

Министерство образования, науки и молодежной политики
Республики Коми

Государственное общеобразовательное учреждение
Республики Коми
«Школа-интернат № 1» г. Воркуты
(ГОУ РК «ШИ № 1» г. Воркуты)

«1 №-а школа-интернат» Воркута карын Коми Республикаса канму общеобразовательной
учреждение

169906, Республика Коми, г. Воркута, ул. Ленина, д. 33 б
тел./факс: (82151) 3-46-65; e-mail: goshi1@minobr.rkomi.ru

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
ГОУ РК «ШИ № 1» г. Воркуты
протокол № 1 от 30.08.2018



Директор ГОУ РК «ШИ № 1» г. Воркуты
..... С.А. Анциферов
приказ от 01.09.2018 № 303

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«БАЙТИК»
общеинтеллектуального направления

срок реализации программы 1 год
(возраст учащихся 11 лет)

Составитель
Долженко А. И., учитель
информатики

г. Воркута
2018 г

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Байтик» общеинтеллектуального направления составлена в соответствии с Федеральным Государственным образовательным стандартом начального общего образования, утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 №373 (с последующими изменениями, в ред. приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 31.12.2015 №1576).

Программа разработана как самостоятельная дисциплина, являющаяся образовательным компонентом начального общего образования. Вместе с тем, выражая общие идеи формализации, она пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. Основное назначение курса "Компьютер - друг" состоит в выполнении социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни.

Главная цель базового образования по курсу информатики состоит в формировании у обучающихся полного представления о современных средствах автоматизированного сбора, хранения и обработки информации и в применении основных программных продуктов сначала при решении их школьных, а затем и производственных задач. Базовое образование даёт основные сведения по устройству используемых при обработке информации технических средств, по хранению различных видов информации в компьютере, по математическим основам информатики, которые применяются практически во всех пользовательских программных системах, по основам разработки собственного программного обеспечения.

Цель дополнительного образования состоит в помощи тем детям, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса информатики.

Основная задача учреждений дополнительного образования, создать условия для развития творческой одаренности учащихся, их самореализация, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы образования в частности дополнительного образования.

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения информатикой как предмета изучения. Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий или уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

Актуальность программы 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 учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции обучающегося. Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др. Информационные технологии и глобальная информационная сеть Интернет даёт возможность получать самую разнообразную актуальную информацию в широком диапазоне науки и техники. Необходимость постоянно

обновлять и расширять профессиональные компетенции, также продиктована современными условиями информационного общества. Истинным профессионалам любой отрасли науки и техники свойственно рассматривать умение представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, занятия, соревнования, экскурсии.);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов соревнований и др.);
- средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением, мышь, наушники с микрофоном. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, игровые задания, викторины.

Для занятий по программе необходимы следующие средства и материалы: тетрадь, ручка (для обучающихся), плакаты, мультимедийные презентации.

Цели программы:

- Обучить работе в основных офисных пакетах и базовых программах MS Windows.
- Сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач;
- Воспитать информационную культуру.

Задачи:

- формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 9 до 11 лет. Дети данного возраста способны выполнять задания по образцу, а также после изучения блока темы выполнять творческое репродуктивное задание.

Срок реализации образовательной программы: 1 год.

Формы занятий

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.
- формы и методы отслеживания промежуточного результата;
- зачетные занятия;
- тестирование.

Режим занятий:

Занятия проводятся: 1 раз в неделю (итого 1 час в неделю, 34 часа в год)

Ожидаемые результаты освоения программы.

Требования к учащимся.

Обучающийся будет знать:

- Принципы работы ЭВМ;
- Основные понятия и составные части ЭВМ;
- Владеть основными компьютерными терминами и понятиями;
- Методы настройки Windows;
- Основные тенденции развития ЭВМ и её историю;
- Принципы защиты ЭВМ от компьютерных вирусов;
- Принцип работы графического редактора Paint.

Обучающийся будет уметь:

- Использовать программы навигации ("проводник" и основные файловые менеджеры);
- Производить запись информации на сменные носители.
- Использовать базовые программы MS Windows;
- Производить поиск информации и её сортировку;
- Использовать основные антивирусные пакеты.
- Производить операции архивирования и разархивирования информации.

Содержание курса

Раздел 1. Аппаратные и программные средства ИКТ.

Тема 1.1. Компьютер 3 часов

Содержание материала: Техника безопасности при работе на компьютере. Правила поведения в компьютерном классе. История развития вычислительной техники. Поколения ЭВМ. Классификация компьютеров по функциональным возможностям. Работа с клавиатурным тренажёром.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Тема 1.2. Состав ПК. 9 часов

Содержание материала: Магистрально-модульный принцип построения компьютера. Процессор. Микропроцессор. Внутренняя память. Внешняя память. Периферийные устройства. Мультимедиа. Программное обеспечение. Компьютер как средство обработки информации. Взаимодействие устройств компьютера. Работа с клавиатурным тренажёром.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Тема 1.3. Освоение операционной среды Windows 6 часов.

Содержание материала: Основные приёмы работы с мышью. Освоение навыков работы с мышью в компьютерных играх. Понятие прикладной программы. Роль и назначение прикладной программы. Структура интерфейса прикладной программы. Калькулятор. Адресная книга. Блокнот. Проводник. Word Pad.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Раздел 2. Телекоммуникационные технологии.

Тема 2.1 Графические редакторы 10 часов.

Содержание материала: Основные характеристики графического редактора Paint. Создание рисунков. Работа с фрагментами изображения. Работа с текстом. Знакомство с графическим редактором Photoshop. Основы обработки изображений. Изучение панели инструментов. Знакомство с палитрами. Закрашиваем цветом. Инструменты рисования. Работа с текстом. Выделение областей. Операции с областями. Изменение масштаба. Слои. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Текстовые слои. Комбинация изображений. Фотомонтаж. Создание фотомонтажа с собственным фото. Маски и каналы. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета. Рисование кривых произвольной формы. Фильтры. Работа с фильтрами. Коллаж. Текст в Adobe Photoshop - формирование символов и абзацев. Текст в Adobe Photoshop - "горящая" и "ледяная" надписи. Сияющий текст.

Раздел 3. Творческий проект

Тема 4.1. Выполнение творческого задания 3 часа

Содержание материала: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта и оформление документации. Защита проекта.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Раздел 5. Повторение

Тема 5.1 Повторение 1 час.

Содержание: повторение проводится в начале каждого года обучения, (начиная со второго) по изученным темам предыдущего года, и в конце изучения всего курса по всем разделам.

Формы занятий: упражнения, контроль

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема.	Количество часов		
		Всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия

Раздел 1. Аппаратные и программные средства ИКТ.				
1.	Техника безопасности при работе на компьютере. Правила поведения в компьютерном классе.	1	1	
2.	История возникновения вычислительных машин. Поколения ЭВМ.	1	1	
3.	Классификация компьютеров по функциональным возможностям.	1	1	
4.	Принцип построения компьютера. Работа с клавиатурой.	1	1	
5.	Процессор. Микропроцессор.	1	1	
6.	Внутренняя и внешняя память компьютера.	1	1	
7.	Программное обеспечение компьютера.	1	1	
8.	Компьютер как средство обработки информации. Взаимодействие устройств компьютера	1	1	
9.	Основные работы в среде Microsoft Office. Текстовый редактор.	1		1
10.	Редактирование документа.	1		1
11.	Основные работы в среде Microsoft Office. Графический редактор.	1		1
12.	Работа в графическом редакторе.	1		1
13.	Основные приёмы работы с мышью.	1		1

14.	Освоение навыков работы с мышью в компьютерных играх. Компьютерные игры.	1		1
15.	Компьютерные игры.	2		2
16.	Понятие прикладной программы. Роль и назначение прикладной программы. Калькулятор.	2	1	1
17.	Адресная книга. Блокнот.	1		1
18.	Текстовый редактор Word Pad.	1		1
Раздел 2. Телекоммуникационные технологии.		10	2	8
19.	Основные характеристики графических редакторов. Принципы работы с графическим редактором Paint.	1	0,5	0,5

20.	Создание рисунков с помощью карандаша. Создание рисунков с помощью готовых геометрических фигур.	1		1
21.	Работа с фрагментами изображений. Работа с текстом.	1	0,5	0,5
22.	Знакомство с графическим редактором Photoshop. Основы обработки изображений. Изучение панели инструментов	1	0,5	0,5
23.	Знакомство с палитрами. Закрашиваем цветом. Инструменты рисования.	1		1
24.	Изменение масштаба. Слои. Эффекты слоя. Трансформация слоя.	1	0,5	0,5
25.	Текстовые слои.	1		1
26.	Комбинация изображений. Фотомонтаж Создание фотомонтажа с собственным фото	1		1

27	Рисование кривых произвольной формы. Коллаж.	1		1
28.	Текст в Adobe Photoshop - формирование символов и абзацев. Текст в Adobe Photoshop - "горящая" и "ледяная" надписи. Сияющий текст.	1	0,5	0,5
Раздел 3. Творческий проект		3	1	2
29.	Создание оригинал-макета открытки	1	0,5	0,5
30.	Создание проекта "Открытка к празднику"	1		1
31	Защита проекта "Создание макета открытки к празднику"	1		1
Раздел 4. Повторение.		1		1
32	Повторение изученного за 1 год обучения.	1		1

Календарно-тематическое планирование.

№ п/п	Раздел, тема.	Количество часов	Дата
		всего	План/факт
Раздел 1. Аппаратные и программные средства ИКТ.			
1.	Техника безопасности при работе на компьютере. Правила поведения в компьютерном классе.	1	
2.	История возникновения вычислительных машин. Поколения ЭВМ.	1	

3.	Классификация компьютеров по функциональным возможностям.	1	
4.	Принцип построения компьютера. Работа с клавиатурой.	1	
5.	Процессор. Микропроцессор.	1	
6.	Внутренняя и внешняя память компьютера.	1	
7	Программное обеспечение компьютера.	1	
8.	Компьютер как средство обработки информации. Взаимодействие устройств компьютера	1	
9.	Основные работы в среде Microsoft Office. Текстовый редактор.	1	
10.	Редактирование документа.	1	
11.	Основные работы в среде Microsoft Office. Графический редактор.	1	
12.	Работа в графическом редакторе.	1	
13.	Основные приёмы работы с мышью.	1	

14.	Освоение навыков работы с мышью в компьютерных играх. Компьютерные игры.	1	
15, 16	Компьютерные игры.	2	
17, 18	Понятие прикладной программы. Роль и назначение прикладной программы. Калькулятор.	2	
19.	Адресная книга. Блокнот.		
20.	Текстовый редактор Word Pad.		
Раздел 2. Телекоммуникационные технологии.			
21.	Основные характеристики графических редакторов. Принципы работы с графическим редактором Paint.		
22.	Создание рисунков с помощью карандаша. Создание рисунков с помощью готовых геометрических фигур.		
23.	Работа с фрагментами изображений. Работа с текстом.		
24.	Знакомство с графическим редактором Photoshop. Основы обработки изображений. Изучение панели		

	инструментов		
25.	Знакомство с палитрами. Закрашиваем цветом. Инструменты рисования.		
26.	Изменение масштаба. Слои. Эффекты слоя. Трансформация слоя.		
27.	Текстовые слои.		
28.	Комбинация изображений. Фотомонтаж Создание фотомонтажа с собственным фото		

29	Рисование кривых произвольной формы. Коллаж.		
30.	Текст в Adobe Photoshop - формирование символов и абзацев. Текст в Adobe Photoshop - "горящая" и "ледяная" надписи. Сияющий текст.		
Раздел 3. Творческий проект			
31.	Создание оригинал-макета открытки		
32.	Создание проекта "Открытка к празднику"		
33	Защита проекта "Создание макета открытки к празднику"		
Раздел 4. Повторение.			
34	Повторение изученного за 1 год обучения.		