

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

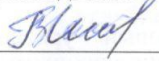
Министерство образования и науки Республики Татарстан

МКУ "Отдел образования" Аксубаевского муниципального района

МБОУ "Савгачевская СОШ"

РАССМОТРЕНО

Руководитель ЦМО


Ишметова Г.В.
Протокол №1
от «22» 08. 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР


Исаева Г.М.
от «01» 09 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Музилеев А.Н.
Приказ №41- осн.
от «01» 09.2023 г.

Рабочая программа
Курса внеурочной деятельности

«С компьютером на ты»

Направление: цифровое

Класс: 10

Составитель: Кириллова О.С.

с.Савгачево 2023

1. Пояснительная записка

Курс «С компьютером на ты» по информатике предназначен для подготовки учеников 5-10 классов, интересующихся графическими редакторами и желающими изучать их глубоко. Программа дополнительного образования составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н.Угринович, Л.Босова; «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т.А.

Программа «С компьютером на ты» разработана с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта по информатике (базовый уровень), федерального базисного учебного плана и примерных программ общего образования по информатике для общеобразовательных учреждений РФ.

Программа «С компьютером на ты» рассчитана на 34 часа и является подготовительной для изучения программ более высокого уровня Технологии Scratch, Создание графики в растровом графическом редакторе Gimp, Векторная графика Inkscape, которые планируется изучать далее.

Содержание программы построено на чередовании теоретических занятий с практическими. Последовательность расположения материала предполагает накопление опыта работы воспитанников, вырабатывает навыки самостоятельного анализа домашнего задания.

Программа составлена с учётом национально-регионального компонента и содержит возможности для дифференцированного и индивидуального подхода, построена по принципу от простого к сложному.

Учитывая психолого-педагогические особенности детей, были подобраны задания, отвечающие интересам и способностям каждого ребенка, что дает возможность учителю использовать вариативный подход при проведении занятий. Задания, включенные в комплект, можно использовать как в качестве обучающих, так и контролирующих.

Задания призваны развивать интуицию, пространственные представления и воображение учащихся, выполняются школьниками на компьютере под руководством педагога или самостоятельно, при условии, что учащиеся уже получили необходимые знания для выполнения упражнения.

Программа имеет большое познавательное и воспитательное значение. Анализ выполнения практических заданий формирует у учащихся активную мыслительную деятельность, развивает умение рассуждать и обосновывать правильность выполняемой работы; способствует осмысленному обогащению словарного запаса. Занятия помогут обогатить знания учащихся, продолжат развивать чувство собственной значимости.

Программа имеет большое практическое значение: её средствами повышается культура речи, совершенствуется умение пользоваться компьютерными информационными технологиями, обогащается словарный запас воспитанников. Занятия способствуют формированию у учащихся интереса к работе графического дизайнера и вырабатывают профессиональный интерес к данной профессии.

Программа рассчитана на 34 часа , 1 час в неделю.

Цель программы

- углубление знаний и расширение кругозора в области информационной коммуникационных технологий, повышение общей языковой культуры младших школьников;
- формирование сознательного отношения к компьютеру как материальной ценности, средству общения и получения знаний в разных сферах человеческой деятельности;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся , навыков самостоятельной деятельности, самовыражения в различных областях человеческой деятельности.
- научить учащихся использовать компьютер и информационные технологии в повседневной практической деятельности для:
 - изменения и создания простых информационных объектов на компьютере;
 - решения учебных и практических задач;
 - приобретения навыков выполнения разного уровня сложности рисунков, узоров, чертежей.

Задачи программы

обучающие:

- формирование представлений об информатике, знакомство с графическим редактором, развитие творческих способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

развивающие:

- подготовка сознания младших школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в

дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.

- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

воспитывающие:

- Формирование информационной и полиграфической культуры воспитанников;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Формы занятий

- групповые;
- индивидуальные.

Методы

- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный;
- проблемный.

Оборудование и материалы

Для работы с учебным комплектом необходимо следующее:

- программное обеспечение: Open Office, Paint;
- аппаратное обеспечение: компьютерный класс (10 компьютеров для воспитанников и 1 для педагога), интерактивная система, принтер, бумага, фотобумага, картон, ватман.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Презентация	Практическое задание
1	4	Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.	Графические редакторы.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 1 темы»: <i>Задание 1-1, Задание 1-2, Задание 1-3</i>
2	3	Инструменты графического редактора Paint. Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Раздаточный материал: «Памятка по Paint»	Инструменты графического редактора Paint.	Раздаточный материал (карточка с 30 рисунками)
3	4	Инструменты графического редактора Paint - примитивы. Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для	Инструменты графического редактора Paint - примитивы.	Раздаточный материал (карточка с 2 рисунками)

		создания и редактирования изображений.		
4	3	Работа с текстом. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	Работа с текстом.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 4 темы»: <i>Задание 4-1, Задание 4-2, Задание 4-3, Задание 4-4, Задание 4-5</i>
5	3	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора Меню - Файл. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов.	Команды графического редактора Paint-1.	Раздаточный материал (карточка с заданием) Папка с файлом «Для 5 темы»: <i>Домик.png</i>
6	4	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена.	Команды графического редактора Paint-2.	Раздаточный материал (карточка с заданием)
7	3	Команды графического редактора Paint.	Команды графического редактора Paint-	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 7

		Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Использование команд при создании и редактировании изображений.	3.	темы»: <i>Самолеты, Самосвалы, Кривое зеркало, Символ олимпиады, Грузовик</i>
8	3	Проектирование национального орнамента. Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента.	Проектирование национального орнамента.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 8 темы»: <i>Для орнамента</i>
9	3	Создание и редактирование рисунка. Закрепление навыков работы с графическим редактором Paint.	Графический редактор Paint	Раздаточный материал (карточка с заданиями) Папка с файлами «Для 9 темы»:
10	3	Работа с 3d графикой. Инструменты, понятие объема, сохранение объектов	Графический редактор Paint 3d	Раздаточный материал (карточка с заданиями)
11	1	Защита проекта		
Итого: 34 часа				

3. Содержание программы

Тема №1. Графические редакторы (4 часа)

Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

Цели:

- помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, программах для создания и редактирования изображений;
- познакомить учащихся с графическим редактором Paint;
- дать основные понятия, необходимые для работы на компьютере;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №2. Инструменты графического редактора Paint (3 часа)

Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с назначением элементов панели инструментов;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- закрепление полученных знаний на практике;
- развитие творческих способностей;

Тема №3. Инструменты графического редактора Paint – примитивы (4 часа)

Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора – примитивы.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с графическими примитивами;

- закрепление полученных знаний на практике;
- воспитание культуры работы в графической среде;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Инструменты графического редактора - примитивы».

Тема №4. Работа с текстом (3 часа)

Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Презентация: Работа с текстом.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- научить добавлять текст на рисунок в графическом редакторе Paint;
- освоить навыки выделения фрагментов текста;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие творческих способностей.

Тема №5. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора **Меню - Файл**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов. Презентация: Команды графического редактора Paint - 1.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню - Файл**;
- познакомить учащихся с форматами графических изображений;
- воспитание культуры работы в графическом редакторе Paint;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Команды графического редактора Paint - 1».

Тема №6. Команды графического редактора Paint (4 часа)

Набор команд графического редактора: **Меню – Правка** и **Меню - Вид**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена. Презентация: Команды графического редактора Paint - 2.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Правка** и **Меню - Вид**;
- дать понятие «буфер обмена»;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №7. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: **Меню – Рисунок**, **Меню – Палитра** и **Меню - Справка**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Презентация: Команды графического редактора Paint - 3.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Рисунок**, **Меню – Палитра** и **Меню - Справка**;
- закрепить навыки работы с «буфером обмена»;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- воспитание эстетического отношения к действительности;
- развитие познавательных интересов, творческих способностей.

Тема №8. Проектирование национального орнамента (3 часа)

Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента. Презентация: Проектирование национального орнамента.

Цели:

- отработка навыков работы с графическим редактором;
- повторение и закрепление навыков умения работать с инструментами – “копирование”, “вставка”;
- научить составлять рисунок, используя несколько одинаковых фрагментов рисунка;
- закрепить навыки работы с командой **Отразить/Повернуть**.
- познакомить учащихся с основными видами орнамента, его символами и принципами композиционного построения
- развивать навыки работы на компьютере, развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе;
- формирование национального самосознания, уважения к историческому, культурному наследию наших предков.

Тема №9. Создание и редактирование рисунка (3 часа)

Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе. Практическая работа.

Цели:

- закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;
- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- привитие навыков самостоятельной работы;

Тема № 10. Работа с 3d графикой. (3 ч)

Работа с объемными объектами.

Тема №11. Защита проекта (1 час)

Проверка знаний теоретического материала, умений и навыков работы с графическим редактором Paint.

Цели:

- выявить качество усвоения изученного материала по теме: «Графический редактор Paint»;
- проверить умение работать на компьютере.

4. Ожидаемые результаты.

Учащиеся должны знать:

- алгоритм запуска графического редактора Paint;
- интерфейс программы Paint;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в Paint;
- основные приемы работы с объектами;

- технику выделения областей изображения (инструменты выделения, управление параметрами инструментов, приемы выделения областей сложной формы, действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области и т. д.)
- алгоритм создания коллажей;
- технику рисования;
- технику ретуширования;
- алгоритм сканирования и коррекции изображения;
 - технику безопасности в компьютерном классе.

Учащиеся должны уметь:

- запускать программу Paint;
- производить настройку программного интерфейса;
- работать с инструментами графического редактора Paint;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать, объединять, производить обрезку и т. д.);
- применять основные приемы работы с объектами редактора Paint (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе Paint;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе Paint;
- создавать коллажи;
- использовать инструменты для коррекции изображения;
- сочетать цвета при создании рисунка;
 - согласовывать пропорции предмета и формата;

5. Формы и методы контроля

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.

6. Учебно-методическое обеспечение

Список литературы и Интернет-ресурсов:

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 192 с.: ил.
2. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2007. – 338 с. : ил.
3. Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 87 с.: ил.
4. Семакин И.Г. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В.Русаков, Л.В. Шестакова. – 2-е издание, испр. и доп.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 390 с.: ил.
5. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. Пособие / О. Ефимова, В.Морозова, Н.Угринович. – М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. – 424, [8] с.: ил.
6. Информатика в школе. №5 – 2009 . – М.: образование и Информатика, 2009. – 96 с.: ил.

7. Макарова Н.В. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2008. – 128 с.: ил.
8. Информатика 5-6. Начальный курс. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2004 г
9. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов. – 2-е издание, переработанное и доп. / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 448 с.: ил.
10. Нестеренко Ю.В., Олехник С.Н., Потапов М.К. Задачи на смекалку. – М., 2005.
11. Челак Е., Конопатова Н. Развивающая информатика. – М., 2000.
12. Шарыгин И.Ф., Ерганжиева Л.Н. «Наглядная геометрия 5-6 классы»