

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа им. А.Т. Канкошева
сельского поселения Дейское»
Центр цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

Принята

на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от 28 » августа 2021г

Утверждаю

Директор МКОУ СОШ
им. А.Т.Канкошева с.п.Дейское
Х.Д. Казиева
Приказ № 545 от 30.08.2021



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по информатике

«Юный компьютерный художник»

Возраст учащихся: 3-4 кл.

Срок реализации: 2021-2022 учебный год

учителя информатики
Шадовой Оксаны Асланбиевны

с.п.Дейское 2021 г.

Личностными результатами обучения информатике в основной школе являются:

Личностные:

У обучающихся будет/будут:

- сформированность познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- стремление к саморазвитию, самообразованию и самовоспитанию
- способность работать с информацией в глобальных компьютерных сетях.

Метапредметные:

У обучающихся будет/будут:

- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;

Предметные:

У обучающихся будет/будут:

- учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- знать терминологию;
- быстрота исполнения работы.

1. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график обучения

Основная характеристика образовательного процесса	Цифровые данные
Количество учебных недель	41
Количество учебных часов	82
Дата начала учебного периода	2 сентября
Дата окончания периода	30 июня

1.3.Содержание программы

Раздел 1.Назначение графических редакторов.

Раздел 2. Растровая и векторная графика.

Раздел 3.Типовые действия с объектами.

Раздел 4. Инструменты графического редактора.

Раздел 5. Создание растровой и векторной графики.

На теоретических занятиях:

- Возможности графического редактора Paint;
- особенности растровой и векторной графики;
- основные графические объекты-примитивы, используемые для

создания рисунков;

- технологию создания и редактирования графических объектов.

На практических занятиях:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

**Календарно – тематическое планирование
«Юный компьютерный художник»**

№	Наименование разделов и тем.	Всего	Теория	Практика	Дата	
					План	Факт
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1			
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	2	2			
3	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2	2			
4	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	3	3			
5-10	Работа с инструментами.	6		6		
11-18	Меню «Палитра»	8	2	6		
19-25	Инструмент «Надпись»	7	1	6		
26-27	Буфер обмена.	2	1	1		
28-35	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	6	2	4		
36-41	Использование редактора Paint для моделирования.	5	1	4		
42-44	Рисование поздравительного плаката к дню рождения.	5	1	4		
45-47	Поздравления родным и близким к 23 февраля.	3		3		
48-51	Поздравления родным и близким к 8 Марта.	4	1	3		
52-55	Шуточные открытки к Дню смеха.	4		4		
56-59	Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.	5	1	4		
60-63	Рисунок «Праздник Весны и Труда»	6	1	5		
64-66	Поздравления ветеранам ВОВ.	4	1	3		
67-72	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	5		5		
ИТОГО:		82 ЧАСА	20	62		