

## **Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерное рисование» для обучающихся 3-х классов**

### **Общая характеристика, актуальность.**

Рабочая программа курса «Компьютерное рисование» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

**Целью программы** «Компьютерное рисование» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

### **Основные задачи программы:**

- овладение основами компьютерной грамотности;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах,

а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи, отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Занятия носят преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 9-10 лет. Программа рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Программа данного курса реализована в рамках внеурочной деятельности в соответствии с планом внеурочной деятельности МБОУ Гимназия №25.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний. Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение при подготовке документов.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. Демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

2. Фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

4. Творческий проект – выполнение работы индивидуально или в микрогруппе на протяжении нескольких занятий.

Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

### **Взаимосвязь с федеральной рабочей программой воспитания**

Программа курса разработана с учетом рекомендаций федеральной рабочей программы воспитания, предполагает объединение учебной и воспитательной деятельности педагогов, нацелена на достижение всех основных групп образовательных результатов – личностных, метапредметных, предметных.

Это проявляется:

- в выделении в цели программы ценностных приоритетов;
- в приоритете личностных результатов реализации программы внеурочной деятельности, нашедших своё отражение и конкретизацию;
- в рабочей программе воспитания;
- в интерактивных формах занятий, обеспечивающих вовлеченность обучающихся в совместную с педагогом и сверстниками деятельность.

Внеурочные занятия входят в общую систему воспитательной работы образовательной организации, поэтому тематика и содержание должны обеспечить реализацию их назначения: стремиться узнавать что-то новое, проявлять любознательность, ценить знания.

## Содержание курса внеурочной деятельности «Компьютерное рисование»

### 3 класс

№ п/п	Название раздела	Содержание
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	Правила поведения в компьютерном классе. Права и обязанности учащихся кружка. Задачи кружка. Техника безопасности в компьютерном классе и организация рабочего места.
2	Основы компьютерной грамотности	Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства. 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. Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).
3	Знакомство с графическим редактором	Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.
4	Редактирование рисунков	Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком.
5	Точные построения графических объектов	Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям.
6	Преобразование рисунка	Отражения и повороты. Наклоны. Надписи

## **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Компьютерное рисование»**

В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования:

### **Личностные результаты**

У обучающегося будут сформированы: внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»;

Обучающийся получит возможность для формирования: внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний.

### **Метапредметные**

#### *Познавательные универсальные действия*

1) Умение анализировать объекты с целью выделения признаков.

Ученик научится анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;

2) Умение выбрать основание для сравнения объектов.

Ученик научится сравнивать по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака;

Ученик получит возможность научиться осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии.

3) Умение выбрать основание для классификации объектов.

Ученик научится проводить классификацию по заданным критериям;

Ученик получит возможность научиться осуществлять классификацию, самостоятельно выбирая критерии.

4) Умение доказать свою точку зрения.

Ученик научится строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях;

Ученик получит возможность научиться строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей.

5) Умение определять последовательность событий.

Ученик научится устанавливать последовательность событий;

Ученик получит возможность научиться устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы.

6) Умение определять последовательность действий.

Ученик научится определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;

Ученик получит возможность научиться определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию.

7) Умение использовать знаково-символические средства.

Ученик научится использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;

Ученик получит возможность научиться создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач.

8) Умение кодировать и декодировать информацию.

Ученик научится кодировать и декодировать предложенную информацию;

Ученик получит возможность научиться кодировать и декодировать свою информацию.

9) Умение понимать информацию, представленную в неявном виде.

Ученик научится понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию);

Ученик получит возможность научиться понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характери-

зует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

*Регулятивные универсальные действия*

1) Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи.

Ученик научится принимать и сохранять учебные цели и задачи;

Ученик получит возможность научиться в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи.

2) Умение контролировать свои действия.

Ученик научится осуществлять контроль при наличии эталона;

Ученик получит возможность научиться осуществлять контроль на уровне произвольного внимания.

3) Умения планировать свои действия.

Ученик научится планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

Ученик получит возможность научиться планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале.

4) Умения оценивать свои действия.

Ученик научится оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки;

Ученик получит возможность научиться самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

*Коммуникативные универсальные действия*

1) Умение объяснить свой выбор.

Ученик научится строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;

Ученик получит возможность научиться строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы.

2) Умение задавать вопросы.

Ученик научится формулировать вопросы;

Ученик получит возможность научиться формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером.

3) Умения планировать свои действия.

Ученик научится планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; слушать собеседника; договариваться и приходить к общему решению; осуществлять взаимный контроль; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

Ученик получит возможность научиться планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале.

### **Предметные результаты**

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Владение следующими знаниями:

- правила работы за компьютером;
- назначение главного меню;
- пункты меню;
- понятие файла;
- понятие фрагмента рисунка, редактора Paint; понятие пикселя и пиктограммы; понятие конструирования.

Владение следующими умениями:

- работать мышью;
- запускать программу и завершать работу с ней; сохранять и открывать графические файлы; выбирать назначение и возможности графического редактора;

- настраивать панель Инструменты;
- создавать простейшие точные способы построения геометрических фигур;

использовать технологию конструирования из меню готовых форм.

- при построении геометрических фигур использовать клавишу shift;
- создавать меню типовых элементов мозаики;
- создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.

## Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Бумагопластика»

### 3 класс

№	Название темы	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
1	Вводное занятие. Знакомство с компьютером. Техника безопасности в компьютерном классе.	1	Иметь представление об информации и информатике. Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.
2	Основные устройства компьютера. Программы и документы. Рабочий стол. Мышь.	1	Знать основные устройства компьютера и их функции; выделять программное и аппаратное обеспечение компьютера. Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.
3	Клавиатура. Набор и редактирование текста. Файлы и папки. Основные правила работы с файлами. Меню: возможность выбора.	1	Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение. Уметь набирать слова, используя клавиатуру. Создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы. Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.
4	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика. Инструменты рисования. Настройка инструментов	1	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Знать алгоритм запуска графического редактора Paint. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint. Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.
5	Панель Палитра. Изменение Палитры. Форматы рисунков. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохраненного рисунка. Свободное рисование	1	
6	Редактирование	1	Знать понятие фрагмент рисунка, форматы графических файлов

	компьютерного рисунка.		Уметь создавать и редактировать изображения, используя операции с фрагментами.
7	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»	1	
8	Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование. Сборка рисунка из деталей.	1	Знать точные способы построения геометрических фигур; понятие пикселя и пиктограммы; уметь использовать при построении геометрических фигур клавишу shift; редактировать графический объект по пикселям.
9	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»	1	
10	Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий. Построение линий.	1	
11	Построение фигур. Пиксель. Изменение масштаба просмотра рисунков.	1	
12	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»	1	
13	Выполнение команд наклона, отражения и поворота.	1	Знать возможности меню «Правка», алгоритм задания симметрии и наклона, отражения объекта.
14	Исполнение надписи.	1	Учащиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать надписи в графическом объекте
15	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	1	
16	Промежуточная аттестация в форме творческого проекта	1	
17	Рисование на свободную тему	1	