

Список учащихся:

1. Абелькариев А.
2. Ан И.
3. Загородникова Ю.
4. Карева К.
5. Козин Е.
6. Козлова Е.
7. Маслова Я.
8. Сухачева Е.
9. Чернов И.
10. Чистяков Р.

Пояснительная записка

В настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением. Техническое и программное обеспечение гимназии позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества.

Кружок «Юный информатик» предназначен для учащихся V-VI классов. Программа кружка состоит из 4-х разделов.

- Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP
- Знакомство и работа в текстовом процессоре WORD 2010
- Знакомство и работа с программой создания презентаций Power Point 2010
- Алгоритмизация-система КУМИР (исполнители – Черепашка, Робот, Чертёжник)

Программа рассчитана на 35 часов (1 час в неделю).

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- дать учащимся представление о современном подходе к изучению реального мира, о широком использовании алгоритмов и персональных компьютеров в научных исследованиях, проектах;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- создание условий для внедрения новых информационных технологий в учебно-воспитательный процесс школы.
- реализация в наиболее полной мере возрастающего интереса учащихся к углубленному изучению алгоритмизации и программирования через совершенствование их алгоритмического и логического мышления;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ и системы алгоритмического языка Кумир

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;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Реализация этих целей и задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Учебно – тематический план программы

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
1.	Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.	1
2.	Создаём простейшие рисунки.	1
3.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	1
4.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.	1
5.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	1
6.	Создание анимации в Gimp.	1
7.	Итоговая работа-рисунок на свободную тему.	1
8.	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.	1
9.	Редактирование текста.	1
10.	Форматирование текста.	1
11.	Работа с таблицами.	1
12.	Сложные таблицы.	1
13.	Создаём векторные изображения.	1
14.	Редактор формул.	1
15.	Газетные колонки, поиск и замена слов.	1
16.	Итоговая работа-создание документа.	1
17.	Power Point 2010. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы.	1
18.	Выбор дизайна. Правила оформления.	1
19.	Анимация и настройка презентации. Создание проекта.	1

20.	Подбор материала и создание проекта.	1
21.	Работа над выбранным проектом.	1
22.	Создание и защита проектов.	1
23.	Знакомство с средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка.	1
24.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ.	1
25.	Алгоритмические конструкции.	1
26.	Составление задач и написание программ к ним.	1
27.	Исполнитель-Чертёжник. Общие сведения. Описание команд.	1
28.	Выполнение простейших чертежей.	1
29.	Использование алгоритмических конструкций.	1
30.	Создание простого орнамента.	1
31.	Создание сложного орнамента. Циклы.	1
32.	Создание сложных рисунков.	1
33.	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.	1
34.	Итоговое повторение. Исполнитель-Чертёжник.	1
35.	Итоговое повторение. Исполнитель-Робот.	1

Предполагаемые результаты реализации программы

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации — информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Формы контроля:

- тестирование;
- викторины.

Учебно-методическое обеспечение

Аппаратные средства

- **Персональный компьютер, ноутбук** – универсальные устройства обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
- **Проектор**, подключаемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- **Интерактивная доска** – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
- **Принтер** – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
- **Устройства вывода звуковой информации** – аудиокolonки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.
- **Устройство ввода графической и текстовой информации** – сканер.
- **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь.

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
- Программа разработки презентаций.
- Среда Кумир
- Браузер

Интернет-ресурсы

- 1) Электронная почта (e-mail);
- 2) Электронный дневник: <http://dnevnik.ru>
- 3) Сайт Константина Полякова: <http://kpolyakov.narod.ru/>
- 4) Сайт информационной поддержки конкурсов и олимпиад: <http://konkyrcy.ucoz.ru/>
- 5) Сайт кафедры ФИИТ: http://fiit.ucoz.ru/index/socialnye_servisy/0-11

Список литературы

1. Intel «Обучение для будущего».- М., 2004.
2. Леонтьев В.П. Персональный компьютер.-М.2006.
3. Сборник нормативных документов «Информатика и ИКТ».-М.: Дрофа, 2004
4. Симонович С.В. Практическая информатика.-М.2000.
5. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии.-М.2002.
6. Хлебостроев В.Г., Обухова Л.А.. Информатика и информационно-коммуникационные технологии: методическое пособие.-М.,2005.
7. Лицензионное программное обеспечение (Microsoft Office 2007)
8. ЭОР из серии «Начала информатики» (Издательство «Учитель», 2010 год г.Волгоград)

Календарно-тематическое планирование

№ уро ка	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения		Примечание
			По плану	По факту	
34.	Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.	1			
35.	Создаём простейшие рисунки.	1			
36.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	1			
37.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.	1			
38.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	1			
39.	Создание анимации в Gimp.	1			
40.	Итоговая работа-рисунок на свободную тему.	1			
41.	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.	1			
42.	Редактирование текста.	1			
43.	Форматирование текста.	1			
44.	Работа с таблицами.	1			
45.	Сложные таблицы.	1			
46.	Создаём векторные изображения.	1			
47.	Редактор формул.	1			
48.	Газетные колонки, поиск и замена слов.	1			
49.	Итоговая работа-создание документа.	1			

50.	Power Point 2010. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы.	1			
51.	Выбор дизайна. Правила оформления.	1			
52.	Анимация и настройка презентации. Создание проекта.	1			
53.	Подбор материала и создание проекта.	1			
54.	Работа над выбранным проектом.	1			
55.	Создание и защита проектов.	1			
56.	Знакомство с средой алгоритмического языка Кумир. Исполнитель Черепашка.	1			
57.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ.	1			
58.	Алгоритмические конструкции.	1			
59.	Составление задач и написание программ к ним.	1			
60.	Исполнитель-Чертёжник. Общие сведения. Описание команд.	1			
61.	Выполнение простейших чертежей.	1			
62.	Использование алгоритмических конструкций.	1			
63.	Создание простого орнамента.	1			
64.	Создание сложного орнамента. Циклы.	1			
65.	Создание сложных рисунков.	1			
66.	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.	1			
34.	Итоговое повторение. Исполнитель- Чертёжник.	1			
35.	Итоговое повторение. Исполнитель- Робот.	1			

