

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Сунтарский центр детского творчества» им. Н.М.Родионовой
муниципального района «Сунтарский улус (район) Республики Саха
(Якутия)

Принята на заседании
методического
(педагогического) совета
от «04»06.2021 г. Протокол
№ 8



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

технической направленности

Азбука Роботландии

Срок реализации: 1 год

Возраст детей: 7-9 лет

Составитель: Мурзабаев Егор Бекназарович
педагог дополнительного образования

с. Сунтар

Год разработки 2018 год

Изменения внесены в 2021 году

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	6
3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА.....	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	9
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ....	9
6. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ.....	10

Общие положения

Категория слушателей: учащиеся 1-2-ых классов общеобразовательных учреждений

Форма обучения: очная

Срок обучения: 68 академических часа

Режим занятий: 2 часа в неделю

Выдаваемый итоговый документ: по завершении обучения выдается сертификат участника установленного образца

1. Пояснительная записка

Программа курса «Азбука Роботландии» составлена на основе программного продукта «Хиты Роботландии», адаптированной для учащихся начальной школы.

Программа курса соответствует основным задачам начального общего образования, сформулированным ФГОС начального общего образования второго поколения

Классификация программы. Образовательная программа "Азбука Роботландии" имеет научно-техническую направленность, тип программы - модифицированная. Она основана на дополнительных образовательных программах Роботландского сетевого университета.

Автор модифицировал: разработаны методическое обеспечение программы, учебно-тематический план откорректирован с учетом возрастных особенностей детей и базовых знаний школьной программы, разработана технология исследовательской работы с учащимися, а также комплект дидактических материалов к занятиям.

Режим и условия работы. Программа рассчитана на 1 год обучения (на один год обучения - 34 часов, нагрузка на одного учащегося - 1 час в неделю;). Программа рассчитана для учащихся 1-2 классов

Актуальность программы

В настоящее время в мире происходит бурное развитие информационных технологий, и информатику постепенно начинают изучать все с более раннего возраста.

Изучение основ информатики способствует развитию абстрактного, логического и алгоритмического мышления школьника, а так же помогает в успешном освоении предметов школьной программы. Формирование ИКТ -компетентности детей способствуют в будущем профессиональном самоопределении.

Курс «Азбука Роботландии» предоставляет возможность детям 7-8 лет в игровой форме приобрести базовые знания и навыки, необходимые для дальнейшего, более глубокого и разностороннего освоения работы на компьютере. Одним из важнейших направлений в освоении компьютера является программирование.

Данный курс закладывает основы компьютерной, информационной, алгоритмической и коммуникационной грамотности младших школьников.

Программа курса построена на:

- использовании игровых форм обучения, как при работе за компьютером, так и при коллективной работе с учителем;
- использование сюжетной основы при подаче нового материала;
- продвижение к сложной деятельности или абстрактному понятию методом восходящей цепочки шагов от простого к сложному, от конкретного к абстрактному;
- обязательное подкрепление любой теории практической деятельностью;
- обязательные целевые установки для каждого задания с понятной детям мотивацией;
- непрерывный контроль знаний на каждом занятии, результаты работы детей оценивает компьютер не традиционной оценкой, а с помощью «почётных званий»: Профессор, Студент, Торопыжка, Незнайка;
- поощрение проявления индивидуальности при выполнении творческих работ;
- формирование навыков работы в коллективе;

- вовлечение в процесс обучения, по возможности, домашних наставников.
- использование социальных сервисов Интернета для публикации детских работ и создания портфолио достижений каждого ребенка.

Цель:

Освоение азов информатики с помощью программы «Азбука Роботландии».

Задачи курса:

1. Приобретение информационной компетентности (навыки работы на компьютере: выработка умения пользоваться клавиатурой и мышью, находить и запускать необходимые программы, использовать стандартные программы и программы пакета MicrosoftOffice)
2. Научиться решать логические и алгоритмические задачи, представленные в пакете «Хиты Роботландии».

Этапы занятия

Занятие по Курсу строится с учётом длительности, рекомендованной для начальной школы. Занятия первого года обучения длятся 35 минут, вторые классы – 45 минут. Занятие строится по следующему «типовому» сценарию:

1. Повторение пройденного материала в виде ответов на вопросы.
2. Объяснение нового материала.
3. Физминутка.
4. ПрактикумП (за партой).
5. ПрактикумК и Зачёт (работа за компьютером).
6. Подведение итогов занятия.

Работа за компьютером является одним из 6-ти этапов занятия и занимает не больше 20 минут, в соответствии с гигиеническими «Требованиями к условиям реализации основной образовательной программы начального общего образования» в рамках стандарта начального общего образования второго поколения.

Ожидаемые результаты освоения программы.

В результате освоения курса слушатель должен знать:

- Правила техники безопасности при работе на компьютере.
- Составные части компьютера, устройства ввода и вывода, основные приемы работы на компьютере.
- Назначение кнопок-команд в графическом редакторе Paint.
- Понятие алгоритма и исполнителя, списка команд исполнителя, среда исполнителя, объект.

В результате освоения курса слушатель должен уметь:

1. Называть составные части компьютера, устройства ввода и вывода, объяснять принцип работы компьютера.
2. Пользоваться «мышью» и клавиатурой для ввода информации.
3. Выполнять основные интерфейсные действия для решения поставленной информационной задачи при помощи компьютера.
4. Набирать и редактировать текст в строчном редакторе.
5. Создавать творческие проекты в графическом редакторе Paint.
6. Решать логические и алгоритмические задачи, представленные в пакете «Хиты Роботландии».
7. Составлять и выполнять простые алгоритмы и программы.

Особенности для первоклассников

Первоклассники читают медленно. Для их обучения недопустимо использовать объемные тексты. «Требования к условиям реализации основной образовательной программы

начального общего образования» в рамках стандарта общего образования второго поколения содержат конкретные указания, которые реализованы в учебнике Курса. Учебные материалы курса «Азбука Роботландии» насыщены иллюстрациями и рисунками. Для помощи детям в их работе за компьютером рекомендуется участие наставника (учитель, родители, брат или сестра, бабушка или дедушка), который поможет с освоением текстов, и с выполнением практикумов и зачётов. Постепенно, при повышении скорости чтения, ребёнок начинает работать с учебником самостоятельно.

Предполагаемые результаты обучения

В соответствии с заявленными целями и задачами обучения предполагается, что к концу первого года обучения у школьника сформируются элементы алгоритмического мышления, он получит основы знаний о компьютере и работе с ним. Выпускник первого года обучения научится:

- формулировать основные правила безопасной работы за компьютером;
- называть и указывать основные части компьютера, приводить примеры устройств ввода и вывода;
- объяснять программный принцип работы компьютера;
- называть и различать основные экранные объекты, необходимые для взаимодействия человека с программным обеспечением компьютера (значки, окна и их элементы, курсоры, меню);
- осуществлять навигацию по гипертекстовым документам при помощи гипертекстовых ссылок;
- работать с мышью: выполнять щелчки (одинарные и двойные), перетаскивать объекты, изменять размеры экранных объектов;
- работать с клавиатурой для набора, строчного редактирования, открытия и сохранения текста;
- понимать, выполнять и создавать простые алгоритмы;
- работать с несложными программными исполнителями и создать для них программы.

Выпускник получает возможность научиться:

- выполнять задания с помощью интерактивной доски;
- управлять различными устройствами ввода и вывода.
- использовать Интернет для просмотра результатов выполнения работ по Курсу в своей школе и в других регионах.
- использовать социальные сервисы Интернета в качестве среды для получения доступа к иллюстративным учебным материалам (фото, видео, рисунки, обучающие онлайн программы).

Результаты обучения темам Курса могут (при желании и возможностях учителя) войти в Портфель достижений ученика начальной школы, вводимого в рамках ФГОС. Результаты зачётных занятий по темам, выполнения отдельных заданий (например, рисунки), выполняемые в рамках Курса, могут быть размещены учителем в Интернете и будут демонстрировать уровень достижений ученика в процессе освоения курса информатики. В процессе обучения школьник разовьёт свои индивидуальные качества и получит навыки коллективной деятельности. Работая с электронной составляющей Курса, ученики получают представления о современных пользовательских интерфейсах.

Дополнительное оборудование для проведения занятий

Для проведения занятий по устройству компьютера желательно иметь реальные демонстрационные объекты: процессор, память, жесткий диск, дисководы, материнская плата и др. Желательно показать детям как можно больше устройств ввода и вывода:

принтер, сканер, графический планшет, микрофон, наушники, веб-камера, модем, а также устройства, содержащие датчики или управляемые моторы (использующиеся, например, в игрушках). Возможно использование роботов, собранных на основе конструкторов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Тематический план

№	Наименование темы	Кол-во часов	Практическое занятие
Раздел 1. Учимся работать на компьютере.			
1	Роботландия и компьютеры	6	Практикум работа мышью (щелчки). Игра тренировка памяти «Пары» . Логическая игра «Мудрый Крот» задача 1.
2	Курсоры	6	Практикум работа мышью (перетаскивание). Составить алгоритм перетаскивания. Задача «Перевозчик». Логические игры: «Кто с нами?», «Кто лишний?» Тренажер «Правилка». Логическая игра «Мудрый Крот» задача 2
3	Пиктограммы.	4	Программа –тренажер «Компьютер» знакомит с основными компонентами компьютера и их назначением. Театр Роботландии: «Алгоритмы ввода вывода информации». Практикум ввод и вывод.
4	Программа и ее окно	6	Текстовый редактор MSWord. Набор и редактирование текста. Буфер обмена. Выделить. Копировать. Вставить. Сохранение документа.
5	Меню. Азбука Роботландии	6	Тренажер «Меню» -управление компьютером при помощи меню.
Раздел 2. Компьютерная графика.			
6	Графический редактор Paint.	4	Инструменты. Палитра. Проект «Осенний пейзаж». Сохранение рисунка.Логическая игра «Классификаторы»
7	Рисование фигур.	6	Рисование квадратов, кругов, прямых с помощью клавиши SHIFT. Проект «Снеговик».Сохранение рисунка.Логическая игра «Классификаторы»
8	Рисование фигур	6	Рисование с помощью вспомогательных линий. Проект «Пирамидка». Сохранение

			рисунка. Логическая игра «Классификаторы»
9	Фрагмент рисунка	4	Сборка рисунка из деталей. Буфер обмена. Выделить. Копировать. Вставить. Проект «Виноград». Логическая игра «Классификаторы».
Раздел 3. Презентация			
10	Презентация MS Power Point. Заголовок презентации, слайда. Вставка рисунка из файла. Сохранение презентации. Просмотр презентации	6	Проект «Мои рисунки»
11	Добавление текста на слайд. Анимация. Сохранение презентации. Просмотр презентации.	6	Проект «Клест»
12	Добавление звука, видео. Сохранение презентации. Просмотр презентации	8	Проект «Клест». Проект «Дятел»
	ИТОГО	68	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА.

Курс состоит из трех частей. В первой части учащиеся обучаются основам работы на компьютере. Во второй и третьей информационным технологиям.

1. Учимся работать на компьютере

Тема 1. Роботландия и компьютеры. 6 час.

Техника безопасной работы за компьютером. Что такое Роботландия и как устроен компьютер. Информатика, компьютер, робот, алгоритм. Осваиваем щелчок мыши, переходы, радиокнопки, флажки, работу с выпадающим списком. Основные части компьютера: процессор и память. Устройства ввода и вывода: клавиатура, мышь, джойстик, микрофон, сканер, графический планшет, тачпад, датчики; принтер, звуковые колонки, наушники, моторы. Устройства ввода/вывода: дисковод, жесткий диск, флешка, МФУ, сенсорный экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат, цифровая камера, мобильный телефон. Как работает компьютер. Понятие объекта.

Тема 2. Курсоры. 5 час.

Указатели. Курсор – указатель на экране компьютера. Курсоры мыши. Разнообразие курсоров мыши. Текстовый курсор. Осваиваем клавиатуру и набор текста, учимся исправлять ошибки (BS). Переключение алфавита, переключение регистра (Shift и CapsLock). Слова-вешалки — обобщающие понятия. Основы иерархической классификации.

Тема 3. Пиктограммы. 4 час.

Что такое пиктограмма. Что такое пиксель? Пиктограмма в виде пиксельного рисунка. Разнообразие пиктограмм: на улице, вокзалах, стадионах, на упаковках вещей. Пиктограммы на экране компьютера: курсоры мыши, кнопки меню. Пиктограммы

программ и документов. Пиктограммы наиболее часто встречающихся операций: создать документ, сохранить документ, Осваиваем клавиатурный набор: удаление символов (Delete), набор спецсимволов. Клавиатурный аккорд. Алгоритмы клавиатурного набора. Выполнение и составление алгоритмов редактирования текстовой строки. Программирование исполнителя РС-1.

Тема 4. Программа и её окно. 6 час.

Элементы окна: заголовок, меню, панель инструментов, панель адреса, рабочая область с полосами прокрутки, строка состояния. Заголовок окна: пиктограмма программы, название окна, название программы, управляющие кнопки. Кнопки: сворачивания окна, распахивания и восстановления окна, закрытия окна. Активное окно. Работа с множеством окон. Меню как возможность выбора команд для управления программой. Программа-браузер. Разнообразие браузеров. Полезные кнопки на панели инструментов браузера (Вперёд и Назад). Что содержит панель адреса браузера. Учебный выход в Интернет. Символьные обозначения текстовых объектов (пропедев-тика понятия переменной). Язык составления текстовых шифровок. Разгадка готовых шифровок, программирование собственных шифровок.

Тема 5. Меню. 4 час.

Меню — основа компьютерного интерфейса. Тема демонстрирует, объясняет и организует практику работы с компьютерными меню разного типа:

- Текстовый список
- Набор пиктограмм
- Обычные кнопки
- Радиокнопки
- Флажки
- Разворачивающийся список

Вводится понятие сложного меню, как меню, в котором некоторые пункты сами являются меню.

Азбука Роботландии. 1 час.

2.Компьютерная графика. 20 часов

Графический редактор Paint. Инструменты. Палитра. Сохранение файла. Рисование фигур: квадратов, кругов, прямых с помощью клавиши SHIFT. Рисование с помощью вспомогательных линий. Буфер обмена. Выделить. Копировать. Вставить. Переместить. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.

3.Презентация. 20 часов

Презентация MS PowerPoint. Заголовок презентации, слайда. Вставка рисунка из файла. Сохранение презентации. Просмотр презентации. Добавление текста на слайд. Анимация. Добавление звука и видео.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению
Реализация программы дисциплины требует наличия компьютерного класса с проектором.
Программное обеспечение:

- 1.Пакетпрограмм«Хиты Роботландии» (в его состав входит Роботландия)
- 2.Пакет прикладных программMSOffice.
- 3.Графический редактор Paint4.Азбука Роботландии. Компьютер (учебник и методичка).

4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов

Результаты обучения(освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Знание техники безопасности.	Тестирование.
Знание основных и дополнительных частейкомпьютера. Для чего нужен процессор и память. Устройства ввода и вывода	Практикум. Тестирование
Знание понятий алгоритм, исполнитель, система команд исполнителя, среда исполнителя, объект	Практикум. Тестирование
Знание основных кнопок-команд графического редактора Paint, текстового редактора MSWordи презентацииMSPowerPoint	Практическая работа. Тестирование
Умение создавать презентации, текстовые и графические документы	Практическая работа
Умение выстраивать логическую цепочку размышлений для решения занимательных, логических задач	Практическая работа
Умение составлять алгоритмы и программы	Практическая работ

Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Азбука Роботландии. Курс информатики для младших школьников. Часть I. А.А Дуванов, Н.Д. Шумилина. БХВ-Петербург. 2011 г
2. Азбука Роботландии. Курс информатики для младших школьников. Часть II. А.А Дуванов, Н.Д. Шумилина. БХВ-Петербург. 2012г.
3. Азбука Роботландии. Курс информатики для младших школьников. Часть III. А.А Дуванов, Н.Д. Шумилина. БХВ-Петербург. 2014 г.
4. <http://www.botik.ru/~robot/ru/kurs.htm>

Дополнительные источники:

1. Ю.А.Первин. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. БХВ-Петербург, 2003
2. Ю.А.Первин. Информатика дома и в школе. Книга для учителя + CD. БХВ-Петербург, 2003