

государственное казенное образовательное учреждение  
Свердловской области для детей-сирот и детей, оставшихся без  
попечения родителей «СИНАРСКИЙ ДЕТСКИЙ ДОМ»

РАССМОТРЕНО  
на Педсовете от 26.08 2015 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора:

Фирсова И.Е.  
2015 г.

УТВЕРЖДЕНО  
И.О. директора Синарского детского дома

Лесунова Ю.Ю.

Рабочая программа  
на 2015 – 2016 учебный год

детского объединения дополнительного образования  
**Кружок «Информационные технологии»**

Руководитель: **Тумашов Юрий Александрович**

г. Каменск-Уральский  
2015 г.



## Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Информационные технологии» для 5-9 классов разработана на основе авторской программы Н.В. Макаровой для 5-9 классов, рекомендованной Министерством образования РФ.

Содержание курса позволяет развить основу системного видения мира, расширить возможности информационного моделирования, обеспечив тем самым значительное расширение и углубление межпредметных связей с другими дисциплинами.

Данная программа ориентирована на существующие в настоящее время типы универсальных пользовательских программ – текстовые и графические редакторы, возможности Интернет.

Программа предназначена для развития творческой активности детей, обеспечивающая развитие познавательных интересов в обучении и составляющим основу избирательности внимания, памяти, мышления в обучении и творчестве ребенка.

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество воспитанников в наиболее интересном для них направлении.

**Актуальность программы** в том, что в результате обучения дети смогут использовать приобретенные умения и навыки в практической деятельности и повседневной жизни для себя и окружающих, а так же проявят свои творческие таланты.

Программа следует **концентрическому принципу** в размещении материала, при котором одна и та же тема изучается в течение нескольких лет с постепенным наращиванием сведений. Концентризм программы создает условия для постоянного повторения ранее усвоенного материала.

Сначала происходит знакомство с компьютером, как инструментом, затем нарабатываются навыки использования компьютерных технологий, и потом происходит ежегодный повтор и усложнение тренинга. При этом возможность использования компьютерных игр развивающего характера для детей с ограниченными возможностями дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому курсу.

Содержание программы построено на следующих **принципах**:

- отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информационных технологий, в соответствии с психофизическими возможностями, возрастными особенностями воспитанников, уровнем их знаний и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению детей;

- овладение поисковыми, проблемными, репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на занятии, дополнительная мотивация через игру;

- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

*Изучение информационных технологий направлено на достижение следующих целей:*

- **овладение умениями** работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

- **развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

- **воспитание** ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;

- **выработка навыков** применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

*Занятия кружка информационных технологий способствует решению следующих задач:*

- **повысить** мотивацию обучения;

- **реализовать** способности, возможности, потребности и интересы ребенка.

- **заложить** основу для дальнейшего профессионального обучения;

- **сформировать** необходимые знания и навыки работы с информационными моделями и технологиями, позволяющие использовать их при изучении других предметов.

**Требования к уровню подготовки воспитанников**

*Результатом занятий кружка информационных технологий воспитанник должен:*

**знать/понимать**

- виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;

- программный принцип работы компьютера;

- назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий.

**уметь**

- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;

- оценивать числовые параметры информационных объектов и

процессов: объем памяти, необходимый для хранения информации; скорость передачи информации;

- создавать информационные объекты, в том числе:

- структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;

- создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы, переходить от одного представления данных к другому;

- создавать презентации на основе шаблонов.

**использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:**

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;

- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов.

### **Содержание программы**

#### **Введение**

Техника безопасности при работе с компьютером. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение. Создание личных папок. Сохранение информации на диск, флешкарту. Копирование документов.

*Практические работы:*

1. отработка навыков ввода информации с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер).
2. создание папок и документов.
3. работа с файлами: создание, копирование, переименование, удаление.
4. сохранение информации на дискеты и свойства дискеты.

#### **Компьютер как универсальное устройство обработки информации**

Основные компоненты компьютера и их функции. Программный принцип работы компьютера. Командное взаимодействие пользователя с компьютером, графический интерфейс пользователя. Программное обеспечение, его структура. Программное обеспечение общего назначения.

Оперирование компьютерными информационными объектами в наглядно-графической форме (графический пользовательский интерфейс). Создание, именованье, сохранение, удаление объектов, организация их семейств. Защита информации от компьютерных вирусов.

*Практические работы:*

1. Классификация программного обеспечения;
2. Просмотр информации о параметрах папки и файла;
3. Работа в программе Проводник;
4. Выполнение стандартных действий с окнами;
5. Изменение параметров рабочего стола;
6. Проверка файлов на наличие вируса.

#### **Обработка текстовой информации**

Создание текста посредством квалифицированного клавиатурного

письма с использованием базовых средств текстового редактора Word. Работа с фрагментами текста. Страница. Абзацы, ссылки, заголовки, оглавления. Выделение изменений. Проверка правописания, словари. Включение в текст списков, таблиц, изображений, диаграмм, формул. Технология работы с иллюстрациями. Печать текста. Работа в тренинговой программе «Стамина».

*Практические работы:*

1. Знакомство с приемами квалифицированного клавиатурного письма, «слепой» десятипальцевый метод клавиатурного письма и приемы его освоения. Работа в программе «Стамина».

2. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.

3. Форматирование текстовых документов.

4. Вставка в документ изображений, работа с ними.

5. Вставка в документ формул.

6. Создание и форматирование списков.

7. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

**Обработка графической информации**

Растровая и векторная графика. Интерфейс графических редакторов. Редактирование изображения в растровом редакторе Paint. Редактирование изображения в векторном редакторе Word. Форматы графических файлов.

*Практические работы:*

1. Создание изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Использование примитивов и шаблонов. Геометрические преобразования.

2. Создание изображения с помощью инструментов векторного графического редактора. Использование примитивов и шаблонов. Конструирование графических объектов: выделение, объединение. Геометрические преобразования.

3. Ввод изображений с помощью графической панели и сканера, использование готовых графических объектов.

**Мультимедийные технологии**

Компьютерные презентации. Дизайн презентации и макеты слайдов. Использование анимации и гиперссылок в презентации.

*Практические работы:*

1. Создание презентации с использованием готовых шаблонов, подбор иллюстративного материала, создание текста слайда.

2. Демонстрация презентации.

3. Обработка материала, монтаж информационного объекта.

**Элементы логики**

**Развивающие игры:**

Это компьютерные программы т. н. «открытого» типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей,

эмоционального и нравственного развития, целеобразования, способности соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями на экране. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка.

### **Обучающие игры:**

К ним относятся игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач.

### **Игры-забавы:**

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). В них предоставляется возможность детям развлечься.

### **Интернет**

Электронная почта. Поисковые системы. Детские и образовательные сайты.

#### *Практические работы*

1. передача и получение сообщений по электронной почте.
2. поиск информации в глобальной сети Интернет.

### **Формы и методы обучения**

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

Весь курс проходит с использованием элементов игры, межпредметного материала, чередованием теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения т. д.

Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований.

### **Методы и методические приемы**

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Занятие – исследование. Обучающимся предлагается создать рисунки в векторном и растровом редакторах и провести ряд действий по алгоритму. Детям предлагается создать рисунок в растровом редакторе и сохранить его с разным расширением, посмотреть что изменилось.

Практикум – это общее задание для всех воспитанников, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Ведется диалог между педагогом и ребенком, что позволяет воспитанникам быть полноценными участниками занятия.

Индивидуальные практические работы – мини-проекты.

Программа предусматривает использование следующих **форм работы:**

1.*фронтальной* - подача материала всему коллективу кружковцев;

2.*индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи воспитанникам при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

3.*групповой* – когда детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

### **Структура занятия:**

- Организационный момент (1 мин)
- Разминка: короткие логические задания на коррекцию внимания, памяти, восприятия, мышления, мелкой моторики (5 мин)
- Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (10-15 мин)
- Физкультминутка (3 мин)
- Работа за компьютером (15-20 мин)
- Подведение итогов занятия (1 мин)

### **Ожидаемые результаты**

**Формируемые умения и навыки детей:**

- Обучение навыкам планирования работы, самостоятельного выбора техник, инструментов и форм для достижения поставленной задачи, цели;
- Навыки оформления документов, выбора стиля, художественных решений;
- Умения обрабатывать данные, графические изображения на компьютере;
- Умения самостоятельно контролировать ход выполнения работы, фиксировать последовательность и оценивать результат;
- Делать выводы на основе полученных результатов.
- Выполнение воспитанниками различных творческих работ и заданий;
- Ведение исследовательской деятельности;
- Работа с различными темами на занятиях кружка.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы**

- конкурс творческих работ с использованием мультимедиа технологий;
- зачетная работа по итогам изучения темы;
- выставка рисунков;
- участие в городских конкурсах по ИКТ.

### **Организационные условия реализации программы**

Программа рассчитана на детей в возрасте от 9 до 17 лет. Каждый воспитанник имеет возможность индивидуальной работы со всеми видами доступа к информации. Условиями отбора детей в кружок является желание заниматься.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 1 часу (время проведения занятия зависит от возрастной особенности детей – от 40 до 60 минут). Нагрузка на педагога – 3 часа в день, 9 часов в неделю.

Дети разбиты на группы по возрастному признаку и типу обучения. В каждой группе занимается по 6 человек (это обусловлено наличием 6 компьютерных рабочих мест в кружке), в связи с этим темы кружка дублируются.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

**Срок реализации – 1 год.**

### **Ресурсное обеспечение**

- 6 компьютеризированных рабочих мест на базе двухъядерных процессоров, оборудованных устройствами чтения/записи на сменные носители CD-R, НЖМД емкостью не менее 20 гигабайт, оперативной памятью не менее 500 мегабайт, монитором соответствующим требованиям ТСО97 или старше, клавиатурой, манипулятором типа «мышь», звуковой картой, видеокартой с объемом памяти не менее 500 мегабайт, связанных между собой сетью.



- Модем.
- Устройства вывода звуковой информации.
- Инсталляционные пакеты программ.
- Наличие доступа в Интернет.
- Цифровой фотоаппарат.

**Комплекс упражнений для профилактики усталости глаз:**

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз. Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

## Учебно–тематический план

№ п/п	Тема	Кол-во часов	В т. ч. теоретич.	В т.ч. практич.
1.	Введение. Техника безопасности	6	6	-
2.	Компьютер как универсальное устройство обработки информации	6	-	6
3.	Обработка текстовой информации	63	-	63
4.	Обработка графической информации	63	6	57
5.	Мультимедийные технологии	63	3	60
6.	Элементы логики	132	-	132
<b>Итого:</b>		<b>333</b>	<b>15</b>	<b>318</b>

## Содержание тем курса

№ п\п	Содержание курса	Теория	Практика	Дата проведения
<b>1.</b>	<b>Тема: «Введение. Техника безопасности»</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	1.09 2.09
<b>2.</b>	<b>Тема: «Компьютер как универсальное устройство обработки информации»</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	
1	Классификация программного обеспечение компьютера, структура ПО	-	3	3.09
2	Графический пользовательский интерфейс	-	3	8.09
<b>3.</b>	<b>Тема «Обработка текстовой информации»</b>	<b>-</b>	<b>63</b>	
1	Создание текстов и работа с ними в текстовом редакторе Word	-	39	9.09 10.09 15.09 16.09 17.09 22.09 23.09 24.09 29.09 30.09 1.10 6.10 7.10
2	Работа в тренинговой программе «Стамина»	-	24	8.10 13.10 14.10 15.10 20.10 21.10 22.10 27.10
<b>4.</b>	<b>Тема «Обработка графической информации»</b>	<b>6</b>	<b>57</b>	
1	Растровая и векторная графика	3	-	28.10
2	Интерфейс графических редакторов	-	3	29.10
3	Создание и редактирование изображений с помощью растрового редактора Paint		30	5.11 10.11 11.11 12.11

				17.11 18.11 19.11 24.11 25.11 26.11
4	Редактирование изображения с помощью векторного редактора Word		24	1.12 2.12 3.12 8.12 9.12 10.12 15.12 16.12
5	Форматы графических файлов	3	-	17.12
<b>5. Тема «Мультимедийные технологии»</b>		<b>3</b>	<b>60</b>	
1	Компьютерные презентации	3	-	22.12
2	Дизайн презентации и макеты слайдов	-	42	23.12 24.12 29.12 30.12 31.12 12.01 13.01 14.01 19.01 20.01 21.01 26.01 27.01 28.01
3	Анимация и гиперссылки в презентации	-	18	2.02 3.02 4.02 9.02 10.02 11.02
<b>6. Тема «Элементы логики»</b>		<b>-</b>	<b>132</b>	
1	Развивающие игры	-	27	16.02 17.02 18.02 24.02 25.02 2.03

				3.03 4.03 9.03
2	Обучающие игры	-	90	10.03 11.03 16.03 17.03 18.03 23.03 24.03 25.03 30.03 31.03 1.04 6.04 7.04 8.04 13.04 14.04 15.04 20.04 21.04 22.04 27.04 28.04 29.04 4.05 5.05 6.05 11.05 12.05 13.05 18.05
3	Игры-забавы	-	15	19.05 20.05 25.05 26.05 27.05

## Литература

1. Берлингер Э.М., Глазырина И.Б., Глазырин Б.Э. Microsoft Windows XP. - М.: БИНОМ, 2004.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю.. Занимательные задачи по информатике.- 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
3. Макарова Н.В. Информатика 5-6 класс. СПб.: Питер, 2005.
4. Макарова Н.В. Практикум по информационным технологиям. СПб.: Питер, 2005.
5. Жигарев А.Н., Макарова Н.В. Основы компьютерной грамоты. СПб.: Питер, 2005.
6. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
8. Порев В.Н. Компьютерная графика. - СПб.: БХВ-Петербург, 2012
9. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям – Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб: ПИТЕР, 2006.
10. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). – М.: Баласс, Школьный дом, 2010. – 64 с.