

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 417
Петродворцового района Санкт-Петербурга**
198411 г.Санкт-Петербург, г. Ломоносов, ул. Жоры Антоненко, д.1.

СОГЛАСОВАНО
Заведующий ОДОД
ГБОУ школы № 417
«29» августа 2019
Виролайн Т.М.Виролайнен

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**

" КОМПЬЮТЕРНАЯ АЗБУКА "

на 2019-2020 учебный год

Возраст учащихся: 7-10 лет
Год обучения: 2

Разработчик: Полякова А.В,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Рабочая программа второго года обучения составлена на основе дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная азбука», имеющей техническую направленность. Срок реализации – 2 учебных года. Автор – составитель программы: Полякова Аксана Владимировна.

Программа ориентирована на обучающихся 7-10 лет с устойчивой положительной мотивацией к обучению.

Формы и режим занятий

Рабочая программа рассчитана на 144 учебных часов в год, 4 часа в неделю. Занятия проводятся 2 раза в неделю 2 час.

Особенности второго года обучения

На втором году обучения идет знакомство с инструментальными компьютерными средами более сложного характера, так как на первом году обучения дети овладеют основами работы с компьютерными приложениями. Полученные за время обучения на втором году знания послужат развитию познавательных и творческих способностей учащихся.

Задачи

Обучающие:

- формировать базовые знания об инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- формировать практические навыки работы с мультимедиа, графикой;
- научить применять полученные знания для решения реальных практических задач по созданию различных документов;

Развивающие

- развивать умение поиска и работы с информацией для решения учебной задачи;
- развивать память, внимание, логическое мышление;
- развивать у учащихся коммуникативные навыки сотрудничества.

Воспитательные

- формировать умение выстраивать взаимоотношения со сверстниками и с окружающими людьми;
- формировать активность и инициативность;
- формировать освоение социальных норм и правил поведения (в соответствии с возрастом).

Ожидаемые результаты

Предметные результаты

Учащиеся должны знать:

- Технику безопасности при работе с компьютером;
- Обозначения на схемах моделей искусства оригами.
- Основы создания мультимедийной презентации;
- Основные инструменты для создания и редактирования рисунков в графическом редакторе;

Учащиеся должны уметь:

- Ориентироваться в операционной среде Windows и в изучаемых компьютерных программах;
- Работать с файлами и папками;
- Самостоятельно выполнять творческие работы, используя полученные знания, умения и навыки (подготовить красочный реферат, написать письмо, создать

поздравительную открытку, визитку, бейдж, рекламный проспект, решать и составлять ребусы и т.д.);

- Рисовать и редактировать на компьютере рисунки в программе;
- Уметь строить блок-схемы;

Метапредметные результаты

• формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий в разных сферах деятельности;

- умение планировать свои действия;
- умение работать с информацией, структурировать полученные знания.

Личностные результаты

Будут сформированы:

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение;
- активность и инициативность (согласно возрасту);
- умение формулировать свои затруднения;
- социальные нормы и правила поведения на занятии (в соответствии с возрастом);
- осознание значимости внеурочных занятий.

Содержание.

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Правила поведения работы на ПК. Техника безопасности.

Решение задач на развитие внимания.

Тема 2. Повторение.

Теория: Структура компьютера. Линейные алгоритмы. Ветвление.

Практика: Решение задач в различных компьютерных средах.

Тема 3. Информация вокруг нас

Теория: Источники и приемники информации. Кодирование информации. Двоичное кодирование. Единицы измерения информации.

Практика: Представление информации в памяти ПК. Работа в компьютерном приложении.

Тема 4. На пороге компьютерной грамотности

Теория: ПК в жизни общества. Устройства, входящие в состав ПК. Память. Виды памяти.

Практика: Компьютерные сети. Операционная система ПК. Работа с разными видами памяти на ПК.

Тема 5. Алгоритмы и исполнители

Теория: Блок-схемы алгоритмов. Запись алгоритмов с помощью блок-схем Ветвление в алгоритмах. Циклические алгоритмы.

Практика: Составлению алгоритмов различного вида. Координаты. Координатная плоскость. Исполнение алгоритмов на координатной плоскости.

Тема 6. Введение в логику

Теория: Понятие множества. Множества в природе Установление закономерностей в расположении предметов. Общий признак для группы предметов.

Практика: Поиск «лишнего предмета» в группе предметов. Решение логических задач.

Тема 7. Понятие графов

Теория: Понятие графов. Что такое графы? Пути в графах. Вершины графов.

Практика: «Дерево» и «Лес». Лабиринт. Крестики и нолики. Решение задач.

Тема 8. Развитие внимания, памяти, логического мышления

Теория: Развитие указанных качеств путем решения, составления разного рода развивающих задач.

Практика: Игры, работа с тестами, программными средствами учебного назначения по общеобразовательным предметам.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа № 417
Петродворцового района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕН

Приказом № 90

от « 29 » августа 2019 г.

Директор ГБОУ школы № 417

М.Б. Трофимова



Календарно-тематический план
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

«Компьютерная азбука»

на 2019-2020 учебный год

для 1 группы 2 года обучения

педагога Поляковой Аксаны Владимировны

Календарно - тематический план

№ п/п	Дата проведения занятий	Тема учебного занятия	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1.	03.09	Техника безопасности	2	2	
2.	06.09	Решение задач в разных компьютерных средах	2		2
3.	10.09	Источники и применение информации	2		2
4.	13.09	Кодирование информации	2	1	1
5.	17.09	Единицы измерения информации	2	1	1
6.	20.09	Представление памяти	2	1	1
7.	24.09	Рассмотрение различных примеров	2		2
8.	27.09	ПК в жизни общества	2	1	1
9.	01.10	Устройства, входящие в состав ПК	2	1	1
10.	04.10	Компьютерные сети	2	1	1
11.	08.10	Память. Виды памяти	2	1	1
12.	11.10	Работа с разными видами памяти на ПК	2		2
13.	15.10	Операционная система	2	1	1
14.	18.10	Блок – схема алгоритмов	2	1	1
15.	22.10	Примеры	2	1	1
16.	25.10	Запись алгоритмов с помощью блок-схемы	2		2
17.	29.10	Ветвление в алгоритме	2	1	1
18.	01.11	Примеры	2	1	1
19.	05.11	Составление примеров	2	1	1
20.	08.11	Использование структуры если.. то ..иначе	2	1	1
21.	12.11	Составление примеров	2	1	1
22.	15.11	Понятия цикла	2	1	1
23.	19.11	Циклические алгоритмы	2	1	1
24.	22.11	Составление цикла с параметрами	2	1	1
25.	26.11	Составление цикла с проверкой условия	2	1	1
26.	29.11	Составление примеров	2		2
27.	03.12	Составление примеров			
28.	06.12	Составление алгоритмов разного вида	2		2
29.	10.12	Составление алгоритмов	2	1	1

30.	13.12	Составление алгоритмов	2	1	1
31.	17.12	Координаты	2		2
32.	20.12	Понятие координатной плоскости	2	1	1
33.	24.12	Понятие координатной плоскости	2	1	1
34.	27.12	Алгоритм для координатной плоскости	2	1	1
35.	10.01	Алгоритм для координатной плоскости	2	1	1
36.	14.01	Решение примеров	2		2
37.	17.01	Понятие множитель	2	1	1
38.	21.01	Установление закономерности в расположение предметов	2	1	1
39.	24.01	Практическая работа	2		2
40.	28.01	Поиск «лишнего» предмета	2	1	1
41.	31.01	Общий признак памяти группа	2	1	1
42.	04.02	Поиск нужного предмета в группе предметов	2	1	1
43.	07.02	Поиск «лишнего» предмета в группе	2	1	1
44.	11.02	Практическая работа	2		1
45.	14.02	Решение логических задач	2	2	
46.	18.02	Решение задач в различных компьютерных средах	2	1	1
47.	21.02	Структура компьютера	2	1	1
48.	25.02	Линейный алгоритм	2	1	1
49.	28.02	Составление алгоритмов на решения примера	2	1	1
50.	03.03	Алгоритм ветвления	2	1	1
51.	06.03	Алгоритм четного числа проверка макс числа	2	1	1
52.	10.03	Что такое графы	2	1	1
53.	13.03	Графы .Путь в графах	2	1	1
54.	17.03	Путь в графах	2	1	1
55.	20.03	Вершины графов	2	1	1
56.	24.03	Решение примеров	2		2
57.	27.03	Решение примеров	2		2
58.	31.03	Понятие «дерево»	2	1	1
59.	03.04	Решение примеров	2		2
60.	07.04	Понятие «лес»	2	1	1
61.	10.04	Виды графов	2	1	1
62.	14.04	Лабиринт	2		2

63.	17.04	Создание программ с использованием граф	2	1	1
64.	21.04	Примеры	2		2
65.	24.04	Самостоятельная работа	2		2
66.	28.04	Лабиринт с 3 по 10 уровень	2		2
67.	05.05	Крестики и нолики	2		2
68.	08.05	Решение задач	2		2
69.	12.05	Развитие внимания	2	1	1
70.	15.05	Развитие внимания	2	1	1
71.	19.05	Развитие мышления	2	1	1
72.	22.05	Контрольное итоговое занятие	2		2
Итого			144	49	95