

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
№3 им. В.Н. Щеголева
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ЗАКРЫТОГО
АДМИНИСТРАТИВНО-ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СВЕТЛЫЙ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

ПРИНЯТА

педагогическим советом
МОУ «СОШ №3 им. В.Н. Щеголева»
Протокол № 24 от «30» августа 2024г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор
МОУ «СОШ №3
им. В.Н. Щеголева»
/Васильева О.М./

Приказ № 219 от «30» августа 2024г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Занимательная информатика»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: от 8 до 10 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:
Мерющенко Алина Алексеевна,
учитель начальных классов

2024 год

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цели и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	6
1.4. Планируемые результаты.....	7

Раздел 2. Комплекс основных характеристик программы

2.1. Учебный план.....	8
2.2. Условия реализации программы	9
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	11
2.4. Календарно-тематический план график.....	13
2.5. Список литературы	16
Приложения.....	

1.1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Категория обучающихся

Программа предназначена для освоения детьми школьного возраста 8-10 лет. Количественный состав группы - до 12 человек. Принцип комплектования групп все желающие дети начального общего образования 2б – 2 класса п. Светлый.

Актуальность, педагогическая целесообразность

Важной задачей образования является формирование информационной культуры учащихся на основе гуманитарных, гуманистических и культурологических принципов и традиций. Решению этой задачи способствуют межпредметные связи, интеграция информатики с другими учебными предметами. Одна из важнейших задач состоит не только в обучении школьников предмету, но и в воспитании гармонично развитой личности, умеющей применять свои знания на практике в любой жизненной ситуации.

Отличительные особенности Программы

На занятиях кружка дети получают возможность не только расширить свои знания, овладеть новыми способами и приемами, познакомиться с новыми художественными средствами, но и получить навыки, необходимые для работы в графическом редакторе Paint. Полученные знания, умения, навыки помогут ребенку расширить кругозор, интеллект, стать более творчески развитой личностью, воспитать вкус и интерес к искусству, определиться с профессиональным выбором.

Форма и режим занятий

Форма занятий - групповая (занятия проводятся в группах, численный состав группы от 8 до 15 человек). В данной образовательной программе занятия проводятся в каждой группе 1 раз в неделю по 1,25 часу (время занятия включает 75 минут учебного времени) с перерывом 10 минут.

Среда 14.00 – 14.40, 14.50-15.25, пятница 14.00 – 14.40, 14.50-15.25.

Объём и срок реализации Программы

Объём программы – 42,5 часов.

Срок реализации программы – 01.09.2024 - 31.05.2025.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель.

Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Знакомство с традиционной культурой и искусством России.

Задачи.

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата,
- анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
Создание атмосферы творчества и доброжелательности

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Технологические умения и навыки, которыми овладевают учащиеся в процессе работы с графическим редактором Paint:

1. Запуск графического редактора Paint:
 - a. с помощью главного меню;
 - b. с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования:
 - a. с помощью маркеров;
 - b. с помощью меню;
3. Работа с палитрой:
 - a. устанавливать основной и фоновый цвета;
 - b. изменять цветовую палитру;
4. Работа с набором инструментов:
 - a. называть основные инструменты редактора и понимать их значение;
 - b. создавать графические изображения с помощью основных инструментов;
 - c. изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты;
 - d. создавать надписи;
 - e. изменять масштаб;
5. Отмена ошибочных действий;
6. Очистка рабочей области;
7. Работа с фрагментами:
 - a. выделять фрагмент;
 - b. удалять фрагмент;
 - c. вырезать фрагмент;
 - d. перемещать фрагмент;
 - e. поворачивать фрагмент;
 - f. растягивать фрагмент;
 - g. наклонять фрагмент;
 - h. копировать фрагмент;
 - i. размножать фрагмент;
8. Работа с файлами:
 - a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP;
 - b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF;
 - c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения;
 - d. сохранять измененный файл под тем же именем;
 - e. сохранять измененный файл новым именем;

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Образовательные:

- создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторных программ Paint, именно:
- создавать рисунки из простых объектов;
- выполнять основные операции над объектами;
- создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- получать объемные изображения;
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

Редактировать и создавать изображения в программе Paint, а именно: создавать рисунки из простых объектов, уметь корректировать созданные изображения; выделять фрагменты изображения различными способами; копировать, удалять, вращать и перемещать выделенные области;

- умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие:

- комплексное развитие у учащихся аналитических способностей и творческого мышления, основ научного мировоззрения;
- развитие коммуникативных навыков: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- развитие умения работать в команде;
- совершенствование умения адекватно оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности.

Воспитательные:

- формирование технологической культуры у обучающихся;
- воспитание интереса к современной науке и технике;
- формирование информационной культуры посредством работы с программным продуктом;
- воспитание чувства ответственности за результаты своего труда.

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	Знакомство с редактором Paint, интерфейс программы.	1	9	10	Тестирование
2.	Создание открыток к Новому году.	0	2	2	Практическое задание
3.	Осваивание новых инструментов.	1	5	6	Практическое задание
4.	Создание фото-коллажей	1	8	9	Практическое задание
5.	Индивидуальные проекты	2	13	15,5	Практическое задание
	Итого:	5	37,5	42,5	

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение реализации Программы

При обучении по программе «Проектный островок» используются следующие принципы:

- Принцип системности

Реализация задач через связь внеурочной деятельности с учебным процессом.

- Принцип гуманизации

Уважение к личности ребёнка. Создание благоприятных условий для развития способностей детей.

- Принцип опоры

Учёт интересов и потребностей учащихся; опора на них.

- Принцип совместной деятельности детей и взрослых

- Привлечение родителей и детей на всех этапах

исследовательской деятельности: планировании, обсуждении, проведении.

➤ Принцип обратной связи

Каждое занятие должно заканчиваться рефлексией. Совместно с учащимися необходимо обсудить, что получилось и что не получилось, изучить их мнение, определить их настроение и перспективу.

➤ Принцип успешности

Степень успешности определяет самочувствие человека, его отношение к окружающим его людям, окружающему миру. Если ученик будет видеть, что его вклад в общее дело оценен, то в последующих делах он будет еще более активен и успешен. Очень важно, чтобы оценка успешности ученика была искренней и неформальной, она должна отмечать реальный успех и реальное достижение.

➤ Принцип стимулирования

Включает в себя приемы поощрения и вознаграждения.

Материально-технические условия реализации Программы.

Составляющие, необходимые для реализации учебного процесса:

- Компьютерный класс:
- 12 ПК в комплекте: монитор, клавиатура, мышь, системный блок, программное обеспечение либо ноутбук;
- рабочее место учителя: монитор, клавиатура, мышь, звуковые колонки, принтер, системный блок, программное обеспечение, проектор;.
- локальная сеть;

Раздаточный материал с подробными указаниями к работам.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Защита выпускных работ, организованная в форме конкурса между учениками класса;
2. Тестовые задания;
3. Лабораторные работы;
4. Наполнение папки - портфолио ученика.

2.4.Календарно-тематический план график

Дата		№ занятия	Тема раздела, занятия
план	факт		
03.09		1.	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе
05.09		2.	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе
10.09		3.	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.
12.09		4.	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.
17.09		5.	Инструментарий программы Paint.
19.09		6.	Инструментарий программы Paint.
23.09		7.	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.
25.09		8.	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.
01.10		9.	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.
03.10		10.	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.
08.10		11.	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись
10.10		12.	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись
15.10		13.	Рисование открытки к новому году.
17.10		14.	Рисование открытки к новому году.
22.10		15.	Рисование открытки к новому году.

14.10		16.	Рисование открытки к новому году.
05.11		17.	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.
07.11		18.	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.
12.11		19.	Урок-игра «Оживи фигуры».
14.11		20.	Урок-игра «Оживи фигуры».
19.11		21.	Работа с файлами.
21.11		22.	Работа с файлами.
26.11		23.	Коллаж. «Фотография» экрана
28.11		24.	Коллаж. «Фотография» экрана
03.12		25.	Декоративное рисование
05.12		26.	Декоративное рисование
10.12		27.	Декоративное рисование
12.12		28.	Декоративное рисование
17.12		29.	Орнаменты
19.10		30.	Орнаменты
24.12		31.	Орнаменты
26.12		32.	Орнаменты
14.01		33.	Композиция
16.01		34.	Композиция
21.01		35.	Композиция
23.01		36.	Композиция
28.01		37.	Пейзаж
30.01		38.	Пейзаж
04.02		39.	Пейзаж

06.02		40.	Пейзаж
11.02		41.	Шрифт
13.02		42.	Шрифт
18.02		43.	Шрифт
20.02		44.	Шрифт
25.02		45.	Рисование фигуры человека
27.02		46.	Рисование фигуры человека
04.03		47.	Рисование фигуры человека
06.03		48.	Рисование фигуры человека
11.03		49.	Воздействие цвета на человека
13.03		50.	Воздействие цвета на человека
18.03		51.	Дымковская игрушка
20.03		52.	Дымковская игрушка
01.04		53.	Хохломская сказка
03.04		54.	Хохломская сказка
08.01		55.	Городецкая роспись
10.04		56.	Городецкая роспись
15.04		57.	Синее чудо Гжели
17.04		58.	Синее чудо Гжели
22.04		59.	Народный русский костюм
24.04		60.	Народный русский костюм
29.04		61.	Русские матрешки
01.05		62.	Русские матрешки
06.05		63.	Волшебный мир сказки

