

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Ярская средняя общеобразовательная школа №2

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № 10
от «28» августа 2023 года

Утверждаю:
И.о. директора МБОУ Ярской средней
общеобразовательной школы №2
_____ Н.Л. Зарипова
«30» августа 2023 года



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Юный компьютерный художник»
Направленность: техническая
Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации: 1 год (72 часа)

Составитель: Студенова Елена Геннадьевна,
учитель начальных классов

п. Яр, 2023 г.

Пояснительная записка.

Направленность и уровень программы. Программа дополнительного образования "Юный компьютерный художник" является программой Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» технической направленности, по курсу «Информатика» для обучающихся 4 классов.

Актуальность программы состоит в том, что информатика в школе представляет учащимся технологии 21 века, способствует развитию их коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, самостоятельности при принятии решений, раскрывает их творческий потенциал. Дети и подростки лучше понимают, когда они что-либо самостоятельно создают. При проведении занятий по информатике этот факт не просто учитывается, а реально используется на каждом занятии. Реализация этой программы в рамках начальной школы помогает развитию универсальных учебных действий учащихся за счет активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности.

В век компьютерных технологий мы начинаем использовать компьютер как средство обучения в учебном процессе. Используя компьютеры на уроках, мы повышаем у учащихся мотивацию к обучению. Благодаря умениям работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе. С помощью рисования на компьютере у учащихся развиваются умения видеть красивое вокруг.

Для начала давайте разберем, что же такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Основой деятельности кружка «Юный компьютерный художник» является освоение детьми компьютера, а также компьютерных программ, с помощью которых учащиеся будут изготавливать:

- поздравительные открытки,
- приглашения,
- плакатов,
- а также участвовать в оформлении различных мероприятий.

Новизна:

Новизна заключается в том, что программа полностью построена с упором на практику, т. е. работа в графическом редакторе. Информатика, как учебный предмет, является комплексным и интегративным, он предполагает реальные взаимосвязи практически со всеми предметами начальной школы. Тематический подход объединяет в одно целое задания из разных областей. Работая над графикой, ученики не только пользуются знаниями, полученными на уроках математики, окружающего мира, изобразительного искусства, но и углубляют их:

Математика–понятие пространства, изображение объемных фигур, выполнение расчетов и построение моделей, построение форм с учётом основ геометрии, работа с геометрическими фигурами.

Окружающий мир - изучение построек, природных сообществ, рассмотрение и анализ природных форм и конструкций, изучение природы как источника сырья.

Родной язык–развитие устной речи в процессе анализа заданий и обсуждения результатов практической деятельности (построение плана действий, построение логически связных высказываний в рассуждениях, обоснованиях, формулировании выводов).

Изобразительное искусство - использование художественных средств, моделирование с учетом художественных правил.

Цель программы: Создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Задачи программы:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;
- создать комфортную обстановку в творческом коллективе.

Условия реализации программы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Формы контроля: выполнение графических работ, проектная деятельность.

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раз в неделю. Всего 72 учебных занятий в год.

Срок реализации программы - 1 год, программа рассчитана на 72 часов, разработана для учащихся 4 классов.

Количество детей в группе не должно превышать не более 12 человек в связи с малым количеством посадочных мест.

Программа рассчитана на обучение детей 9-11 лет.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- установка на здоровый образ жизни.

Метапредметные результаты

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды;
- вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

Программа рассчитана на обучение детей 9-11 лет.

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

По окончании обучения учащиеся должны знать и уметь:

Знать: назначение и возможности графического редактора

понятие фрагмента рисунка;

понятие файла;

точные способы построения геометрических фигур;

понятие пикселя и пиктограммы;

понятие конструирования;

Уметь:

учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;

самостоятельно составлять композиции;

видеть ошибки и уметь их исправлять;

знать терминологию;

быстрота исполнения работы.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Раздел №1:

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете

Знакомство с кабинетом, а также с правилами поведения в кабинете.

Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Раздел №2:

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами.

Работа в компьютерной программе «Мир информатики» 4 класс.

Раздел №3:

Графический редактор Paint

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.

Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы	Количество часов	дата	
			По плану	По факту
	Раздел №1: Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете	1		
1.	Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.	1		
	Раздел №2: Компьютер и его устройства	2		
2.	Знакомство с компьютером.	1		
3.	Узнаем основные устройства компьютера.	1		
	Раздел №3: Графический редактор Paint	31		
4.	Графический редактор Paint. Вызов программы.	1		
5.	Инструментарий программы Paint.	1		
6.	Создание файла, сохранение и его закрытие.	1		
7.	Меню и инструменты программы.	1		
8.	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1		
9.	Раскрашивание готовых рисунков.	1		
10.	Раскрашивание готовых рисунков.	1		
11.	Раскрашивание готовых рисунков.	1		
12.	Изучаем линии, готовые фигуры.	1		
13.	Изучаем линии, готовые фигуры.	1		

14.	Изучаем линии, готовые фигуры.	1		
15.	Прорисовка геометрических тел, линий, узоры.	1		
16.	Прорисовка геометрических тел, линий, узоры.	1		
17.	Прорисовка геометрических тел, линий, узоры.	1		
18.	Прорисовка геометрических тел, линий, узоры.	1		
19.	Создаём орнамент.	1		
20.	Создаем орнамент.	1		
21.	Самостоятельная работа.	1		
22.	Проба пера. Проект.	1		
23.	Проба пера. Проект.	1		
24.	Проба пера. Проект.	1		
25.	Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа».	1		
26.	Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа».	1		
27.	Создание композиций на свободную тему.	1		
28.	Создание композиций на свободную тему.			
29.	Функция копирования. Составление рисунков.	1		
30.	Функция копирования. Составление рисунков.	1		
31.	Самостоятельная работа	1		
32.	Шрифт.	1		
33.	Шрифт.			
34.	Шрифт.			
35.	Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1		
36.	Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1		
37.	Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1		
38.	Выполнение проекта.	1		
39.	Выполнение проекта.	1		
40.	Выполнение проекта.	1		
41.	Книжная графика	1		

	(книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)			
42.	Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	1		
43.	Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	1		
44.	Мой первый календарь.	1		
45.	Мой первый календарь.	1		
46.	Мой первый календарь.	1		
47.	Создание поздравительной открытки	1		
48.	Знакомимся с театральной графикой.	1		
49.	Нарисуй занавес.	1		
50.	Нарисуй костюм и головной убор.	1		
51.	Нарисуй костюм и головной убор.	1		
52.	Рисуем на свободную тему.	1		
53.	Создаем плакат по правилам дорожного движения.	1		
54.	Создаем плакат по правилам дорожного движения.	1		
55.	Поработаем над понятием пейзаж. Пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.	1		
56.	Поработаем над понятием пейзаж. Пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.	1		
57.	Поработаем над понятием пейзаж. Пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.	1		
58.	Оформление для класса. Календарь природы.	1		
59.	Оформление для класса. Календарь природы.			
60.	Создание поздравительного плаката на день рождения.	1		
61.	Рисуем пейзаж.	1		
62.	Промышленная графика.	1		
63.	Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки.	1		
64.	Создание образца упаковки мороженого.	1		
65.	Декоративное рисование.	1		
66.	Создаем открытку на День Победы.			

67.	Создаем открытку на День Победы.			
68.	Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала.	1		
69.	Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала.	1		
70.	Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала.	1		
71.	Создание коллекции рисунков.	1		
72.	Отчетная работа.	1		
	Итого	72		

**Годовой календарный учебный график
МБОУ Ярской средней общеобразовательной школы № 2
на 2023 – 2024 учебный год**

Учебный год – 01.09.2023 г. – 31.08.2024 г.

Режим работы ОО:

1 классы – пятидневная рабочая неделя

2 – 11 классы – шестидневная рабочая неделя

Сменность занятий: 1 четверть: I смена – 1а, 1б, 2в, 3в, 4а, 4б, 5 – 11 классы, II смена – 2а, 2б, 3а, 3б.

2 – 4 четверть: все классы работают в I смену

Праздничные дни:

04.11.2023 г.

31.12.23 – 08.01.2024 г.

08.03.2024г.

01.05.2024 г.

09.05.2024 г.

Регламентирование образовательной деятельности на учебный год:

	Продолжительность учебных недель		Продолжительность каникул	
I	01.09-29.12.2023	17 недель	30.12.-08.01.2024 г.	10 дней
III	09.01 – 26.05.2024 г	19 недель	27.05 – 31.08.2024 г.	9 дней
Итого:		36 недель		97 дней

Формы аттестации и оценочные материалы

В процессе *реализации программы* используются различные формы контроля приобретённых знаний, умений и навыков обучающихся. С целью стимулирования их творческой деятельности организуются:

- защита проектов;
- викторины;
- проведение ролевых и ситуативных игр;

Объектом основного контроля можно считать создание готовой модели. Контроль проводится при помощи компьютерных тестов и устного опроса, носящего фронтальный, групповой и индивидуальный характер. Тестовая форма контроля (промежуточного и итогового) с заданиями множественного выбора позволяет за короткий промежуток времени проверить усвоение значительного объема фактического материала, а также служит своеобразной подготовкой к устным ответам.

1. Ответы на вопросы по изученной теме: каждое занятие в устной форме, в виде фронтального опроса.

2. Тестирование по изученному в конце каждого раздела по пройденному материалу.

3. Творческая работа.

Применение образовательной программы дополнительного образования детей «*В мире роботов*» имеет большое значение. Дополнительные занятия во внеурочное время способствуют повышению интереса к предмету, углубляют и расширяют полученные на уроках знания, дают возможность учащимся проявить свои способности. Происходит интеграция предметов. У учащихся значительно расширяются знания по предметам цифровой направленности. Ребята получают возможность реализовать свой творческий потенциал.

Организационно – педагогические условия реализации программы

Стимулирование творческой деятельности осуществляется посредством *методов и приемов*, создающих обстановку, располагающую к творчеству: подбор увлекательных творческих заданий, обеспечение на занятиях доброжелательного психологического климата, уважительное отношение к ребёнку, индивидуальный подход.

Применение эффективных методов и приемов: инструкции, работа с конструктором, программирование на компьютере, использование ресурсов Интернета для поиска информации помогают повысить интерес учащихся к изучению предмета, активизировать умственную деятельность. Также в работе

предоставлены задания, систематизирующие знания, творческие, помогающие расширению кругозора учащихся, развитию самостоятельности мышления, устной и письменной речи. Практические методы обучения: упражнения, соревнования, тестирование, творческое выполнение заданий.

Принципы работы:

Обязательно использовать различные средства поощрения, как вербальные, так и материальные. *Дидактический материал:* Для успешной реализации программы «Робототехника» используется методический и раздаточный материал, необходимый для успешного освоения программы: тесты, инструкции, видеофайлы. С успехом используются материалы из сети Интернет, методическая литература.

Все это позволяет при более низких временных затратах получить более высокий результат в обучении детей.

Техническое оснащение: ПК учителя, ПК для учащихся, интерактивная панель.

Рабочая программа воспитания

Современный российский национальный воспитательный идеал — высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации. В соответствии с этим идеалом и нормативными правовыми актами Российской Федерации в сфере образования цель воспитания обучающихся в школе: создание условий для личностного развития, самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания обучающихся в школе: усвоение ими знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний и сформированных отношений в жизни, практической деятельнос

Используемая литература

1. «Информатики для 2-4 классов начальной школы» под редакцией Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой и Л.П. Панкратовой издательства БИНОМ, Лаборатория знаний, М. 2012-2013
2. (УМК) под редакцией Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011 «Информатика в играх и задачах»
3. Авторская программа курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1-4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе»
4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
5. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
6. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-191 с.: ил.