

Утверждаю  
Директор ЦД(Ю)ТТ  
«Городской» г. Липецка  
\_\_\_\_\_ Е.Н. Пучнина

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**на 2012 — 2013 учебный год**

**ЛАБОРАТОРИИ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Год обучения первый**

педагог дополнительного образования Шапошникова Светлана Вячеславовна

Липецк, 2012

**Цели занятий:** Формирование информационной картины мира посредством разностороннего изучения компьютерных технологий.

**Задачи:**

1. Освоение принципов работы в графических средах операционных систем.
2. Знакомство с возможностями компьютерных технологий в отношении обработки и представления графической и текстовой информации.
3. Знакомство с программированием (на языке Лого).
4. Изучение основ создания компьютерной 2D-анимации.
5. Развитие логического мышления.
6. Воспитание культуры взаимодействия с другими людьми в условиях открытого информационного общества.

№ п/п	Модули/темы	Примерная дата проведения	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Методическое обеспечение
				теоретич.	практич.		
<b>I</b>	<b>Знакомство с операционными системами семейства GNU/Linux</b>	<b>сентябрь</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Роль компьютерных технологий в жизни человека	<a href="http://younglinux.info">http://younglinux.info</a>
1	Понятие операционной системы. История операционных систем.		2	2	0		
2	Проект GNU и дистрибутивы GNU/Linux. Особенности GNU/Linux.		2	2	0		
<b>II</b>	<b>Принципы работы в графической среде на примере Xfce.</b>	<b>сентябрь</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>		
1	История возникновения графического интерфейса. Текстовый и графические режимы работы.		2	1	1		
2	Основные элементы графической среды		2	1	1		
3	Представление о файле, каталоге, ссылке, формате файла		2	1	1		
4	Операции над файлами и каталогами		2	1	1		
5	Представление о файловой системе как древовидной структуре. Файловый менеджер		2	1	1		
<b>III</b>	<b>Разнообразие графических сред пользователя</b>	<b>сентябрь-октябрь</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
1	Mate (Linux Mint)		2	1	1		
2	KDE (Altlinux или др.)		2	1	1		
<b>IV</b>	<b>Обработка текстовой информации</b>	<b>октябрь</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	Роль языка в	Соловова Л. В.

№ п/п	Модули/темы	Примерная дата проведения	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Методическое обеспечение
				теоретич.	практич.		
1	Разнообразие текстовых редакторов и процессоров. Форматированный и "плоский" текст. Правила ввода и редактирования текста.		2	1	1	жизни общества	Учимся работать с OpenOffice.org  Инфра-ресурс. Первые шаги с ООо.
2	Оформление текста		2	1	1		
3	Списки и их типы		2	1	1		
4	Создание и редактирование таблиц в текстовом редакторе		2	1	1		
5	Работа с графикой в текстовом процессоре (вставка, создание, оформление)		4	2	2		
6	Логическая структура документа, стили		2	1	1		
7	Дополнительные возможности современных текстовых процессоров		2	1	1		
<b>V</b>	<b>Создание компьютерных презентаций</b>	<b>ноябрь</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>		
1	Что такое компьютерная презентация и как ее создают? Правила создания презентаций.		2	2	0		
2	Создание презентации на тему «Внешнее устройство компьютера»		2	0	2		
3	Спецэффекты и интерактивность в презентации		2	0	2		
4	Самостоятельная творческая работа		2	0	2		
<b>VI</b>	<b>Компьютерная графика</b>	<b>ноябрь</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Значение графического представления информации.	
1	Особенности векторной и растровой графики. Форматы графических файлов.		2	2	0		
2	Цветовые модели		2	2	0		
<b>VII</b>	<b>Создание растровой графики</b>	<b>ноябрь-декабрь</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>		

№ п/п	Модули/темы	Примерная дата проведения	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Методическое обеспечение
				теоретич.	практич.		
1	Программы для создания растровой графики. Инструменты и палитра		2	1	1		
2	Геометрические примитивы. Выделение и перемещение		2	0	2		
3	Дублирование и повороты		2	1	1		
4	Дополнительные возможности растрового графического редактора		2	1	1		
<b>VIII</b>	<b>Создание векторной графики</b>	<b>декабрь- январь</b>	<b>18</b>	<b>9</b>	<b>9</b>		
1	Обзор программ для векторной графики. Интерфейс Inkscape		2	1	1		
2	Фигуры и их трансформация		2	1	1		
3	Кривые Безье		2	1	1		
4	Булевы операции в графике		2	1	1		
5	Работа с цветом		2	1	1		
6	Графическое оформление текста		2	1	1		
7	Фильтры и расширения. Импорт и экспорт изображений		2	1	1		
8	Творческие работы		4	2	2		
<b>IX</b>	<b>Введение в графический дизайн</b>	<b>январь</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
1	Форма, размер, контраст, пропорции		2	1	1		
2	Пространство, равновесие, динамика		2	1	1		
<b>X</b>	<b>Введение в программирование на языке Logo</b>	<b>январь- март</b>	<b>36</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	«Компьютерные» профессии. Чем	Руководство Kturtle
1	Общее представление о программировании		2	1	1		П.А. Никитенко.

№ п/п	Модули/темы	Примерная дата проведения	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Методическое обеспечение
				теоретич.	практич.		
2	Перемещение объекта и вывод данных		2	1	1	занимается программист.	Среда kTurtle. Пособие для учителя. 2009  Шапошникова С.В. Изучение языка программирования Logo в среде Kturtle <a href="http://younglinux.info">http://younglinux.info</a>
3	Команды «вперёд» и «назад», направление объекта		2	1	1		
4	Абсолютность и относительность		2	1	1		
5	Установки цвета и размера		2	1	1		
6	Переменные		2	1	1		
7	Условный оператор		2	1	1		
8	Диалоговые окна		2	1	1		
9	Цикл «повтори»		2	1	1		
10	Цикл «пока»		2	1	1		
11	Случайные числа		2	1	1		
12	Подпрограммы		2	1	1		
13	Контрольная работа		2	0	2		
14	Английский язык программ		2	1	1		
15	«Программирование» геометрических фигур		2	1	1		
16	Соревнования по программированию		2	0	2		
17	Создание программ в среде Kturtle		4	2	2		
<b>XI</b>	<b>Среда программирования Scratch</b>	<b>март-апрель</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>		
1	Знакомство со средой программирования		2	1	1		
2	Управление объектами		2	1	1		
3	Последовательное и одновременное исполнение команд		2	1	1		
4	Интерактивность, условия и переменные		2	1	1		

№ п/п	Модули/темы	Примерная дата проведения	Всего часов	Из них		Беседы и др. формы восп. раб.	Методическое обеспечение
				теоретич.	практич.		
5	Случайные числа		2	1	1		среде программирован ия Scratch.  Шапошникова С.В. Введение в Scratch
6	Рисование в Scratch		2	1	1		
7	Диалог с программой		2	1	1		
8	Создание объектов		2	1	1		
9	Библиотека		2	1	1		
10	Создание программы в среде Scratch		2	1	1		
<b>XII</b>	<b>Основы компьютерной 2D-анимации</b>	<b>май</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>7</b>		<a href="http://younglinux.info">http://younglinux.info</a>
1	Понятие анимации. Кадры, слои и сцены.		2	1	1		
2	Изменения положения и формы объекта во времени.		2	1	1		
3	Циклическая анимация и многократное использование частей сцены		2	1	1		
4	Практика создания анимации		6	2	4		

*Всего*  
*часов теоретич. практич.*  
 144      70      74