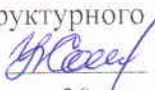


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа им. А.Т. Канкошева
сельского поселения Дейское»
Центр цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

СОГЛАСОВАНА

руководитель
структурного подразделения
 Ж.А.Ашижева
«30» октября 2019г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по информатике
«Рисуем на компьютере»
Возраст учащихся: 3 класс
Срок реализации: 2019-2020 учебный год

учителя информатики
Шадовой Оксаны Асланбиевны

с.п.Дейское 2019 г.

Пояснительная записка

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Концептуальное обоснование программы. Программа рассчитана на проведение дополнительных кружковых занятий в первых-шестых классах общеобразовательной школы, два раза в неделю. Важной задачей образования является формирование информационной культуры учащихся на основе гуманитарных, гуманистических и культурологических принципов и традиций. Решению этой задачи способствуют межпредметные связи, интеграция информатики с другими учебными предметами. Одна из важнейших задач состоит не только в обучении школьников предмету, но и в воспитании гармонично развитой личности, умеющей применять свои знания на практике в любой жизненной ситуации.

На занятиях кружка дети получают возможность не только расширить свои знания, овладеть новыми способами и приемами, познакомиться с новыми художественными средствами, но и получить навыки, необходимые для работы в графическом редакторе Paint. Полученные знания, умения, навыки помогут ребенку расширить кругозор, интеллект, стать более творчески развитой личностью, воспитать вкус и интерес к искусству, определиться с профессиональным выбором.

Несмотря на многообразие графических программ, для постижения азов компьютерной графики целесообразно использовать графический редактор M S Paint, который позволяет успешно решить следующие задачи: обучение школьников простейшим приемам создания и обработки графических изображений; отработку навыков использования мыши; формирование базовых навыков работы с объектами операционной системы; освоение работы с меню как важным средством пользовательского интерфейса. Работа с этим приложением способствует развитию глазомера, точности движений, умения видеть образ, учит составлять целое из частей, раскрывать образ с помощью формы и цвета, самостоятельно создавать образ. Это позволяет ребенку поверить в собственные силы, развить творческое воображение, художественный вкус, умение видеть красивое в окружающей жизни.

Программа построена с учетом любознательности и способностями овладевать определенными теоретическими знаниями и практическими навыками, большое внимание уделяется развитию нестандартной мысли ученика, творческому поиску решения поставленной перед ним цели, самостоятельному выбору им форм и средств выполнения задания. При этом каждый ученик чувствует себя комфортно, т. к. имеет возможность выполнить задания, разнообразные по содержанию, типу, виду и форме.

Программа ориентирована на максимальную связь с такой темой, как «Декоративно-прикладное искусство».

Активное освоение учащимися традиций народного искусства в его главных видах дает возможность развивать нравственные основы процесса становления и развития личности. Данная программа предоставляет право каждому школьнику освоить духовное наследие предыдущих поколений, осознать свои национальные корни. При этом в ней используется важнейшее свойство народной культуры – ее живая, органическая системность, позволяющая сформировать личность с целостным, нераздробленным мировосприятием и миропониманием. Нравственное развитие детей – одна из самых важных задач воспитания вообще, т. к. понятие «нравственность» неразрывно связано с понятием «духовность». Идеальным средством для развития духовности является искусство. А наиболее полно познать искусство возможно только в процессе личной творческой деятельности. Отсюда главный принцип программы: развитие чувства прекрасного через процесс активного наблюдения и сотворчества, переживания различных сторон окружающего мира на основе собственной деятельности.

При создании компьютерного практикума особое внимание уделялось структурированию материала, содержательному исполнению каждой работы. При этом учитывалось, что у учащихся отсутствуют учебники по работе в графическом редакторе, поэтому в практикуме большое внимание уделено алгоритмам работы. Задания носят творческий характер и направлены на развитие операционного, ассоциативного, логического, образного и других видов мышления. Они подобраны так, чтобы выработать у учащихся устойчивые навыки работы в графическом редакторе. Логические задачи предназначены для выработки у учащихся мыслительных навыков обобщения и систематизации. Задания творческого характера направлены на формирование у детей навыков самостоятельной работы на компьютере, развитие воображения.

В рамках факультативных занятий целесообразен перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению и реализовано в форме сбора портфолио – коллекции работ учащегося,

демонстрирующей его усилия, прогресс и достижения в области решения алгоритмических и логических задач, а также выполнение творческих работ.

Видология дополнительной образовательной программы:

По уровню реализации - начальное образование.

По гендерному подходу - смешанные группы.

По форме реализации – групповая.

Цель программы:

Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Знакомство с традиционной культурой и искусством России.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

Отличительные особенности программы:

Программа позволяет одновременно решать несколько актуальных задач. Навыки работы с персональным компьютером, практические знания по созданию учебного проекта, формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития путем

углубленного изучения программы Paint. Программу легко адаптировать к любому возрасту.

Формы и режим занятий:

Данная программа рассчитана на 1 год и составляет 68 часов учебного времени. Занятия проводятся в разновозрастных группах в режиме - 2 занятия в неделю.

Форма организации деятельности учащихся на занятии – групповая, индивидуальная.

Формы занятий:

- Беседа;
- Практикум (компьютер, интерактивная доска);
- Игры с использованием компьютерной техники;
- Викторина;
- Индивидуальная самостоятельная работа;
- Консультация.

Технологические умения и навыки, которыми овладевают учащиеся в процессе работы с графическим редактором Paint:

1. Запуск графического редактора Paint:
 - a. с помощью главного меню;
 - b. с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования:
 - a. с помощью маркеров;
 - b. с помощью меню;
3. Работа с палитрой:
 - a. устанавливать основной и фоновый цвета;
 - b. изменять цветовую палитру;
4. Работа с набором инструментов:
 - a. называть основные инструменты редактора и понимать их значение;
 - b. создавать графические изображения с помощью основных инструментов;
 - c. изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты;
 - d. создавать надписи;
 - e. изменять масштаб;
5. Отмена ошибочных действий;
6. Очистка рабочей области;
7. Работа с фрагментами:
 - a. выделять фрагмент;
 - b. удалять фрагмент;
 - c. вырезать фрагмент;

- d. перемещать фрагмент;
- e. поворачивать фрагмент;
- f. растягивать фрагмент;
- g. наклонять фрагмент;
- h. копировать фрагмент;
- i. размножать фрагмент;
- 8. Работа с файлами:
 - a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP;
 - b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF;
 - c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения;
 - d. сохранять измененный файл под тем же именем;
 - e. сохранять измененный файл новым именем;

В результате изучения курса учащиеся должны знать

- особенности симметричной и ассиметричной композиции;
- Простейшие композиционные приемы и художественные средства, необходимые для передачи движения покоя в сюжетном рисунке;
- Общие художественные приемы устного и изобразительного фольклера на примерах народных промыслов;
- Отличительные элементы орнамента в росписи дымковской глиняной игрушки, в росписи изделий из дерева Городецких и Хохломских мастеров;
- Значение слов: орнамент, симметрия, линейный орнамент, растительный, геометрический.

Формами подведения итогов реализации программы являются:

1. Защита выпускных работ, организованная в форме конкурса между учениками класса;
2. Тестовые задания;
3. Лабораторные работы;
4. Наполнение папки - портфолио ученика.

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество час.	Дата проведения	
			План	Факт
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	02.11	
2	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	1	04.02	
3	Инструментарий программы Paint.	1	09.02	
4	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	6	11,16,18,23,25,30.11	
5	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись	6	02,07,09,14,16,21.12	
6	Рисование открытки к новому году.	2	23,30.12	
7	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.	4	11,13,18	
8	Урок-игра «Оживи фигуры».	1	20.01	
9	Работа с файлами.	2	25.01	
10	Коллаж. «Фотография» экрана	4	27.01 1,3,8.02	
11	Декоративное рисование	2	10,15.02	
12	Орнаменты	5	17,22,24,29.02 02.03	
13	Композиция	2	07,09.03	
14	Пейзаж	3	14,16,21.03	
15	Шрифт	2	23,28.03	
16	Рисование фигуры человека	4	30.03 04,06,11.04	
17	Воздействие цвета на человека	2	13,18.04	
18	Дымковская игрушка	2	20,25.04	
19	Хохломская сказка	2	27,04 02.05	
20	Городецкая роспись	2	04,09.05	
21	Синее чудо Гжели	2	11,16.05	
22	Народный русский костюм	2	18,23.05	

23	Русские матрешки	3	25,30.05 01.06	
24	Волшебный мир сказки	3	6,8,13.06	
25	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	4	15,20,22,27.06	
	Всего	68 час.		