


«Рассмотрено»
На заседании
педагогического совета
МБОУ Кустовская СОШ
Протокол № 1
от « 25 » августа 2023 г

«Согласовано»
Зам.директора филиала
МБОУ Кустовская СОШ
_____ /Чепурная О.В./
« 25 » августа 2023 г

«Утверждаю»
Директор МБОУ Кустовская
СОШ
 /А.А. Белашова/
Приказ № _____
от « 25 » августа 2023 г



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерная графика для начинающих»
(Направление - общеинтеллектуальное)
1 класс

составлена на основе примерной программы по информатике (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы, рекомендованной Министерством образования и науки РФ (Письмо № 364-11-17 от 23.05.2000 г.).

учителем информатики
Бобриневым Александром Александровичем

С. Кустовое 2023 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно - правовая база:

Программа внеурочного занятия «Компьютерная графика для начинающих» составлена на основе примерной программы по информатике (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы, рекомендованной Министерством образования и науки РФ (Письмо № 364-11-17 от 23.05.2000 г.).

Назначение программы:

Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

Актуальность:

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, **актуальность** введения внеурочного занятия «Компьютерная графика для начинающих» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой,

неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Программа рассчитана на 33 часа в 1 классе при 1 часе в неделю.

Особенности организации внеурочного занятия:

Обучение по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятие происходит один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 8-10 минут в первом классе, 10-15 минут со второго по четвёртый класс. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 35 минут.

Цель:

Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте)

Задачи:

- овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией
- развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Формы работы:

- ✓ Коллективная и индивидуальная работа;
- ✓ Работа в парах;
- ✓ Практическая работа за компьютером;

Основные методы обучения:

- ✓ Беседа;
- ✓ Игра: познавательная, развивающая;
- ✓ Проектная работа;
- ✓ Практическая работа;
- ✓ Наглядный.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование основных разделов	Кол-во часов				Перечень универсальных действий
		Всего	Теория	Практика	В т.ч. НРК	
1	Знакомство с компьютером	2	2			1. Организовывать свое рабочее место под руководством учителя. 2. Определять цель выполнения заданий под руководством учителя. 3. Определять план выполнения заданий под руководством учителя.
2	Программа графического редактора Paint.	3	3			-выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; -сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

3	Создание рисунков	7		7		При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.
4	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	2	2			-создавать папки (каталоги); -удалять файлы и папки (каталоги); -копировать файлы и папки (каталоги); -перемещать файлы и папки (каталоги).

5	Создание текстов	8		8	<p>-набирать текст на клавиатуре; -сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их; -копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; -устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв. <i>При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:</i> -подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа; -составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.</p>
---	------------------	---	--	---	--

6	Создание печатных публикаций	8		8		<p>-вставлять изображения в печатную публикацию;</p> <p>-создавать схемы и включать их в печатную публикацию;</p> <p>-создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.</p> <p><i>При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:</i></p> <p>-красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;</p> <p>-составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.</p>
---	------------------------------	---	--	---	--	---

7	Поиск информации	2	2			<p>-искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;</p> <p>-искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.</p> <p><i>При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций</i></p>
Итого		33				

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ за ня ти я	Наименование разделов, тем занятий кружка	Содержание занятия	Количе ство часов	Дата
1, 2	Знакомство с компьютером	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	
3	Программа - графический редактор Paint.	Знакомство с программой - графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint.	1	
4		Использование графических примитивов.	1	
5		Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	1	
6	Создание рисунков	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	
7		Заливка цветом.	1	
8		Вставка графического объекта.	1	
9		Создание рисунка на тему «Природа».	1	
10, 11		Создание рисунка на тему «Моя семья».	2	
12		Создание рисунка по выбору.	1	
13, 14	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).	2	
15	Создание текстов	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1	
16		Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1	
17		Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	
18		Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1	
19		Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	
20, 21, 22		Создание печатного текста: поздравление с праздником.	3	
23	Вставка картинки в текст.	1		
24, 25	Создание печатных публикаций	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	2	
26,		Открытка к празднику.	3	

27, 28				
29, 30, 31		Печать текста с вставленным графическим объектом.	3	
32, 33	Поиск информации	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	2	

ИНФОРМАЦИОННО - МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Примерная программа по информатике (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы, рекомендованной Министерством образования и науки РФ (Письмо № 364-11-17 от 23.05.2000 г.).
2. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
3. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

В ходе реализации программы «Компьютерная графика. Первые шаги.» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере,.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.
2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы в 1-ом классе обучающиеся получат возможность формирования

Личностных результатов:

- Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться высказывать* своё предположение (версию).
- Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку* деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять* различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения

-давать определения тем или иным понятиям;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

В 1 классе возможно достижение результатов первого уровня и частично второго.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование)
- **Текущий в форме наблюдения**:
 - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
 - рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
 - контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.
- **Итоговый контроль** в формах
 - практические работы;
 - творческие работы обучающихся;
 - контрольные задания.
- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Знакомство с компьютером. (2 часа)

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Программа графический редактор Paint. (3 часов)

Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

Создание рисунков. (5 часов)

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Знакомство с компьютером: файлы и папки. (2 часа)

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).

Создание текстов. (8 часов)

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

Создание печатных публикаций. (5 часов)

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Печать текста с вставленным графическим объектом.

Поиск информации. (1 час)

Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.