

Ставропольский край

МБОУ СОШ № 11 города Невинномысска

Курс «Занимательная информатика», 7 класс.

Пояснительная записка.

Информация, ее свойства, смысл, оценка результата действия наглядно просматривается в процессе игры на компьютере. Роль человека в преобразовании и создании новой информации так же можно проследить в процессе игры. Обработка, передача, хранение информации с помощью компьютера, виды информации: текстовая, числовая, графическая, звуковая и видео, используемые в игре, позволяют практически наблюдать на экране монитора за изменением информационных процессов. Способы организации информации: таблицы, схемы, каталоги и т.д. при сохранении игровых программ, деятельность ученика по преобразованию информации, позволяют расширить знания учащихся о программном обеспечении.

Представление об информационных технологиях решения задач учащиеся продолжают изучать на дополнительных занятиях с целью углубления знаний и умений по выбранной теме.

Формальное описание задачи, ориентированное на программные и аппаратные средства ПК, позволяет развивать алгоритмическое мышление ученика, логику. Изучение назначения и особенностей программных средств пополняет багаж навыков работы на компьютере.

Технология обработки графической информации. Представление о графической информации. Пиксель. Графические примитивы. Способы хранения графической информации и форматы графических файлов. Графический редактор: назначение, пользовательский интерфейс, основные возможности. Графические объекты и операции над ними. Приобретая практические навыки работы в графическом редакторе на уроке, дети переходят к работе по исследованию компьютерных графических моделей различных объектов, процессов, явлений.

Технология обработки текстовой информации. На данных занятиях могут быть использованы: учебник-практикум, Интернет-ресурсы, описания лабораторных работ, карточки с заданиями, опорные карты, структурно-логические схемы.

Использование в процессе игры необходимых команд в определенной последовательности, рациональное построение хода игры формирует в некоторой степени алгоритмический стиль мышления. Практически все понятия алгоритма используются в игре на компьютере.

Отсюда вытекает необходимость обучения учеников компьютерным играм, с учетом времени проведения занятия, содержания игровых программ. Есть необходимость для некоторых учеников сделать исключение и позволить им выполнять задания в игровых программах, содержащих логический смысл.

В работе факультатива принимают участие учащиеся 13-14 лет.

Цель: создание условий для формирования и развития у обучающихся:

- интеллектуальных и практических умений в области обработки текстовой и графической информации на компьютере;
- интереса к изучению информатики;
- умения самостоятельно приобретать и применять знания;
- творческих способностей, умения работать в группе.

Задачи курса:

- научить обработке графической информации с помощью графических редакторов;
- дать понимание принципов построения и хранения изображений;

- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- научить применять алгоритмы для создания графических и текстовых документов.

Учащиеся, занимающиеся в кружке «Занимательная информатика», принимают участие в конкурсах компьютерных работ, игр: школьных, районных и областных. Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий;
- взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных или групповых);
- текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- итоговая оценка индивидуальной деятельности учащихся учителем, выполняемая в форме образовательной характеристики.

Итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме защиты творческих работ. Данный тип контроля предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса. Формой итоговой оценки каждого ученика выступает образовательная характеристика, в которой указывается уровень освоения им каждой из целей курса и каждого из направлений индивидуальной программы ученика по курсу.

Таким образом, ученикам предлагается самостоятельно выбрать уровень подготовки по предложенным темам. При этом рекомендуется активизация деятельности ученика, стимулировать, поощрять за достижения в том или оном задании.

Согласно школьному учебному плану для образовательных учреждений Российской Федерации рабочая программа по факультативу для 7 класса рассчитана *на 34 часа (1 ч. в неделю)*.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ (34 час).

Представление об информационных технологиях решения задач.

В области организации информации и применении ее при решении задач компьютер является инструментом, который может усилить возможности человека, но не может их заменить. Ученики могут научиться применять компьютер для организации данных, хранения и обработки.

Технология обработки графической информации.

Растровая графика. Векторная графика. Достоинства. Недостатки. Описание цветовых оттенков на экране монитора. Форматы графических файлов. Сохранение изображений в стандартных форматах. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния

Технология обработки текстовой информации.

Понятие компьютерной обработки текста. Знакомство с текстовыми редакторами и технологией обработки текстовой информации. Изучение текстового редактора и учебной компьютерной издательской системы. Совместная обработка графической и текстовой информации.

Использование игр в процессе обучения информатике.

Информация, ее свойства, смысл, оценка результата действия наглядно просматривается в процессе игры на компьютере. Роль человека в преобразовании и создании новой информации так же можно проследить в процессе игры. Обработка, передача, хранение информации с помощью компьютера, виды информации: текстовая, числовая, графическая, звуковая и видео, используемые в игре, позволяют практически наблюдать на экране монитора за изменением информационных процессов.

Учебно-тематическое планирование

«Занимательная информатика» в 7 классе.

№	ТЕМА	Кол-во часов
1.	Представление об информационных технологиях решения задач.	8
2.	Технология обработки графической информации.	8
3.	Технология обработки текстовой информации.	8
4.	Использование игр в процессе обучения информатике.	8
5.	Резерв	2
Итого:		34

Формы организации учебного процесса.

Единицей учебного процесса является урок. Все уроки по данному курсу можно разделить на четыре основных вида:

1. Объяснение нового материала.
2. Компьютерный практикум в форме практических работ на 40 минут, или компьютерных практических заданий, рассчитанных с учетом требований СанПИН, на 15-25 мин.
3. Решение задач.
4. Контроль ЗУН в виде игр, викторин, защиты проекта.

Компьютерный практикум направлен на отработку отдельных технологических приемов и практикумов – интегрированных практических работ, ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмысленного и интересного для учащихся. Всего на выполнение различных практических работ отведено достаточное количество учебных часов. Часть практической работы (прежде всего подготовительный этап, не требующий использования средств информационных и коммуникационных технологий) включена в домашнюю работу учащихся, в проектную деятельность.

Календарно-тематическое планирование

«Занимательная информатика» для 7-х классов.

№	ТЕМА	ДАТА
Представление об информационных технологиях решения задач		
1.	Правила ТБ. Устройство компьютера Принципы работы.	
2.	Задачи на взвешивание.	
3.	Криптарифметика.	
4.	Криптарифметика.	
5.	Деньги. Переливание.	
6.	Проценты. Шагометр.	
7.	Вычислительные и логические задачи.	
8.	Вычислительные и логические задачи.	
9.	Вычислительные и логические задачи.	
Технология обработки графической информации		
10.	Компьютерные числа.	
11.	Компьютерные числа.	
12.	Применение алгоритмов и блок-схем для решения задач.	
13.	Растровая графика. Векторная графика.	
14.	Описание цветовых оттенков на экране монитора.	
15.	Форматы графических файлов.	
16.	Сохранение изображений в стандартных форматах.	
17.	Особенности меню. Рабочее поле.	
18.	Организация панели инструментов.	
19.	Панель свойств. Панели — вспомогательные окна.	
20.	Просмотр изображения в разном масштабе.	
Технология обработки текстовой информации		
21.	Понятие компьютерной обработки текста.	
22.	Знакомство с текстовыми редакторами. Издательская среда Publisher.	
23.	Технология обработки текстовой информации (форматирование, просмотр, печать).	
24.	Применение текстового редактора учебной деятельности.	
25.	Применение текстового редактора в издательской среде.	
26.	Совместная обработка графической и текстовой информации.	
27.	Выпуск печатных изданий.	
Использование игр в процессе обучения информатике		
28.	Инсталляция игр. Копирование. Категории игр.	
29.	Самостоятельная загрузка игр.	
30.	Разучивание правил игр.	
31.	Выбор игр по интересам.	
32.	Демонстрация новых игр.	
33.	Поиск информации об играх по сети Интернет.	
34.	Значение логических игр для развития ребенка	
35.	Электронные образовательные ресурсы	

Требования к уровню подготовки учащихся 7 класса.

Учащиеся должны *знать*:

- особенности формирования графических объектов;
- основные функции и возможности графических редакторов;
- представление о существовании различных форматов графических файлов, иметь представление об основных возможностях графических редакторов;
- основные требования к мультимедиа проектам;
- возможности презентационных программ;
- представление о мультимедиа технологии;
- основные функции и возможности текстовых редакторов;
- представление об основных возможностях текстовых редакторов;
- этапы информационной технологии решения задач с использованием компьютера.

Учащиеся должны *уметь*:

- в графическом редакторе создать и редактировать изображения;
- разрабатывать мультимедиа проекты;
- в текстовом редакторе редактировать и форматировать тексты;
- решать логические и другие виды задач;
- устанавливать программы на компьютере.

Перечень учебно-методических средств обучения.

Список литературы для учителя:

1. Н. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2003
2. Информатика в школе. Приложение к журналу «Информатика и образование». Задачи по информатике. Москва. Информатика и образование. 2002 год
3. Информатика в школе. Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в начальной школе. Москва. Информатика и образование. 2002 год
4. Босова Л. Учебник. Информатика. 5-6 класс. 2007 год.