

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
с. Ныш Ногликского района Сахалинской области

РАССМОТРЕНО

на заседании МО

Протокол от №__ от «__» _____.

Руководитель МО _____/Ратканова О.Л./

УТВЕРЖДЕНО:

ПРИКАЗ от _____ № _____

Директор МБОУ СОШ с. Ныш

_____ /Ползунова Н.М./

СОГЛАСОВАНО:

Зам.директора по УР.

_____ /Зарюта В.М./

_____ 2016 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА
«ПРОГРАММИСТ»

ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Класс 7-8

Срок реализации – 2016- 2017 учебный год

Авторская учебная программа составлена: Сошниковой Даниёй Харисовной

Разработчик: Сошникова Дания Харисовна

Ныш, 2016

Пояснительная записка

Восхищаясь возможностями компьютера решать разнообразные задачи и моделировать на экране дисплея реальные процессы, мы часто забываем о том, что ЭВМ всего лишь выполняет программу, составленную человеком. Поэтому для успешного применения в практической деятельности компьютерной техники, помимо общих знаний о принципах ее работы, требуется уметь строить собственные алгоритмы и составлять программы для решения возникающих задач.

Основной целью курса является: формирование алгоритмического мышления и обучение искусству программирования. Первый год обучения поможет освоить азы компьютерной грамотности: набор текста, выполнение несложных вычислений, рисование. Второй год обучения познакомит учащихся с языком программирования ЛОГО и научит писать первые компьютерные программы.

Цель курса:

Освоение языка ЛОГО. Развитие навыков решения разнообразных задач, решаемых в среде Лого Миры. Освоение алгоритмизации.

Основные задачи курса.

- Освоить среду Лого Миры.
- Изучение алгоритмизации.
- Накопить банк решаемых задач.

Место курса в учебном плане

Согласно учебному плану на изучение учебного курса «Программист» в 7 классе отводится в учебном году 34 учебные недели, 34 часа (1 урок в неделю) и в 8 классе отводится в учебном году 34 учебных недели, 34 часа (1 урок в неделю).

Контрольно-измерительные материалы

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется в результате выполнения обучающимися практической работы.

Методы обучения.

Основная методическая установка курса - обучение школьников навыкам индивидуальной работы по практическому созданию компьютерных программ на основе языка ЛогоМиры.

Большинство заданий выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств (например, logo writer). Кроме индивидуальной работы применяются групповые формы работы.

Формы организации учебных занятий.

Занятия организуются в форме урока, состоящего из теории и практики. Учитель проводит демонстрацию работы готовой программы, затем учащиеся записывают теорию создания и приступают к практическому выполнению на компьютере. Далее демонстрацию можно и не проводить, так как в процессе выполнения учащиеся придут к выводу, чтобы решить задачу, необходимо правильно составить алгоритм.

Учебно-тематический план 7 класс

№	Раздел	Кол-во часов
1	Раздел. 1. Учимся работать на компьютере.	13
2	Раздел 2. Компьютерная графика	21
	Итого	34

Содержание учебного курса

7 класс

Учимся работать на компьютере- 13 часов

Учимся работать на компьютере: человек и компьютер. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница – мышь. Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки пуск. Окно в компьютерный мир. Клавиатура – инструмент писателя. Набор и редактирование текста. Что скрывается в строке меню. Действия с фрагментом текста. Калькулятор – помощник математиков. Один помощник – хорошо. А два – лучше.

Компьютерная графика- 21 час

Компьютерная графика: инструмент для рисования. Компьютерная графика. Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. Как сохранить созданный рисунок. Как открыть рисунок, сохраненный на диске. Построения с помощью клавиши Shift. Эллипс и окружность. Что такое пиксель. Что такое пиктограмма. Алгоритмы в нашей жизни. Откуда произошло слово «алгоритм». Компьютерная среда и алгоритмы. Какие бывают алгоритмы. Действия с фрагментом рисунка. Повторяющиеся действия в алгоритмах. Повторяющиеся элементы вокруг нас. Конструирование из мозаики. Меню готовых форм.

Требования к уровню подготовки учащихся в области информатики и икт

- ✓ *Учащиеся должны:*
- ✓ понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- ✓ различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- ✓ приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- ✓ приводить примеры информационных носителей;
- ✓ иметь представление о способах кодирования информации;
- ✓ уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- ✓ определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- ✓ различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- ✓ запускать программы из меню Пуск;
- ✓ уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- ✓ вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- ✓ уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- ✓ уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- ✓ уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;
- ✓ знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Учебно-тематический план 8 класс

№	Раздел	Кол-во часов
1	Раздел. 1. Среда программирования ЛогоМиры	34
	Итого	34

Содержание учебного курса

8 класс

Знакомство со средой ЛогоМиры – 34 часа

Пробы пера. Первые итоги. Черепашка меняет облик. Учим черепашку двигаться. Весь мир – театр. Микромир наполняется обитателями. Черепашка идет по компасу. Движение усложняется. Первая анимация. Что можно моделировать в ЛогоМирах. Черепашка – ученица. Как оформить программу. Нужен ли вечный двигатель. Что показывают датчики. Для чего черепашке датчики. Учимся командовать с умом. Приборная панель. Случай – душа игры. Мы расстанемся, чтобы встретиться вновь.

Реализация одной из предложенных программ на компьютере.

Требования к уровню подготовки учащихся в области информатики и икт

- ✓ *Учащиеся должны:*
- ✓ понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- ✓ различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- ✓ приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- ✓ приводить примеры информационных носителей;
- ✓ иметь представление о способах кодирования информации;
- ✓ уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- ✓ определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- ✓ различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- ✓ запускать программы из меню Пуск;
- ✓ уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- ✓ вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- ✓ уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- ✓ уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- ✓ уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;
- ✓ знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Аппаратные средства:

- компьютеры;
- глобальная сеть;
- мультимедиапроектор;
- принтер;
- сканер;

Программные средства;

- операционная система Windows XP, 7;
- полный пакет офисных приложений Microsoft Office;
- растровые и векторные графические редакторы;
- архиватор 7ZIP.