

Управление образования администрации Новооскольского городского округа
Белгородской области

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Станция юных техников Новооскольского района Белгородской области»

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» августа 2022 г
протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
директор МБУДО
«Станция юных техников
Новооскольского района
Белгородской области»

приказ №48-ОД
от 31.08.2022 г.

Майборода В.А.



**Рабочая программа
дополнительной общеобразовательной
(общеразвивающей) программы
«МИР ИНФОРМАТИКИ»**

(техническая направленность)
1-й год обучения
для обучающихся 10-15 лет

Автор-составитель:
Деменко
Светлана Владимировна
педагог дополнительного
образования

г.Новый Оскол
2022 г.

Рабочая программа дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Мир информатики»

Направленность программы: техническая

Автор-составитель программы *педагог дополнительного образования
Деменко Светлана Владимировна*

Рабочая программа дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Мир информатики» рассмотрена на заседании педагогического совета муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников Новооскольского района Белгородской области»

«31» августа 2022 г., протокол № 1.

Рабочая программа (далее программа) 1-го года обучения разработана на основе дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Мир информатики».

ЦЕЛЬ:

Формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, информационным моделированием, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Развитие культуры общения
4. Развитие навыков сотрудничества

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления

Календарный учебный график

Комплектование групп творческих объединений по Программе проводится с 01.09.по 15.09 учебного года.

Расчетная продолжительность учебного года: 38 недель (146 часов)

Этапы образовательного процесса	график
Начало занятий	1 сентября
Продолжительность занятия	90 мин. с перерывом в 10 мин.
Окончание учебного года	31 мая
Каникулы зимние	31 декабря по 9 января
Каникулы летние	С 01 июня – 31 августа

№ группы	Дни недели	Время проведения	Дни недели	Время проведения
----------	------------	------------------	------------	------------------

		занятий		занятий
1	Понедельник	16.10-16.55 17.05-17.50	среда	16.10-16.55 17.05-17.50

Учебные занятия 1 года обучения – проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Академический час равен 45 минутам. Наполняемость группы 10 человек. Годовая нагрузка 146 часов.

К концу 1 года обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Интерфейс MS PowerPoint .
2. Настройки эффектов анимации.
3. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука...
4. Как создается слайд-фильм?

Уметь: Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм

Творческое объединение обучающихся «Мир информатики» - это объединение учащихся по интересам. Кабинет информатики, в котором проводятся занятия объединения, находится на базе ОГБОУ «Новооскольская СОШ с УИОП» Белгородской области, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда. Оборудован:

1. Столы - 10 шт.
2. Стулья - 20 шт.
3. Компьютеры – 11 шт.
4. Ноутбуки – 15 шт.
5. Сканер-0
6. Принтер-1
7. Колонки-0
8. Мультимедиа проектор-0
9. Экран-1
10. Микрофон.
11. Модем.
12. Цифровой фотоаппарат.
13. Цифровая видеокамера.
14. Дисковые накопители.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности и требованиям СанПиНа.

Программа «Мир информатики» предполагает не только проведение академических занятий, но и использование активных, нестандартных форм работы через коллективно-творческую деятельность. В процессе усвоения материала дети вместе с педагогом идут от простого к сложному, с учетом

приобретенного опыта и знаний, по мере взросления детского коллектива. Программа имеет практическую направленность.

Формы проведения занятий зависят от сложности изучаемой темы, уровня подготовки обучающихся и их социально-возрастных особенностей. Образовательный процесс построен так, что даёт возможность воспитанникам максимально проявлять свою активность, развивать эмоциональное восприятие, создаёт условия для развития личности, приобщает обучающихся к ценностям технического творчества, развивает мотивации личности к познанию.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

Учебно-тематический план 1 год обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1.	Вводное занятие.	10	5	5
2.	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	20	5	15
3.	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	10	3	7
4.	Создание «Самостоятельной презентации»	8	3	5
5.	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	20	5	5
6.	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	10	2	8
7.	Использование презентаций в текстовых документах	10	3	7
8.	Демонстрация самопрезентации	2	-	2
9.	Теория создания слайд фильмов.	20	5	15

10.	Создание слайд фильма «Мультфильм».	30	-	30
11.	Конкурс слайд фильмов.	3	-	3
12.	Заключительное занятие.	3	3	-
	Итого:	146	33	113

**Календарно- тематический план
1 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Сроки
		Теории	Практики	всего	
1	Вводное занятие	2		2	5.09
2	Программное обеспечение. Виды программного обеспечения.	2		2	7.09
3	Прикладные программы.	2		2	12.09
4	Программы для создания анимации.	1	1	2	14.09
5	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	1	1	2	19.09
6	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	1	1	2	21.09
7	Создание и первичное оформление слайдов.		2	2	26.09
8	Создание и первичное оформление слайдов.		2	2	28.09
9	Создание скрытого слайда.		2	2	3.10
10	Создание скрытого слайда.		2	2	5.10
11	Выбор стиля презентации.	1	1	2	10.10
12	Изменение палитры стиля в презентации.		2	2	12.10
13	Вкладки, кнопки, меню программы PowerPoint	1	1	2	17.10
14	Настройка смены слайдов.		2	2	19.10
15	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	1	1	2	24.10
16	Создание шаблонов с помощью конструктора.		2	2	26.10
17	Создание шаблонов с помощью конструктора.		2	2	31.10

18	Настройка анимации слайдов.	1	1	2	2.11
19	Настройка анимации слайдов.		2	2	7.11
20	Создание «Самостоятельной презентации»		2	2	9.11
21	Создание «Самостоятельной презентации»		2	2	14.11
22	Настройка презентации	1	1	2	16.11
23	Настройка презентации		2	2	21.11
24	Вставка рисунка		2	2	23.11
25	Вставка диаграммы		2	2	28.11
26	Вставка графиков		2	2	30.11
27	Вставка звукового сопровождения		2	2	5.12
28	Вставка гиперссылки на слайд	1	1	2	7.12
29	Вставка гиперссылки на документ	1	1	2	12.12
30	Вставка гиперссылки на программу.	1	1	2	14.12
31	Настройка демонстрации презентации		2	2	19.12
32	Демонстрация презентации		2	2	21.12
33	Настройка времени демонстрации презентации	1	1	2	26.12
34	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	1	1	2	28.12
35	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).		2	2	09.01
36	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).		2	2	11.01
37	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).		2	2	66.01
38	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).		2	2	18.01
39	Использование презентаций в текстовых документах		2	2	23.01
40	Вставка текста на слайд	1	1	2	25.01
41	Вставка копированного текста на слайд		2	2	30.01

42	Изменение размера поля для текста.		2	2	01.02
43	Вставка дополнительного поля для ввода текста		2	2	06.02
44	Демонстрация «самопрезентации»		2	2	8.02
45	Теория создания слайд фильмов.	2		2	13.02
46	Теория создания слайд фильмов.	2		2	15.02
47	Теория создания слайд фильмов.	1	1	2	20.02
48	Теория создания слайд фильмов		2	2	22.02
49	Слайд фильм, основные отличия от кинофильма	1	1	2	27.02
50	Особенности создания анимации		2	2	01.03
51	Особенности создания анимации		2	2	6.03
52	Основные этапы создания анимации		2	2	13.03
53	Основные этапы создания анимации	1	1	2	15.03
54	Основные этапы создания анимации		2	2	20.03
55	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	22.03
56	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	27.03
57	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	29.03
58	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	3.04
59	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	05.04
60	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	10.04
61	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	12.04
62	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	17.04
63	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	19.04
64	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	24.04
65	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	26.04
66	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	03.05

67	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	10.05
68	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	15.05
69	Создание слайд фильма «Мультфильм».		2	2	17.05
70	Конкурс слайд фильмов.	2		2	22.05
71	Конкурс слайд фильмов.	1	1	2	24.05
72	Итоговая аттестация	1	1	2	29.05
73	Заключительное занятие.	1	1	2	31.05
	ИТОГО:	33	113	146	

корректировки и определения путей достижения каждым ребёнком максимального творческого и личностного развития предусмотрена аттестация. Промежуточная аттестация проводится в декабре, итоговая - в конце года и является обязательной.

Методическое обеспечение программы.

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей и педагога.

Учебное помещение находится в ГБОУ «Новооскольская СОШ с углубленным изучением предметов» г.Новый Оскол Белгородской области» и соответствует требованиям СанПиНа.

Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии у детей проводятся занятия, на которых они самостоятельно работают на компьютере, создают презентации на основании приобретенных знаний и навыков.

Учебные занятия проводятся в *форме* бесед, практикумов, ученых советов, экскурсий, игр.

Формы и методы обучения

На занятиях по данной программе используются такие формы обучения, как - фронтальная
 - коллективная
 - групповая (работа с группой, звеном, бригадой, парой)
 - индивидуальная (работа с одним обучающимся)

В работе объединений по программе «Мир информатики» используются **формы проведения учебного занятия**, классифицируемые по основной дидактической цели (Г.К.Селевко)

- Вводное учебное занятие
- Учебное занятие изучения нового материала
- Учебное занятие закрепления изученного материала
- Учебное занятие применения знаний и умений
- Учебное занятие проверки и коррекции знаний и умений
- Смешанное, или комбинированное учебное занятие

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, контроль и самоконтроль

Дидактический раздаточный материал

В качестве дидактического раздаточного материала используется:

- технологическая карта (создание таблицы, презентации и т.д.)
- образцы презентации, выполненных педагогом (по всем темам программы);
- книги (см. Список литературы)

Методическое обеспечение программы 1 года обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Вводное занятие.	Беседа, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Самопрезентации учащихся-победителей конкурсов «Ученик года», «Золушка»; самопрезентации учителей-победителей конкурса «Учитель года», «Самый классный классный».	<i>Наблюдение</i>
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Анализ выполненной практической работы</i>
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Беседа по вопросам</i>
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Контрольный тест</i>

	презентации.				
5	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	Практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Беседа по вопросам</i>
6	Демонстрация самопрезентации	Защита творческих работ	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Беседа по вопросам</i>
7	Теория создания слайд фильмов.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Наблюдение, беседа по вопросам</i>
8	Создание слайд фильма «Мультфильм»	Практикум.	Метод проектов.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	<i>Наблюдение</i>
9	Конкурс слайд фильмов.	Защита творческих работ.	Демонстративный.		<i>Наблюдение, беседа по вопросам.</i>
10	Заключительное занятие.	Беседа, Групповые формы работы.	Рефлексия.	Кроссворды по теме «Компьютерная презентация».	Итоги викторины «Кроссворд».

Список методической литературы.

1. Александр Глебо «Компьютер сводит с ума».
<http://www.medmedia.ru/printarticle.html>

2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
7. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
13. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
14. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
15. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
16. Сайты в помощь учителю информатики:
 - www.klyaksa.net
 - www.metod-kopilka.ru
 - www.pedsovet.org
 - www.uroki.net
 - www.intel.ru

Информационное обеспечение

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.

3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
5. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2000.
6. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
8. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г

Приложение 1.

Аттестационные материалы по ДООП «Мир информатики»

Год обучения	1 полугодие	На конец учебного года
1 год обучения	<p>Тестирование:</p> <p>1. Графическим редактором называется программа, предназначенная ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • создания графического образа текста • редактирования вида и начертания текста 	<p>Теоретический зачет по билетам (с практическим заданием) :</p> <p>Содержание билета:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • работы с графическим изображением • построения диаграмм <p>2. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) <p>3. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • векторной графики • растровой графики <p>4. С помощью графического редактора Paint можно ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать и редактировать графические изображения • редактировать вид и начертание шрифта • настраивать анимацию графических объектов • строить графики <p>5. Примитивами в графическом редакторе называются ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) <p>6. Инструментами в графическом редакторе являются ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) <p>7. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) <p>8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) <p>9. Палитрами в графическом редакторе</p>	<p>1) Виды графической информации и их особенности формирования.</p> <p>2) Программное обеспечение для обработки графической информации, их специфика, виды и особенности работы.</p> <p>3) Мультимедиа (понятие, назначение, особенности)</p> <p>Практическое задание:</p> <p>1) Сформировать изображение в растровом графическом редакторе;</p> <p>2) Сформировать изображение в векторном графическом редакторе;</p> <p>3) Создать анимационное изображение состоящее минимум из 7-ми объектов в кадре.</p>
--	---	--

	<p style="text-align: center;">являются ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов <p>10. Какой из графических редакторов является векторным?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adobe Photoshop • Corel Draw • Paint <p>11. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • растровой графики • векторной графики <p>12. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?</p> <ul style="list-style-type: none"> • черный • красный • зеленый • синий <p>13. Большой размер файла - один из недостатков ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • растровой графики • векторной графики <p>14. Физический размер изображения может измеряться в ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах или пикселах • пикселах • мм, см <p>15. Растровый графический редактор предназначен для ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • построения диаграмм • создания чертежей • построения графиков • создания и редактирования рисунков <p>16. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • красный, зеленый, синий, черный • голубой, пурпурный, желтый, черный • красный, голубой, желтый, синий • голубой, пурпурный, желтый, белый 	
--	--	--

	<p>17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ...</p> <ul style="list-style-type: none">• красный, зеленый, синий• голубой, пурпурный, желтый• красный, голубой, желтый• пурпурный, желтый, черный <p>18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255,0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?</p> <ul style="list-style-type: none">• черный• красный• зеленый• синий <p>19. Какой из графических редакторов является растровым?</p> <ul style="list-style-type: none">• Adobe Illustrator• Paint• Corel Draw <p>20. В процессе сжатия растровых графических файлов по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...</p> <ul style="list-style-type: none">• 100 раз• 2-3 раза• 10 - 15 раз• не изменяется <p>21. Разрешение изображения измеряется в ...</p> <ul style="list-style-type: none">• пикселах• точках на дюйм (dpi)• мм, см, дюймах <p>22. Одной из основных функций графического редактора является:</p> <ul style="list-style-type: none">• хранение кода изображения• ввод изображений• просмотр и вывод содержимого видеопамяти• создание изображений <p>23. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:</p> <ul style="list-style-type: none">• круг• символ• прямоугольник• точка экрана (пиксель)• палитра цветов <p>24. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков:</p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none">• векторной графики• растровой график <p>25. Примитивами в графическом редакторе называют:</p> <ul style="list-style-type: none">• простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора• режим работы графического редактора• операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе• среду графического редактора <p>26. Графический редактор - это:</p> <ul style="list-style-type: none">• прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых документов и работы с ними• прикладное программное обеспечение, используемое для создания, обработки, просмотра, хранения и печати графических изображений• программа для создания графических изображений• программа, используемая для автоматизации процессов над числовой информацией <p>Тест формируется из 20 вопросов, каждый правильный ответ 5 баллов. Максимальное количество баллов 100.</p>	
--	---	--