятых правил, учет интересов личности и всего общества;
- сформировать ответственное отношение к личной информационной безопасности и информационной безопасности окружающих;
- осуществлять трудовое, политехническое воспитание обучающихся;
- привить интерес к работе на компьютере и вызвать потребность к самообучению;
- добиваться максимальной самостоятельности.

Условия реализации программы: Программа рассчитана на 32 учебных недели по 4 часа в неделю, 128 часов в год. В период осенних и весенних каникул проведение занятий по особому графику.

Особенности организации образовательного процесса первого года обучения:

Условия набора и формирования групп: осуществляется по желанию обучающихся и письменного заявления родителей. По норме наполняемости: не более 15 человек.

Планируемые результаты:

- овладение базовыми навыками компьютерной грамотности правилами работы на персональном компьютере;
- формирование у обучающихся самостоятельности и ответственности при работе с программным обеспечением персонального компьютера;
- расширение представлений о возможностях компьютера, областях его применения;
- приобретение навыков решения алгоритмических задач.

Объекты контроля:

- знание понятий и терминов, связанных с основами работы на персональном компьютере;
- соответствие знаний, умений и навыков программе обучения;
- степень самостоятельности в приобретении знаний.

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Дата проведения		Тема	Количество часов	Форма контроля
	по плану	по факту			
1.			Инструктаж по ОТ. Введение. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	Входной
2.			Знакомство с компьютером. Что такое компьютер?	1	Входной
3.			Из чего состоит компьютер? Виды компьютеров	1	Текущий
4.			Компьютерная мышь. Приемы управления мышью	1	Текущий
5.			Учимся работать с компьютерной мышью	1	Текущий
6.			Работа с компьютерной мышью. Развивающие игры	1	Текущий
7.			Тренировка памяти. Игры с мышью	1	Текущий
8.			Логические игры. Компьютерный турнир	1	Текущий
9.			Компьютерная клавиатура. Изучаем клавиши	1	Текущий
10.			Группы клавиш. Клавиатурный тренажёр	1	Текущий
11.			Клавиатурный тренажёр. Учимся печатать	1	Текущий
12.			Компьютерные состязания. Быстрая печать	1	Текущий
13.			Работа с клавиатурой. Техника быстрой печати	1	Текущий
14.			Работа с клавиатурой. Слепая печать	1	Текущий
15.			Что такое графика? Знакомство с простейшим графическим редактором	1	Текущий
16.			Инструменты графического редактора. Сохранение рисунка	1	Текущий
17.			Создание изображений в графическом редакторе	1	Текущий
18.			Компьютерная графика. Создание изображения по образцу	1	Текущий
19.			Графический редактор. Создание изображений	1	Текущий
20.			Графический редактор. Создание изображений	1	Текущий
21.			Дополнительные возможности графического редактора	1	Текущий
22.			Работа с готовыми изображениями	1	Текущий
23.			Создание и редактирование изображений. Рисование на заданную тему	1	Текущий

24			Создание изображений на заданную тему	1	Текущий
25			Графический редактор. Свободное рисование	1	Текущий
26			Графический редактор. Свободное рисование	1	Текущий
27			Компьютерная графика. Творческое занятие	1	Промежуточный
28			Компьютерная графика. Творческое занятие	1	Промежуточный
29			Что такое операционная система? Изучаем основные объекты операционной системы	1	Текущий
30			Приемы управления операционной системой	1	Текущий
31			Программы и данные. Способы запуска программ	1	Текущий
32			Файлы и папки. Работа с файловой системой	1	Текущий
33			Поиск объектов, копирование, перемещение и удаление объектов	1	Текущий
34			Поиск объектов, копирование, перемещение и удаление объектов	1	Текущий
35			Носители информации. Запись и считывание информации	1	Текущий
36			Запись и считывание информации	1	Текущий
37			Знакомство с конструктором мультфильмов	1	Текущий
38			Работа с фоном, текстом и персонажами	1	Текущий
39			Работа с фоном, текстом и персонажами	1	Текущий
40			Создание анимации	1	Текущий
41			Создание анимации	1	Текущий
42			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
43			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
44			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
45			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
46			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
47			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
48			Подготовка графических материалов проекта	1	Текущий
49			Создание мультфильма. Представление проектов	1	Текущий
50			Представление проектов	1	Промежуточный
51			Что такое алгоритм? Алгоритмы в нашей жизни. Типы алгоритмов. Способы записи алгоритмов	1	Промежуточный
52			Решение логических задач с использованием линейных алгоритмов	1	Текущий
53			Решение логических задач с использованием линейных алгоритмов	1	Текущий
54			Решение логических задач с использованием линейных алгоритмов	1	Текущий
55			Кто такой исполнитель? Система команд	1	Текущий

			исполнителя		
56			Решение задач при помощи компьютерных исполнителей	1	Текущий
57			Решение задач при помощи компьютерных исполнителей	1	Текущий
58			Решение задач при помощи компьютерных исполнителей	1	Текущий
59			Интерфейс текстового редактора. Способы форматирования текста.	1	Текущий
60			Вставка изображений в документ	1	Текущий
61			Вставка изображений в документ	1	Текущий
62			Вставка изображений в документ	1	Текущий
63			Параметры страницы. Списки	1	Текущий
64			Параметры страницы. Списки	1	Текущий
65			Работа с таблицами в текстовом редакторе	1	Текущий
66			Работа с таблицами в текстовом редакторе	1	Текущий
67			Создание электронных документов по образцу	1	Текущий
68			Создание электронных документов по образцу	1	Текущий
69			Введение в визуальное программирование	1	Текущий
70			Создание линейных алгоритмов при помощи графических блоков	1	Текущий
71			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
72			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
73			Виды алгоритмов. Ветвление	1	Текущий
74			Создание разветвляющихся алгоритмов	1	Текущий
75			Визуальное программирование ветвления	1	Текущий
76			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
77			Виды алгоритмов. Циклы	1	Текущий
78			Создание циклических алгоритмов	1	Текущий
79			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
80			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
81			Сложные алгоритмические конструкции	1	Текущий
82			Поиск оптимального алгоритма решения задачи	1	Текущий
83			Разработка проекта оптимального алгоритма	1	Текущий
84			Разработка проекта оптимального алгоритма	1	Текущий
85			Оптимальный алгоритм. Представление проекта	1	Промежуточный
86			Представление проекта	1	Промежуточный
87			Что такое Интернет?	1	Текущий
88			Интернет. Браузеры. Электронная почта	1	Текущий
89			Компьютерная сеть. Виды сетей. Топологии	1	Текущий

		сетей		
90		Основы безопасной работы в сети Интернет	1	Текущий
91		Поиск информации в Интернете	1	Текущий
92		Использование интернет-сервисов в учебном процессе	1	Текущий
93		Использование интернет-сервисов в учебном процессе	1	Текущий
94		Использование интернет-сервисов в учебном процессе	1	Текущий
95		Что такое мультимедиа?	1	Текущий
96		Мультимедийные возможности компьютера	1	Текущий
97		Ресурсы мультимедиа в сети	1	Текущий
98		Ресурсы мультимедиа в сети	1	Текущий
99		Устройство компьютера. Компоненты персонального компьютера	1	Текущий
100		Устройства ввода и вывода информации	1	Текущий
101		Конфигурация компьютера	1	Текущий
102		Подбор конфигурации компьютера	1	Текущий
103		Установка новых устройств. Понятие драйвера	1	Текущий
104		Выбор и установка программного обеспечения	1	Текущий
105		Практика инсталляции программного обеспечения	1	Текущий
106		Оптимизация и удаление программ	1	Текущий
107		Компьютерные презентации. Интерфейс программы подготовки презентаций	1	
108		Правила оформления презентаций. Добавление объектов на слайд	1	Текущий
109		Правила оформления презентаций. Добавление объектов на слайд	1	Текущий
110		Редактирование объектов на слайде	1	Текущий
111		Применение анимации к объектам. Параметры эффектов анимации	1	Текущий
112		Применение анимации к объектам. Параметры эффектов анимации	1	Текущий
113		Сложные эффекты анимации. Управляющие кнопки, триггеры	1	Текущий
114		Сложные эффекты анимации. Управляющие кнопки, триггеры	1	Текущий
115		Сложные эффекты анимации. Управляющие кнопки, триггеры	1	Текущий
116		Подготовка компьютерной презентации на выбранную тему	1	Текущий
117		Подготовка компьютерной презентации на	1	Текущий

		выбранную тему		
118		Подготовка компьютерной презентации на выбранную тему	1	Текущий
119		Подготовка компьютерной презентации на выбранную тему	1	Текущий
120		Подготовка компьютерной презентации на выбранную тему	1	Текущий
121		Оформление электронной документации	1	Текущий
122		Оформление электронной документации	1	Текущий
123		Презентация проекта	1	Промежуточный
124		Презентация проекта	1	Промежуточный
125		Электронное портфолио	1	Текущий
126		Систематизация учебных материалов	1	Текущий
127		Систематизация учебных материалов	1	Итоговый
128		Публикация электронного портфолио	1	Итоговый

Содержание занятий

Тема 1-2. Введение в программу

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать правила поведения в компьютерном классе; рассуждать о последствиях нарушения правил техники безопасности; уметь давать определение компьютера; рассказывать на элементарном уровне о возможностях компьютера.

Темы 3-10. Знакомство с компьютером

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать названия основных частей компьютера; объяснять на элементарном уровне назначение системного блока, монитора, клавиатуры, мыши; знать названия приемов управления мышью; уметь выполнять операции перетаскивание, двойной щелчок; уметь давать определение клавиатуры; знать принцип деления клавиш на группы, названия групп клавиш; иметь представление о назначении служебных клавиш; рассуждать о технике работы с клавиатурой; иметь навык клавиатурной печати.

Темы 11-14. Клавиатурный практикум

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать принцип деления клавиш на группы, названия групп клавиш; иметь представление о назначении служебных клавиш; рассуждать о технике работы с клавиатурой; иметь навык клавиатурной печати; иметь представление о быстрой и слепой печати; уверенно работать с клавиатурой.

Темы 15-20. Графические возможности компьютера

Теоретические и практические задачи обучающихся: объяснять на элементарном уровне назначение и возможности графического редактора; уметь использовать функции открытия изображения, сохранения, печати; знать названия и назначение основных инструментов графического редактора; уметь создавать простые изображения; иметь навык самостоятельного изучения неизвестных ранее функций компьютерной программы.

Темы 21-28. Электронный художник

Теоретические и практические задачи обучающихся: рационально использовать инструменты графического редактора в различных ситуациях; уметь работать с несколькими

изображениями; реализовывать творческий потенциал; достоверно отображать объекты окружающего мира при помощи компьютерной графики.

Темы 29-36. Мой компьютер

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать названия элементов графического интерфейса; объяснять на элементарном уровне принципы управления графической операционной системой; уметь давать определение файла, папки; уметь выполнять операции поиска, копирования, удаления файлов и папок; знать способы обмена информацией между компьютерами; уметь выполнять чтение и запись информации со съемных носителей.

Темы 37-50. Графика и анимация

Теоретические и практические задачи обучающихся: определять название и назначение основных элементов интерфейса программы; уметь добавлять и изменять фон, текст и персонажей в проект; объяснять на элементарном уровне понятие анимации; уметь создавать анимацию персонажей.

Темы 51-58. Алгоритмическая логика

Теоретические и практические задачи обучающихся: объяснять на элементарном уровне что такое алгоритм; приводить примеры алгоритмов; различать алгоритмы по типам; знать различные способы записи алгоритмов; представлять алгоритм в различных формах; уметь решать алгоритмическим способом логические задачи (например, «Волк, коза и капуста», «Миссионеры и людоеды», «Рыцари и оруженосцы»); формулировать определения алгоритма, исполнителя, системы команд; приводить примеры исполнителей и систем их команд; уметь составлять алгоритм для компьютерных исполнителей (например, «Переправа», «Ханойские башни», «Водолей»).

Темы 59-68. Работа с электронными документами

Теоретические и практические задачи обучающихся: объяснять назначение текстового редактора; определять название и назначение основных элементов интерфейса программы; уметь выполнять ввод и форматирование текста; уметь работать с различными изображениями в текстовом редакторе; уметь изменять параметры страниц электронного документа; уметь создавать нумерованные и маркированные списки; уметь добавлять и изменять таблицы в текстовом редакторе; определять параметры форматирования текста; создавать текстовые документы по образцу.

Темы 69-86. Визуальное программирование

Теоретические и практические задачи обучающихся: перечислять и объяснять свойства алгоритмов; уметь представлять алгоритмы в различных формах; уметь записывать алгоритм в программной форме; уметь составлять программу для компьютерного исполнителя (например, «Черепашка»); объяснять назначение переменных в программах; знать назначение циклов в программировании; уметь составлять программу для компьютерного исполнителя (например, «Черепашка»); уметь составлять рациональные алгоритмы.

Темы 87-94. Безопасный Интернет

Теоретические и практические задачи обучающихся: давать определение компьютерной сети, приводить примеры сетей; уметь определять вид компьютерной сети; объяснять принцип работы сети Интернет; уметь пользоваться электронной почтой; знать правила безопасной работы в Интернете; уметь безопасно использовать Интернет; объяснять принцип работы поисковых систем; уметь находить информацию в Интернете; приводить примеры использования Интернета для обучения; уметь работать с интернет-сервисами.

Темы 95-98. Мультимедиа

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать определение понятия мультимедиа; объяснять принципы работы с мультимедийной информацией на компьютере; рассуждать о различных графических, аудио и видеоформатах; уметь скачивать мультимедийные файлы.

Темы 99-106. Юный сисадмин

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать названия и назначение различных устройств компьютера; уметь определять устройства ввода и вывода информации; различать устройства компьютера по типам; приводить примеры операционных систем; уметь использовать системные программы и утилиты; уметь работать с файловыми менеджерами; рассуждать о различных конфигурациях компьютеров; уметь подбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения; давать определение драйвера устройства; уметь устанавливать и настраивать устройства компьютера; выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя; уметь устанавливать и настраивать программное обеспечение.

Темы 107-124. Компьютерные презентации

Теоретические и практические задачи обучающихся: формулировать понятие компьютерной презентации; рассказывать о назначении компьютерных презентаций; определять название и назначение основных элементов интерфейса программы; рассуждать о правилах оформления презентаций; уметь добавлять текст и изображения на слайд; уметь применять анимацию к объектам презентации; уметь изменять параметры эффектов анимации; создавать сложную анимацию в презентации; уметь работать с кнопками и триггерами.

Темы 125-128. Электронное портфолио

Теоретические и практические задачи обучающихся: уметь вставлять изображения в презентацию; уметь делать скриншоты; уметь создавать электронные текстовые документы; уметь представлять свой проект.