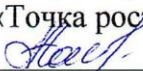


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 11»  
356013, Ставропольский край, Новоалександровский район, х. Красночервонный,  
Ул. Краснопартизанская, 118  
Телефон/факс (8-86544) 5-55-96, e-mail: [11-1526@bk.ru](mailto:11-1526@bk.ru)

«РАССМОТРЕНО»  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
От «30» августа 2023 года

«СОГЛАСОВАНО»  
Руководитель  
центра образования  
«Точка роста»  
 А.В. Конобесева

«УТВЕРЖДЕНО»  
Директор МОУ СОШ № 11  
С.А. Головкова  
Приказ № 122  
От «31» августа 2023 года



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

«Компьютерная графика. Первые шаги»

*Направленность программы: интеллектуальная*

*Уровень программы: ознакомительный уровень*

**Возраст обучающихся:** 7-8 лет

**Класс/ классы:** 2 класс.

**Количество детей в группе:** 12

**Срок реализации:** 1 год.

**Количество часов в год:** 34 часа

**Составитель:**

Галенко Александр Николаевич

х. Красночервонный  
2023 год

## 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

№	Тема модуля	Количество часов
1	Знакомство с компьютером	2
2	Программа - графический редактор Paint.	4
3	Создание рисунков	8
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	2
Итого		34

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

**В результате изучения данной программы обучающиеся получают 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;
- 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.

### **КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

№ п/п	Тема модуля	Тема занятия	Кол-во часов
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.	1
4		Использование графических примитивов.	1

5-6		Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	2
7	Создание рисунков	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1
8		Заливка цветом.	1
9		Вставка графического объекта.	1
10		Создание рисунка на тему «Природа».	1
11-12		Создание рисунка на тему «Моя семья».	2
13-14		Создание рисунка по выбору.	2
15-16	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
17	Создание текстов	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1
18		Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1
19		Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1
20		Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1
21		Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1
22-		Создание печатного текста:	2



23		поздравление с праздником.	
24		Вставка картинки в текст.	1
25- 26	Создание печатных публикаций	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	2
27- 28		Открытка к празднику.	2
29- 30		Печать текста с вставленным графическим объектом.	2
31- 32	Поиск информации	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	2
33- 34	Творческая работа	Создание итогового рисунка с текстом	2

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Знакомство с компьютером. (2 часов)**

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. (8 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 час)**

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

### **Итоговая работа (2 часа)**

## **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.

## **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 Минобробразования 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