

МКУ Управление образования МР Чишминский район Республики Башкортостан Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Дом пионеров и школьников МР Чишминский район Республики Башкортостан



Принята на заседании  
методического совета  
от «26» августа 2021 г.  
Протокол №1



Директор МБОУ СОШ №5 р.п. Чишмы  
Даянова Э.Р.  
«26» августа 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
«Информационные технологии»**

Возраст обучающихся: 13 - 14 лет  
Срок реализации: 7 месяцев

Автор-составитель:  
Атнагулова Регина Ринатовна,  
Педагог дополнительного образования

р.п. Чишмы, 2021 г.

## Введение

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количества знаний по наглядному представлению информации в компьютерном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 11 -14 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие, было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно–образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

## Пояснительная записка

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 7 по 11 класс на базовом уровне, но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов, Web-сайтов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и школы.

Мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление. Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

### **ЦЕЛЬ:**

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, 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

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часу. Всего 108 ч.

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.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят.

### **Условия для реализации программы.**

*Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:*

1. Наличие индивидуальных ноутбуков для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PowerPoint, Кумир, Paint, Word
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

### **Программа построена на принципах:**

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет точки роста информатики, проектной деятельности, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности

### **Ожидаемые результаты**

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект, создать и зарегистрировать сайт в Интернете.

#### **К концу обучения учащиеся должны:**

Знать: Интерфейс MS PowerPoint, Кумир, Paint, Word

Виды сайтов. Основы HTML. Основы Web-дизайна. Дополнительные возможности создания Web-страниц

Уметь: Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм, работать программой Кумир, правильно работать программой Paint, Word  
Создавать сайт в Интернете.

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количес во часов	Дата проведения		Примечание
			планируемая дата	фактическая дата	
<b>Знакомство с основными приемами конструирования и сборки роботов</b>					
1.	Техника безопасности. Вводное занятие	2	4.10		
2.	Среда конструирования - знакомство с деталями конструктора. Способы передачи движения.	2	5.10		
3.	Знакомство с моторами и датчиками	2	12.10		
4.	Сборка простейшего робота по инструкции	2	18.10		
5.	Составление программ «Движение по линии». Испытание робота	2	19.10		
<b>Проектирование и выявления принципов работы шлема виртуальной реальности</b>					
6.	Введение в технологии виртуальной и дополненной реальности	2	25.10		
7.	Выявление принципов работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации	2	26.10		
8.	Знакомство с VR – технологиями на интерактивной вводной лекции. Тестирование устройства	2	1.11		
9.	Принципы работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации	2	2.11		
10.	Выбор материала и конструкции для собственной гарнитуры, подготовка к сборке устройства	2	8.11		
11.	Сборка собственной гарнитуры, дизайн устройства. Тестирование и доработка прототипа	2	9.11		
<b>Компьютерные сети и Интернет</b>					
12.	Всемирная паутина. Организация передачи данных. Электронные документы. Создание почтового ящика gmail	2	15.11		
13.	Принцип создания формы (анкеты) через gmail	2	16.11		
14.	Принцип создания формы (анкеты) через gmail	2	22.11		
15.	Создание блог-сайта через gmail	2	23.11		
16.	Создание блог-сайта через gmail	2	29.11		
17.	Создание блог-сайта через gmail	2	30.11		

<b>Создание Web-страниц через HTML</b>					
18.	Основы HTML	2	6.12		
19.	Моя Web-страничка	2	7.12		
20.	Графика	2	13.12		
21.	Гипертекстовый документ	2	14.12		
22.	Виды сайтов	2	20.12		
23.	Редакторы сайтов	2	21.12		
24.	Дополнительные возможности создания Web –страниц	2	27.12		
25.	Основы Web –дизайна	2	28.12		
<b>Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир</b>					
26.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ	2	10.01		
27.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ	2	11.01		
28.	Исполнитель Черепашка	2	17.01		
29.	Исполнитель Черепашка	2	18.01		
30.	Исполнитель Чертёжник. Общие сведения. Описание команд.	2	24.01		
31.	Исполнитель Кузнечик. Общие сведения. Описание команд.	2	25.01		
<b>Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint</b>					
32.	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов	2	31.01		
33.	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	1.02		
34.	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	2	7.02		
35.	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе). Демонстрация самопрезентации	2	8.02		
36.	Теория создания слайд фильмов	2	14.02		
37.	Создание слайд фильма «Мультфильм»	2	15.02		
<b>Графический редактор Paint</b>					
38.	Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.	2	21.02		
39.	Создаём простейшие рисунки.	2	22.02		
40.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	2	28.02		
41.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.	2	1.03		
42.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	2	14.03		
43.	Создание анимации в Gimp.	2	21.03		
44.	Итоговая работа-рисунок на свободную тему.	2	22.03		

**Знакомство с текстовым процессором WORD**

45.	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов	2	28.03		
46.	Редактирование текста	2	29.03		
47.	Форматирование текста	2	4.04		
48.	Работа с таблицами	2	5.04		
49.	Сложные таблицы	2	11.04		
50.	Создаём векторные изображения	2	12.04		
51.	Редактор формул	2	18.04		
52.	Газетные колонки, поиск и замена слов	2	19.04		
53.	Итоговая работа-создание документа	2	25.04		
54.	Итоговый урок. Подведение итогов	2	26.04		

### Список использованной литературы:

1. Агальцов, В.П. Информатика для экономистов: Учебник / В.П. Агальцов, В.М. Титов. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 448 с.
2. Балдин, К.В. Информатика для ВУЗов: Учебник / К.В. Балдин, В.Б. Уткин. - М.: Дашков и К, 2016. - 395 с.
3. Балдин, К.В. Информатика и информационные системы в экономике: Учебное пособие / К.В. Балдин. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 218 с.
4. Блиновская, Я.Ю. Введение в информатику: Учебное пособие / Я.Ю. Блиновская, Д.С. Задоя. - М.: Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 112 с.
5. Бодров, О.А. Предметно-ориентированные экономические информационные системы: Учебник для вузов / О.А. Бодров. - М.: Гор. линия-Телеком, 2017. - 244 с.
6. Варфоломеева, А.О. Информационные системы предприятия: Учебное пособие / А.О. Варфоломеева, А.В. Коряковский, В.П. Романов. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 283 с.
7. Васильков, А.В. Информатика: Учебное пособие / А.В. Васильков, А.А. Васильков, И.А. Васильков. - М.: Форум, 2017. - 528 с.
8. Вдовин, В.М. Предметно-ориентированные экономические информационные системы: Учебное пособие / В.М. Вдовин. - М.: Дашков и К, 2013. - 388 с.
9. Велихов, А. С. Основы информатики и компьютерной техники: учебное пособие / А. С. Велихов. – Москва: СОЛОН-Пресс, 2017. – 539 с.
10. Гвоздева, В. А. Информатика, автоматизированные информационные технологии и системы: учебник / В. А. Гвоздева. – Москва: Форум: Инфра-М, 2016. – 541 с.
11. Горбенко, А.О. Информационные системы в экономике / А.О. Горбенко. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2016. - 292 с.
12. Гришин, А.В. Промышленные информационные системы и сети: практическое руководство / А.В. Гришин. - М.: Радио и связь, 2016. - 176 с.
13. Завгородний, В.И. Информатика для экономистов: Учебник для бакалавров / В.П. Поляков, Н.Н. Голубева, В.И. Завгородний; Под ред. В.П. Полякова. - М.: Юрайт, 2016. - 524 с.