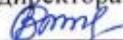


Частное общеобразовательное учреждение «Лотос»

РАССМОТРЕНО
МО кл. рук. протокол № 1
от 27.05.2022 г.
Руководитель МО

Васюкова О.В.

СОГЛАСОВАНО
зам. директора по ВР

Васюкова О.В.
31.05.2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования

Компьютерная графика (группа)

Возраст учащихся: 7-11 лет
начальное общее образование

Составитель: Кузнецова М.В., учитель технологии

2022-2023 учебный год

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения данной программы в 1-ом классе обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Воспитательные:

Воспитательные:

- воспитывать исполнительность,
- воспитывать умение оценивать работы сверстников; самооценка,
- воспитывать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- воспитание информационной культуры,
- воспитание чувства ответственности за результаты своего труда;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность,
- формирование стремления к продуктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми;
- создание ориентиров для выбора будущей профессии;
- воспитание коммуникативной культуры;
- формирование умений планирования дальнейшей деятельности,
- управления работой в команде, совместной работы в команде;
- воспитание ответственности за свою работу, за общий результат;
- воспитание умения самостоятельно отрабатывать навыки;
- воспитание эстетического вкуса;
 - сформировать культуру работы в сети Internet(общение, поиск друзей и нужной информации, соблюдение авторских прав, содержание Web - страницы, согласно целям ее создания);
- сформировать культуру коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться *высказывать* своё предположение (версию).

- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;
Познавательные УУД:
- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.
Коммуникативные УУД:
- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

В ходе реализации программы «Компьютерная графика» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.
2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Знакомство с компьютером. (2 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. (5 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. (8 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. (4 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. (8 часов)

Компьютерное письмо. 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.

Создание печатных публикаций. (6 часов)

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Печать текста с вставленным графическим объектом.

Поиск информации. (1 час)

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

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тематическое планирование составлено с учетом рабочей программы воспитания. На занятиях реализуются следующие задачи:

- Развитие ценностного отношения к науке как главной опоре в жизни человека;
- Развитие ценностного отношения к природе, нуждающейся в защите и постоянном внимании со стороны человека;
- Развитие ценностного отношения к культуре, как духовному богатству общества и важному условию ощущением человеком полноты проживаемой жизни, которые дают ему пение и музыка, искусство и театр, творческое самовыражение.
- Развитие ценностного отношения к окружающим людям как безусловной и абсолютной ценности, как к равноправным социальным партнерам, с которыми необходимо выстраивать доброжелательные и взаимно поддерживающие отношения.
- Развитие ценностного отношения к самим себе как хозяевам своей судьбы, самоопределяющимся и самореализующимся личностям, отвечающим за свое собственное будущее.

№ занятия	Тема модуля	Тема занятия	Количество часов
1, 2	Знакомство с компьютером	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2
3	Программа - графический редактор Paint.	Знакомство с программой - графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint.	1
4, 5		Использование графических примитивов.	2

6,7		Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	2
8,9	Создание рисунков	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	2
10		Заливка цветом.	1
11		Вставка графического объекта.	1
12		Создание рисунка на тему «Природа».	1
13,14		Создание рисунка на тему «Моя семья».	2
15		Создание рисунка по выбору.	1
16,17,18,19	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).	4
20	Создание текстов	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1
21		Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1
22		Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1
23		Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1
24		Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1

25,26		Создание печатного текста: поздравление с праздником.	2
27		Вставка картинки в текст.	1
28	Создание печатных публикаций	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	1
29,30,31		Открытка к празднику.	3
32,33		Печать текста с вставленным графическим объектом.	2
34	Поиск информации	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	1