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

(ГБОУ школа № 579 Приморского района Санкт-Петербурга)

197373, Санкт-Петербург, проспект Авиаконструкторов, дом 21, корпус 2, литер А, тел/факс: 343-17-62, school579@yandex.ru; http://s579.ru

ОБСУЖДЕНО И ПРИНЯТО

решением Педагогического совета.

Протокол от «31» августа 2022 г. № 1

УТВЕРЖДАЮ

Приказ от «31» августа 2022 г. № 201-од.

Директор _____ Г.Е. Махотина

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 43CAD2776655EEE8A2243E6BD9A1FAEB
Владелец: Махотина Галина Евгеньевна
Действителен: с 01.03.2022 до 25.05.2023

Рабочая программа ДОП
«Юный программист»

Возраст учащихся: 7-10 лет

Разработчик:
Сивинский Алексей Михайлович,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург 2022

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 2 часа в неделю, 64 часа 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 по дополнительной общеразвивающей программе «Юный программист»

№ заня-тия	Дата проведения		Тема	Количество часов	Форма контроля
	по плану	по факту			
1.			Введение. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	Входной
2.			Из чего состоит компьютер? Виды компьютеров	1	Текущий
3.			Учимся работать с компьютерной мышью	1	Текущий
4.			Тренировка памяти. Игры с мышью	1	Текущий
5.			Компьютерная клавиатура. Изучаем клавиши	1	Текущий
6.			Клавиатурный тренажёр. Учимся печатать	1	Текущий
7.			Работа с клавиатурой. Техника быстрой печати	1	Текущий
8.			Что такое графика? Знакомство с простейшим графическим редактором	1	Текущий
9.			Создание изображений в графическом редакторе	1	Текущий
10.			Графический редактор. Создание изображений	1	Текущий
11.			Дополнительные возможности графического редактора	1	Текущий
12.			Создание и редактирование изображений. Рисование на заданную тему	1	Текущий
13.			Графический редактор. Свободное рисование	1	Текущий
14.			Компьютерная графика. Творческое занятие	1	Промежуточ ный
15.			Что такое операционная система? Изучаем основные объекты операционной системы	1	Текущий
16.			Программы и данные. Способы запуска программ	1	Текущий
17.			Поиск объектов, копирование, перемещение и удаление объектов	1	Текущий
18.			Носители информации. Запись и считывание информации	1	Текущий
19.			Знакомство с конструктором мультфильмов	1	Текущий
20.			Работа с фоном, текстом и персонажами	1	Текущий
21.			Создание анимации	1	Текущий
22.			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
23.			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
24.			Создание мультфильма с помощью конструктора	1	Текущий
25.			Создание мультфильма. Представление проектов	1	Текущий
26.			Что такое алгоритм? Алгоритмы в нашей жизни. Типы алгоритмов. Способы записи алгоритмов	1	Промежуточ ный
27.			Решение логических задач с использованием линейных алгоритмов	1	Текущий
28.			Кто такой исполнитель? Система команд исполнителя	1	Текущий
29.			Решение задач при помощи компьютерных исполнителей	1	Текущий
30.			Интерфейс текстового редактора. Способы форматирования текста.	1	Текущий
31.			Вставка изображений в документ	1	Текущий
32.			Параметры страницы. Списки	1	Текущий
33.			Работа с таблицами в текстовом редакторе	1	Текущий
34.			Создание электронных документов по образцу	1	Текущий
35.			Введение в визуальное программирование	1	Текущий

36.			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
37.			Виды алгоритмов. Ветвление	1	Текущий
38.			Визуальное программирование ветвления	1	Текущий
39.			Виды алгоритмов. Циклы	1	Текущий
40.			Визуальное программирование. Решение задач	1	Текущий
41.			Сложные алгоритмические конструкции	1	Текущий
42.			Разработка проекта оптимального алгоритма	1	Текущий
43.			Оптимальный алгоритм. Представление проекта	1	Промежуточный
44.			Что такое Интернет?	1	Текущий
45.			Компьютерная сеть. Виды сетей. Топологии сетей	1	Текущий
46.			Поиск информации в Интернете	1	Текущий
47.			Использование интернет-сервисов в учебном процессе	1	Текущий
48.			Что такое мультимедиа?	1	Текущий
49.			Ресурсы мультимедиа в сети	1	Текущий
50.			Устройство компьютера. Компоненты персонального компьютера	1	Текущий
51.			Конфигурация компьютера	1	Текущий
52.			Установка новых устройств. Понятие драйвера	1	Текущий
53.			Практика инсталляции программного обеспечения	1	Текущий
54.			Компьютерные презентации. Интерфейс программы подготовки презентаций	1	
55.			Правила оформления презентаций. Добавление объектов на слайд	1	Текущий
56.			Применение анимации к объектам. Параметры эффектов анимации	1	Текущий
57.			Сложные эффекты анимации. Управляющие кнопки, триггеры	1	Текущий
58.			Сложные эффекты анимации. Управляющие кнопки, триггеры	1	Текущий
59.			Подготовка компьютерной презентации на выбранную тему	1	Текущий
60.			Подготовка компьютерной презентации на выбранную тему	1	Текущий
61.			Оформление электронной документации	1	Текущий
62.			Презентация проекта	1	Промежуточный
63.			Электронное портфолио	1	Текущий
64.			Систематизация учебных материалов	1	Итоговый

Содержание занятий

Тема 1. 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 2-5. 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 разделения клавиш на группы, названия групп клавиш; иметь представление о назначении служебных клавиш; рассуждать о технике работы с клавиатурой; иметь навык клавиатурной печати.

Темы 6-7. Клавиатурный практикум

Теоретические и практические задачи обучающихся: знать принцип разделения 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 8-10. 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 11-14. 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 15-18. 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 19-25. 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 26-29. 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 30-34. 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 35-43. 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, «Черепаха»); объяснять назначение переменных в программах; знать назначение циклов в программировании; уметь составлять программу для компьютерного исполнителя (например, «Черепаха»); уметь составлять рациональные алгоритмы.

Темы 44-47. 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 48-49. 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 50-53. 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 54-62. 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 63-64. Электронное портфолио

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