

# Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

# Пояснительная записка

**Направленность программы.** Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная мастерская имеет технологическую направленность.

## Актуальность программы

Информационные процессы и информационные технологии являются сегодня приоритетными объектами изучения на всех ступенях школьного курса информатики. Одним из наиболее актуальных направлений информатизации образования является развитие содержания и методики обучения информатике, информационным и коммуникационным технологиям в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. В соответствии со структурой школьного образования вообще (начальная, основная и профильная школы), сегодня выстраивается многоуровневая структура предмета «Информатика», который рассматривается как систематический курс, непрерывно развивающий знания школьников в области информатики и информационно – коммуникационных технологий.

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария.

**Педагогическая целесообразность данной программы** рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

**Отличительными способностями** является то, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения. Учебный материал изложен в доступной форме.

**Объем программы** – 144 часа

**Срок реализации программы**  программа рассчитана на реализацию в течение 1 учебного года.

**Форма обучения –**очная

**Режим занятий-** занятие поводится 2 раза в неделю по 2 часа

**Адресат программы:** дети в возрасте 10-12 лет

В рабочей программе соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи. В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся.

* 1. **Цель и задачи программы**

**Цели:** формирование информационной компетенции и культуры обучающегося, формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки, хранении и передачи информации,воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, стремления к созидательной деятельности и к продолжению образования с применением средств ИКТ.

**Задачи:**

***Обучающие:***

***-*** научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;

- формировать у школьника представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;

***Развивающие:***

- развивать основные навыки и умения использования компьютерных устройств;

\_ научить каждого школьника работать в программах (Gimp, Movie Maker, Pascal ABC, Мульти пульти, Power Point);

-развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;

***Воспитательные:***

- активизировать познавательный интерес к профессиям, связанных с медициной,

- воспитывать трудолюбие, терпение, аккуратность, стремление доводить начатое дело до конца;

- создать условия для воспитания у ребенка культуры поведения, правильной самооценки.

**1.3 Планируемые результаты**

**Личностные результаты** о

* развития личности, государства, общества;
* понимание роли информационных процессов в современном мире;
* владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
* ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
* развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
* способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом,
* понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
* готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
* способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
* наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе
* развития личности, государства, общества;
* понимание роли информационных процессов в современном мире;
* владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты**

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

* владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
* владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
* владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
* владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
* самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
* владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
* умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
* ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации);
* владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Предметные результаты**

формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

* формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
* развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
* формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей— таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

* 1. **Содержание программы**

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Количество часов** | | | **Форма аттестации/контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Введение в информатику | 4 | 2 | 2 | Опрос |
| 2. | Работа с презентацией. Создание анимации | 34 | 6 | 28 | Опрос и обсуждение по теме, анализ работ, выявление типичных ошибок |
| 3. | Обработка видео | 36 | 6 | 30 | Обсуждениепо теме, анализ работ учащихся, рефлексия |
| 4. | Обработка графической информации | 32 | 6 | 26 | Обсуждение по теме, , анализ работ учащихся, рефлексия, |
| 5. | Начала программирования | 40 | 8 | 32 | Показ, обсуждение, изготовление образцов, анализ работ. |
|  | **ИТОГО:** | **144** | **28** | **116** |  |

# Содержание учебного плана

1. Введение в информатику 4 часа

Инструктаж по технике безопасности и поведения в компьютерном классе. Информация вокруг нас. Основные понятия. Компьютер – универсальная машина работы с информацией.

Устройство ввода. Клавиатура. Разнообразие программного обеспечения

Работа с презентацией Практическая работа № 1 (цифровая лаборатория) «Собираем компьютер»

Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем клавиатуру»

Практическая работа № 3 (цифровая лаборатория) «Классифицируем программное обеспечение»

1. . Создание анимации 34 часа

Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение. Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Вставка звука и видео в MS Power Point. Настройка анимации и переходов в MS Power Point. Создание гиперссылок в MS Power Point. Знакомство с программой Мульти-пульти. Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти. Работа со звуков в программе Мульти-пульти. Работа со звуков в программе Мульти-пульти. Сохранение и воспроизведение мультфильма.

Практическая работа № 4 «Запуск программы»

Практическая работа № 5 «Моя первая презентация»

Практическая работа № 6 (задание 1-2) «Презентация. История компьютеров»

Практическая работа № 6 (задание 3-4) «Презентация. История компьютеров»

Практическая работа № 7 «Вставка звуковой дорожки в презентацию»

Практическая работа № 8 «Вставка видеофрагмента в презентацию»

Практическая работа № 9 «Создаем анимированную презентацию»

Практическая работа № 10 «Создаем гиперссылки в презентации»

Практическая работа № 11 «Запускаем программу Мульти-пульти»

Практическая работа № 12 (задание 1-2) «Создаем мультфильм из нескольких кадров»

Практическая работа № 12 (задание 3-4) «Создаем мультфильм из нескольких кадров»

Практическая работа № 13 «Озвучивание сюжета»

Практическая работа № 14 «Итоговый проект по созданию мультфильма»

Урок-игра «Информационный круиз»

1. Обработка Видео 36 часов

Знакомство с программой Windows Movie Maker. Интерфейс программы. Назначение программы Windows Movie Maker. Настройка переходов. Сохранение проектов

Практическая работа № 15 «Импорт графических файлов в программу Windows Movie Maker, настройка переходов. Работа с титрами»

Практическая работа № 16 «Импорт видео, звуковых файлов в программу Windows Movie Maker и настройка переходов и звуковой дорожки»

Практическая работа № 17 «Итоговый проект в программе Windows Movie Maker на выбранную тему»

1. Обработка графической информации 30 часов

Знакомство с программой Gimp. Интерфейс программы. Меню программы Gimp. Работа со слоями. Работа с фильтрами. Коллажирование в Gimp. Ретуширование фотографий. Работа с текстами.

Практическая работа № 18 «Рисуем в Gimp»

Практическая работа № 19 «Создание коллажа на выбранную тему»

Практическая работа № 20 «Преображение фотографии. Работа с текстами»

Практическая работа № 21 «Работа с фильтрами в Gimp»

Практическая работа № 22 «Итоговый проект. Создание рекламного баннера»

1. Начала программирования 38 часов

Введение в программирование на языке Pascal. Типы данных. Структура программы Оператор присваивания. Ввод данных

Практическая работа № 23 «Первая программа на Pascal»

Практическая работа № 25 «Ввод данных с клавиатуры»

Практическая работа № 24 «Решение задач по математике»

1.5 **формы аттестации и их периодичность**

В рамках реализации программы применяют следующие виды контроля:

* Промежуточная аттестация
* Итоговая аттестация

**Промежуточная аттестация** проходит 2 раза в течение учебного года (декабрь, март). Для ее прохождения дети принимают участие в викторинах, олимпиадах и т.д.

**Итоговая аттестация** . В конце учебного года проводится открытое занятие, на котором дети демонстрируют свои работы.

**Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**

**2.1.Методическое обеспечение дополнительной программы**

Программа предусматривает различные формы и методы работы.

* коллективная – традиционная форма работы, используемая при проведении массовых мероприятий;
* работа в подгруппах, микрогруппах – практическое занятие проводится с группой учащихся, состоящих из 3 и более человек, которые имеют общие цели и активно взаимодействуют между собой;
* индивидуальная – оказание помощи учащемуся при усвоении сложного материала;
* самостоятельная – форма работы, при которой ребёнок работает без помощи со стороны взрослого.

***В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения:***

* словесные (рассказ-объяснение, беседа, чтение книг, лекция, сказка);
* наглядные (демонстрация педагогом приемов работы, наглядных пособий, самостоятельные наблюдения учащихся, экскурсии);
* практические (выполнение упражнений, овладение приемами работы, приобретение навыков,управление технологическими процессами).

**2.2 Условия реализации программы**

При организации работы творческого объединения используется дидактический материал. Он включает в себя

образцы изделий, выполненных педагогом и учащимися,

инструкционные карты, специальную и дополнительную литературу, фотографии, разработки отдельных тематических занятий.

Использование данных форм и методов работы позволяет педагогу решать воспитывающие, развивающие, обучающие задачи программы.

Программа обеспечена методическими видами продукции

Компьютерные и информационно – коммуникативные средсвтва.

## Календарный учебный график

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Дата | Тема | Основное содержание занятия | Форма и методы работы | Виды контроля |
| 1 |  | Инструктаж по технике безопасности и поведения в компьютерном классе.  Клавиатурный тренажер | Инструктаж по технике безопасности и поведения в компьютерном классе. Информация вокруг нас. Основные понятия. Компьютер – универсальная машина работы с информацией.  Устройство ввода. Клавиатура. Разнообразие программного обеспечения | Беседа, практические занятия | Текущий |
| 2 |  | Информация вокруг нас. Основные понятия  Клавиатурный тренажер | практические занятия | Текущий |
| 3 |  | Компьютер – универсальная машина работы с информацией.  Практическая работа № 1 (цифровая лаборатория) «Собираем компьютер» | практические занятия | Текущий |
| 4 |  | Устройство ввода. Клавиатура  Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем клавиатуру»  Клавиатурный тренажер | практические занятия | Текущий |
| 5 |  | Разнообразие программного обеспечения  Практическая работа № 3 (цифровая лаборатория) «Классифицируем программное обеспечение» | практические занятия | Текущий |
| 6 |  | Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение.  Практическая работа № 4 «Запуск программы» | Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение.  Работа с текстом и изображениями в MS Power Point.  Вставка звука и видео в MS Power Point.  Настройка анимации и переходов в MS Power Point.  Создание гиперссылок в MS Power Point  знакомство с программой  Мульти-пульти.  Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти.  Работа со звуков в программе Мульти-пульти. Работа со звуков в программе  Мульти-пульти.  Сохранение и воспроизведение мультфильма | практические занятия | Текущий |
| 7 |  | Работа с текстом и изображениями в MS Power Point.  Практическая работа № 5 «Моя первая презентация» | практические занятия | Текущий |
| 8 |  | Работа с текстом и изображениями в MS Power Point.  Практическая работа № 6 (задание 1-2) «Презентация. История компьютеров» | практические занятия | Текущий |
| 9 |  | Работа с текстом и изображениями в MS Power Point.  Практическая работа № 6 (задание 3-4) «Презентация. История компьютеров» | практические занятия | Текущий |
| 10 |  | Вставка звука и видео в MS Power Point  Практическая работа № 7 «Вставка звуковой дорожки в презентацию» | практические занятия | Текущий |
| 11 |  | Вставка звука и видео в MS Power Point  Практическая работа № 8 «Вставка видеофрагмента в презентацию» | практические занятия | Текущий |
| 12 |  | Настройка анимации и переходов в MS Power Point  Практическая работа № 9 «Создаем анимированную презентацию» | практические занятия | Текущий |
| 13 |  | Создание гиперссылок в MS Power Point  Практическая работа № 10 «Создаем гиперссылки в презентации» | практические занятия | Текущий |
| 14 |  | Урок-игра «Информационный круиз» | практические занятия | Текущий |
| 15 |  | Знакомство с программой Мульти-пульти  Практическая работа № 11 «Запускаем программу Мульти-пульти» | практические занятия | Текущий |
| 16 |  | Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти  Практическая работа № 12 (задание 1-2) «Создаем мультфильм из нескольких кадров» | практические занятия | Текущий |
| 17 |  | Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти  Практическая работа № 12 (задание 3-4) «Создаем мультфильм из нескольких кадров» | практические занятия | Текущий |
| 18 |  | Работа со звуков в программе Мульти-пульти  Практическая работа № 13 «Озвучивание сюжета» | практические занятия | Текущий |
| 19 |  | Работа со звуков в программе Мульти-пульти. Сохранение и воспроизведение мультфильма.  Практическая работа № 14 «Итоговый проект по созданию мультфильма» | практические занятия | Текущий |
| 20 |  | Знакомство с программой Windows Movie Maker. Интерфейс программы | Знакомство с программой Windows Movie Maker. Интерфейс программы. Назначение программы Windows Movie Maker. Настройка переходов. Сохранение проектов | практические занятия | Текущий |
| 21 |  | Назначение программы Windows Movie Maker | практические занятия | Текущий |
| 22 |  | Настройка переходов. Сохранение проектов  Практическая работа № 15 «Импорт графических файлов в программу Windows Movie Maker, настройка переходов. Работа с титрами» | практические занятия | Текущий |
| 23 |  | Практическая работа № 16 «Импорт видео, звуковых файлов в программу Windows Movie Maker и настройка переходов и звуковой дорожки» | практические занятия | Текущий |
| 24 |  | Практическая работа № 17 «Итоговый проект в программе Windows Movie Maker на выбранную тему» | практические занятия | Текущий |
| 25 |  | Знакомство с программой Gimp. Интерфейс программы. | Знакомство с программой Gimp. Интерфейс программы. Меню программы Gimp. Работа со слоями. Работа с фильтрами. Коллажирование в Gimp. Ретуширование фотографий. Работа с текстами. | практические занятия | Текущий |
| 26 |  | Меню программы Gimp. Работа со слоями. Практическая работа № 18 «Рисуем в Gimp» | практические занятия | Текущий |
| 27 |  | Работа с фильтрами. Коллажирование в Gimp. Практическая работа № 19 «Создание коллажа на выбранную тему» | практические занятия | Текущий |
| 27 |  | Ретуширование фотографий. Работа с текстами.  Практическая работа № 20 «Преображение фотографии. Работа с текстами» | практические занятия | Текущий |
| 29 |  | Практическая работа № 21 «Работа с фильтрами в Gimp» | практические занятия | Текущий |
| 30 |  | Практическая работа № 22 «Итоговый проект. Создание рекламного баннера» | практические занятия | Текущий |
| 31 |  | Введение в программирование на языке Pascal | Введение в программирование на языке Pascal. Типы данных. Структура программы Оператор присваивания. Ввод данных | практические занятия | Текущий |
| 32 |  | Типы данных. Структура программыПрактическая работа № 23 «Первая программа на Pascal» | практические занятия | Текущий |
| 33 |  | Оператор присваивания. Ввод данныхПрактическая работа № 25 «Ввод данных с клавиатуры» | практические занятия | Текущий |
| 34 |  | Практическая работа № 24 «Решение задач по математике» | практические занятия | Текущий |

**2.4 Оценочные материалы**

Оценочные материалы выражаются в успешной сдаче текущих и итоговых тестов по разделам программы, в применение на практике , в участии школьников в олимпиадах по информатике, в практических соревнованиях

## *2*.5 Список литературы

## *Список литературы для педагога*

1. Босова Л.Л. А.Ю. Босова. Информатика: Учебник для 5 класса. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике для 5-7 классов: методическое пособие. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Бородин М.Н. Методическое пособие для учителя. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
7. Здатопольский Д.М. Занимательная информатика для 5-11 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
8. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
9. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
10. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
11. Цифровая лаборатория авторской мастерской Могилев А.В, Цветкова М.С. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php>)

## *Список литературы для обучающихся*

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Цифровая лаборатория авторской мастерской Могилев А.В, Цветкова М.С. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php>)

# 