

Утверждаю
Директор ЦД(Ю)ТТ
«Городской» г. Липецка
_____ А. С. Сальников

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
работы на 2011 — 2012 учебный год

ЛАБОРАТОРИИ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Год обучения первый

педагог дополнительного образования Шапошникова Светлана Вячеславовна

Липецк, 2011

Цели занятий: Познакомиться с основами программирования и алгоритмики, изучить принципы работы в учебных средах программирования. Узнать принципиальные отличия между векторной и растровой графикой, приобрести навыки создания и обработки различных изображений. Научиться создавать статические web-страницы и оформлять их.

Задачи:

1. Знакомство с основами алгоритмики: линейные алгоритмы, ветвления, циклы, подпрограммы.
2. Изучение языка программирования Logo в средах K Turtle и Scratch.
3. Изучение основ создания и обработки графики. Работа в графическом редакторе.
4. Изучение принципов набора, редактирования и форматирования текста в текстовых процессорах. Работа с таблицами и графикой в них.
5. Создание презентаций в OpenOffice.org Impress.
6. Создание векторной графики.
7. Знакомство с принципами создания html-страниц и web-сайтов. Изучение основ языков HTML и CSS.

№ п/п	Модули/темы	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Наглядные пособия	Литература
			теоретич.	практич.			
I	Знакомство с языком программирования Лого. Основы работы в среде программирования KТurtle. (сентябрь - октябрь)	54	20	34	«Компьютерные» профессии. Чем занимается программист.	Схемы и блок-схемы логических структур	Руководство Kturtle П.А. Никитенко. Среда kTurtle. Пособие для учителя. 2009 С. Шапошникова. Изучение языка программирования Logo в среде KТurtle
1	Введение в программирование	4	3	1			
2	Система координат. Создание геометрических примитивов. Относительность и абсолютность.	8	6	2			
3	Программирование цвета и размера	4	1	3			
4	Представление о переменной	4	2	2			
5	Ветвление в программах	4	1	3			
6	Диалоговый режим	4	1	3			
7	Циклы	8	2	6			
8	Генератор случайных чисел	4	1	3			
9	Назначение и особенности использования подпрограмм	6	2	4			
10	Проверочные, творческие и самостоятельные работы	8	1	7			
II	Создание программ в среде разработки Scratch (ноябрь)	26	5	21			Е. Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0 В.Г. Рындак и др. Проектная деятельность
11	Знакомство со средой программирования Scratch	2	1	1			
12	Управление объектами	2	0	2			
13	Последовательность выполнения команд	2	1	1			

№ п/п	Модули/темы	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Наглядные пособия	Литература
			теоретич.	практич.			
14	Интерактивность	2	0	2			школьника в среде программировани я Scratch. С. Шапошникова. Введение в Scratch
15	Условные операторы и циклы	2	1	1			
16	Введение в программы случайности	2	0	2			
17	Инструменты рисования	2	0	2			
18	Создание диалогов	2	0	2			
19	Создание персонажей и работа с готовыми библиотеками	2	1	1			
20	Работа с фоном	4	1	3			
21	Самостоятельная работа	4	0	4			
III	Создание растровой графики. Графический редактор (декабрь)	26	8	18	Значение графического представления информации.		
22	Интерфейс Kolourpaint	2	2	0			
23	Работа с инструментами и примитивами	16	4	12			
24	Понятия масштабирования, отражения и поворота	8	2	6			
IV	Обработка текстовой информации на компьютере, создание презентаций (январь-февраль)	48	16	32	Роль языка в жизни общества	Примеры презентаций	Соловова Л. В. Учимся работать с OpenOffice.org Инфра-ресурс. Первые шаги с OOo.
25	Знакомство с OpenOffice.org Writer	2	1	1			
26	Форматирование текста	8	3	5			
27	Таблицы	8	2	6			
28	Иные возможности OpenOffice.org Writer	8	2	6			
29	Компьютерные презентации. Возможности	2	2	0			

№ п/п	Модули/темы	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Наглядные пособия	Литература
			теоретич.	практич.			
	OpenOffice.org Impress						
30	Оформление слайдов и добавление спецэффектов	6	2	4			
31	Структура презентации	6	2	4			
32	Создание тематической презентации	8	2	6			
V.	Векторная графика. Графический редактор OpenOffice.org Draw (март)	24	6	18			
33	Сравнение векторной и растровой графики	2	2	0			
34	Интерфейс Draw	2	2	0			
35	Создание геометрических примитивов	4	0	4			
36	Работа с цветом	4	1	3			
37	Контурные объекты	4	1	3			
38	3D-объекты	2	0	2			
39	Оформление текстовой информации	4	0	4			
40	Творческая работа	2	0	2			
V.	Знакомство с языками HTML и CSS (апрель-май)	38	14	24	Роль компьютерных технологий в жизни человека		Интернет-ресурсы
41	Введение в web	4	3	1			
42	Основные теги языка разметки HTMLv4	8	2	6			
43	Оформление web-страниц в старым способом	4	1	3			
44	Язык CSS	6	2	4			
45	Идентификаторы и классы в CSS	2	1	1			

<i>№ п/п</i>	<i>Модули/темы</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Из них</i>		<i>Беседы и др. формы восп. раб.</i>	<i>Наглядные пособия</i>	<i>Литература</i>
			<i>теоретич.</i>	<i>практич.</i>			
46	Наследование свойств	2	1	1			
47	Введение в HTMLv5	12	4	8			

Всего
часов теоретич. практич.
216 69 147