

Частное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Образовательный центр «Константа»

Утверждаю  
Директор Учреждения  
\_\_\_\_\_ Е.Г. Смирнова

Приказ № \_\_\_\_\_  
от « 30 » августа 2017 г. \_\_\_\_\_



Принята  
Решением Педагогического Совета  
Учреждения  
№ 3  
от «28» августа 2017 г.

**Рабочая программа**  
**педагога Тимофеевой Т.А.**  
**к общеразвивающей дополнительной программе**

**«Информатика в играх и задачах»**

**Учебный год: 2017/2018**

**Возраст учащихся 7-10 лет**

**Санкт-Петербург**

**2017**

## Пояснительная записка

**Рабочая программа «Информатика в играх и задачах» на 2017/2017 учебный год** разработана в соответствии с:

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» №273 от 29.12.12
2. Письмом Министерства образования и науки РФ от 28.10.15 №08-1786 «О рабочих программах учебных предметов»
3. Учебным планом Частного образовательного учреждения дополнительного образования «Образовательный центр «Константа» на 2017/2018 учебный год
4. Основной общеразвивающей программой «Информатика в играх и задачах»

Программа дополнительного образования «Информатика в играх и задачах» имеет **естественно-научную направленность**.

**Цели программы:**

- выявление и развитие способностей детей, включая творческие способности к разным видам деятельности;
- расширение теоретических знаний по данному направлению;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием;
- участие школьников в различных мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном обществе;
- создание условий для развития творческой деятельности молодого исследователя.

**Задачи программы:**

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;

- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- изучение принципов работы в сети (в т.ч. в сети Интернет);
- развитие логического мышления и памяти ребенка;
- приобретение опыта общения и работы с компьютером;
- улучшение координации движений (мелкой моторики рук);
- развитие фантазии и объемного восприятия;
- развитие художественного вкуса и музыкального слуха ребенка;

### **Ожидаемые результаты:**

- выполнение учащимися различных творческих работ и заданий;
- ведение проектной, исследовательской деятельности;
- активное участие в различных внеклассных мероприятиях;
- выступления на научно-практических конференциях;
- работа с различными темами в школьном научном обществе;
- выступления на олимпиадах и конкурсах различных уровней.

Рабочая программа является частью общеразвивающей программы, рассчитанной на 3 года. Данная программа рассчитана на **1 год** обучения. Занятия проводятся **2 раза в неделю, 64** часа в год.

### **Форма подведения итогов реализации программы.**

Текущий контроль проводим в середине года(декабрь) в форме открытого урока, итоговый(май)- в форме выполнения контрольного задания.

### **Содержание программы**

**Форма организации учебных занятий-** групповая, индивидуально-групповая.

<b>№</b>	<b>Раздел</b>	<b>Содержание</b>	<b>Часы</b>	<b>Вид деятельности</b>
<b>1</b>	<b>Компьютер</b>	<b>Основные вопросы:</b> Техника безопасности в компьютерном классе. Основные компоненты компьютера. Устройства ввода, вывода. Компьютерная помощница мышь. Меню: возможность выбора. Окно в компьютерный мир. Клавиатура – инструмент писателя. Группы клавиш	<b>10</b>	Беседа Упражнения Игры Викторины

		<p>Основная позиция пальцев на клавиатуре. Процессор. Память.</p> <p><b>Практические работы.</b> Изучение правил техники безопасности. Клавиатурный тренажер. Знакомство с устройством манипулятора типа мышь. Назначение левой и правой кнопки мыши. Приемы работы с мышью. Клавиатурный тренажер. Знакомство с клавиатурой. Назначение клавиш. Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.</p>		
2	<b>Занимательная информатика</b>	<p>Знакомство с понятиями: компьютерная игра, конструирование. Суждение: истинное и ложное. Элементы логики. Сопоставление. Множество. Обобщение. Отношение между множествами. План и правило. Исполнитель. Пример исполнителя. Модели. Алгоритм. Приемы конструирования и сопоставления. Правила и приемы компьютерной игры.</p> <p><b>Практические работы:</b> «Мир информатики» (Конструирование. Сопоставление. Множества.) Элементы логики. Головоломки. Кроссворды. Компьютерные игры. Развивающие и обучающие программы. Игры «Обучение с</p>	18	<p>Беседа</p> <p>Упражнения</p> <p>Игры</p> <p>Викторины</p>

		приключением», «НЕ серьезные уроки».		
<b>3</b>	<b>Графика</b>	<p>Графический редактор Paint. Понятие компьютерной графики. Окно программы и его активация. Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра. Использование графических примитивов.</p> <p><b>Практические работы:</b> Графика. Собрать картинку. Раскрашивание компьютерных рисунков. Освоение режимов работы графического редактора. Конструирование. Создание и редактирование рисунков.</p>	<b>18</b>	<p>Беседа</p> <p>Упражнения</p> <p>Игры</p> <p>Викторины</p>
<b>4</b>	<b>Текстовой редактор</b>	<p>Назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров. Структура макета текстового документа. Окно программы. Работа в текстовом редакторе. Навыки набора и редактирования текстового документа.</p> <p><b>Практические работы:</b> Выполнение заданий клавиатурного тренажера. Работа в текстовом редакторе. Освоение приемов создания и редактирования текстовых документов. Основные операции над объектами текстового документа.</p>	<b>18</b>	<p>Беседа</p> <p>Упражнения</p> <p>Игры</p> <p>Викторины</p>
		ИТОГО	<b>64</b>	

### Календарно-тематическое планирование

В соответствии с учебным планом на 2017/2018 учебный год общеразвивающая программа рассчитана на 68 часов. Проанализировав рабочие дни и учебный план ОУ количество часов будет сокращено до 64 за счет сокращения на один час каждой темы.

№	Тема	Даты	Всего часов
1	Компьютер	06.09,11.09 13.09,18.09 20.09,25.09 27.09,02.10 04.10,09.10	10
2	Занимательная информатика	16.10,18.10 23.10,25.10 08.11,13.11 15.11,20.11 22.11,27.11 29.11,04.12 06.12,11.12 13.12,18.12 20.12,25.12	18
3	Графика	27.12,15.01 17.01,22.01 24.01,29.01 31.01,05.02	18

		07.02,12.02 14.02,19.02 21.02,26.02 28.02,05.03 07.03,12.03	
4	Текстовый редактор	14.03,19.03 21.03,26.03 02.04,04.04 09.04,11.04 16.04,18.04 23.04,25.04 07.05,14.05 16.05,21.05 23.05,25.05	18
	Всего		64