Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 п. Пристень»
Пристенского района Курской области

РАССМОТРЕНА на заседании МО учителей ХЭЦ «29» «08» 2023 Протокол № 1 Н.Ю. Шаталова	СОГЛАСОВАНА МС школы «30» «08» 2023 Протокол № 1 Председатель МС Е.В. Уколова	УТВЕРЖДЕНА «31» «08» 2023 Приказ № 1-251 Директор школы Л.И. Дзюба

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курс внеурочной деятельности

«Рисуем на компьютере»

с использованием средств обучения и воспитания центра образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста»

уровень образования:

начальное общее образование

срок освоения программы: 1 год

Учитель:

Шаталова Наталья Юрьевна

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности, разработана в соответствии с Федеральным законом РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, Основной образовательной программой начального общего образования МКОУ «СОШ № 1 п. Пристень» с изменениями, учебным планом МКОУ «СОШ №1 п.Пристень», плана внеурочной деятельности МКОУ «СОШ № 1 п. Пристень».

Данная программа будет реализована в рамках национального проекта «Образование: шаг в будущее» в Центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МКОУ «СОШ №1 п. Пристень» Пристенского района Курской области.

«Рисуем на компьютера» является программой художественно-творческой направленности, предполагает кружковой уровень освоения знаний и практических навыков, по функциональному предназначению – учебно-познавательной.

Программа включает в себя знакомство с растровыми и векторными графическими редакторами, совершенствует методику преподавания изобразительного искусства, связана с отбором наиболее эффективных методов и приемов обучения, поиском новых средств, способствующих развитию творческого мышления учащихся, формированию и развитию у них чувства вкуса и эстетики.

В основу данной программы положена компьютеризация, где ПК служит дидактическим средством интенсификации учебного процесса, углубления приобретаемых знаний, расширения технического кругозора обучаемых.

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности: духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, художественно-эстетическое, которые отражены в программе курса «Рисуем на компьютере».

Цель:

Развитие интереса к компьютерной графике, дизайну, а также развитие творческих способностей детей, совершенствование творческого потенциала, воспитание всесторонне развитой личности.

Задачи:

Познавательные:

1) пробудить познавательную потребность школьника, его интерес к осознанному и грамотному использованию средств ИКТ;
2) активизировать познавательную деятельность посредством создания проблемных ситуаций.

Образовательные:

1) Расширять знания, полученные на уроках информатики и изобразительного искусства, способствовать их систематизации;
2) Знакомить с основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования;
3) Развивать интерес к компьютерной графике, дизайну;
4) Научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ.

Развивающие:

1) Подготовить учащихся к системно-информационному восприятию мира, развивать стремление к самообразованию,
2) Раскрыть креативные способности учащихся, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
3) Развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;
4) развивать навыки самостоятельной работы, умения находить нужные ресурсы, переносить обучение из одной области знаний в другую;
5) Развивать творческое воображение;
6) Развивать эмоциональную сферу;
7) Развивать моторику руки, зрительную память, глазомер.

Воспитательные:

1) Формировать информационную и эстетическую культуру обучающихся;
2) Воспитывать толерантное отношение в группе.
3) Добиться максимальной самостоятельности детского творчества;
4) Воспитывать собранность, аккуратность при подготовке к занятию;
5) Воспитывать умение планировать свою работу;
6) Воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитие воображения;

Мотивационные:

1) повышать мотивацию к учению через понятный, наглядный и доступный материал;
2) создавать атмосферу доброжелательности, ситуацию успеха.

Рабочая программа ориентирована на обучающихся 3, 4 классов.

Согласно учебному плану на изучение курса «Рисуем на компьютере»– в 3, 4классе - 34 часа в год (1 час в неделю).

Срок реализации программы 2023-2024 учебный год.

Планируемые результаты

В ходе реализации курса внеурочной деятельности «Рисуем на компьютере» планируется достигнуть следующие д результаты:

Личностные

У обучающегося будут сформированы:

– навыки уважительного отношения к иному мнению;
– начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
– самостоятельность и личная ответственность за свои поступки в информационной деятельности;
– навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
– установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

Метапредметные

Обучающийся научится:

– планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

– использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схемы решения учебных и практических задач;

– использовать различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

– овладевать логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установлению аналогий и причинно-следственных связей, построению рассуждений;

– слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

– работать в материальной и информационной среде начального общего образования в соответствии с содержанием учебной программы.

Содержание курса внеурочной деятельности

3, 4 класс

Знакомство с компьютером. (8 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. (6 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. (15 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. (2 часа)

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.

Поиск информации. (1 час)

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

Календарно-тематическое планирование

Воспитание на занятиях школьных курсов внеурочной деятельности осуществляется преимущественно через:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей,которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку в детских объединениях школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

3, 4класс

№ Урока	Наименование темы	Количество часов	Дата	прим
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1		
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1		
3	Включение и выключение компьютера.	1		
4	Пользование мышью.	1		
5	Клавиатура. Основные клавиши.	1		
6	Понятие компьютерной графики.	1		
7	Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	1		
8	Рисование карандашом в редакторе.	1		
9	Рисование карандашом в редакторе.	1		
10	Рисование кистью.	1		
11	Рисование кистью.	1		
12	Рисование кистью.	1		
13	Распылитель.	1		
14	Ластик.	1		

15	Изменение фонового цвета.	1		
16	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1		
17	Заливка замкнутых областей.	1		
18	Создание простейших рисунков.	1		
19	Создание простейших рисунков	1		
20	Раскрашивание готовых рисунков	1		
21	Раскрашивание готовых рисунков	1		
22	Прорисовка геометрических фигур.	1		
23	Рисование узоров и орнаментов.	1		
24	Дорисовка незаконченных рисунков.	1		
25	Составление рисунков.	1		
26	Составление рисунков.	1		
27	Функция масштабирования.	1		
28	Функция копирования.	1		
29	Создание композиций.	1		
30	Надписи на рисунке различными шрифтами.	1		
31	Функция сохранения рисунков.	2		
32	Презентация проекта	1		
		Итого 34 час.		