



МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №8»  
356024 Ставропольский край, Новоалександровский район  
ст.Кармалиновская, ул.Школьная,1  
телефонфакс (86544) 5-44-45, e-mail: [sosh8-1526@bk.ru](mailto:sosh8-1526@bk.ru)

<p>«СОГЛАСОВАНО» Руководитель Центра «Точка Роста»  И.М.Марьина</p>	<p>«УТВЕРЖДАЮ» И.о.директора МОУ СОШ №8  Е.В.Выродова Приказ № <u>МОУ СОШ №8</u> от 02 сентября 2024</p>
--	--

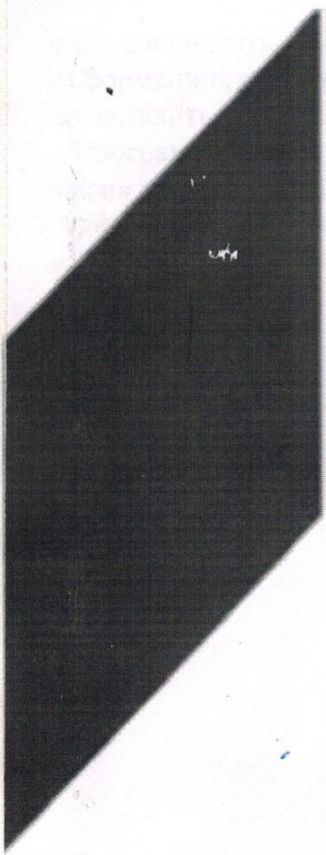


## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

кружка «Компьютерная графика»

Направленность программы: технологическое направление

Уровень программы: ознакомительный



Возраст обучающихся: 7-9 лет  
Класс: 2  
Количество детей в группе: 13  
Срок реализации: 1год  
Количество часов в год: 34 часа

Составитель: Новоженко Н.М.

## **Пояснительная записка**

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.

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. Первые шаги» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

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

## **Пояснительная записка к программе внеурочной деятельности «Компьютерная графика. Первые шаги»**

**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:**

1. 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;
2. Развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
3. Освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
4. Воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

## **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ**

Формы и методы содержания обучения информатике в начальных классах 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 класса. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 45 минут.

## **ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ**

- ✓ 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

№ п/п	Тема модуля	Кол-во часов
1	Знакомство с компьютером.	2
2	Программа- графический редактор.	4
3	Создание рисунков.	9
4	Знакомство с компьютером: файлы и папки(каталоги).	2
5	Создание текстов.	8
6	Создание печатных публикаций.	6
7	Поиск информации.	2
8	Итоговая работа.	1
Итого		34

### **ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**В результате изучения данной программы 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;
- 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;
- 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 – 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.

## **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. (4 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. (9 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. (6 часов)**

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

### **Поиск информации. (2 часа)**

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

### **Итоговая работа (1 час)**

## **ОЖИДАЕМЫЕ 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.

## **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

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.



### Календарно-тематический план

<i>№ n/n</i>	<i>Тема модуля</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Дата</i>
1-2	Знакомство с компьютером	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с компьютером. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	
3	Программа – графический редактор <b>Paint</b> .	Знакомство с программой – графический редактор <b>Paint</b> . Основные элементы окна.	1	
4		Использование графических примитивов.	1	
5-6		Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора <b>Paint</b> .	2	

7	Создание рисунков.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	
8-9		Заливка цветом.	2	
10		Вставка графического объекта.	1	
11		Создание рисунка на тему «Природа».	1	
12-13		Создание рисунка на тему «Моя семья».	2	
14-15		Создание рисунков по выбору.	2	
16-17	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 папок (каталогов)	2	
18	Создание текстов.	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1	
19		Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1	
20		Основные операции при создании текстов:	1	

		сохранение, открытие и создание новых текстов.		
21		Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1	
22		Выбор шрифта, размера, цвета и начертание символов.	1	
23-24		Создание печатного текста: поздравление с праздником.	2	
25		Вставка картинки в текст.	1	
26-27	Создание печатных публикаций.	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	2	
28-29		Открытка к празднику.	2	
30-31		Печать текста с вставленным графическим объектом.	2	
32-33	Поиск информации.	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	2	
34	Творческая работа	Создание итогового рисунка с текстом.	1	

## Литература

## Основная литература

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
4. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
5. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.

## Литература для обучающихся

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

## Лист корректировки

Дата по плану	Тема	Дата по факту