# Российская Федерация

Государственное бюджетное образовательное учреждение

Ненецкого автономного округа «Средняя школа п. Харута»

|  |  |
| --- | --- |
| **«Согласовано»**  Заместитель руководителя по ВР ГБОУ НАО «СШ п. Харута»  Сидорова С.Н. / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_ г. | **«Утверждено»**  Директор ГБОУ НАО «СШ п. Харута»  Сидорова Т.Г. /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  от «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г. |

Рабочая программа дополнительного образования

занятий кружка по информатике:

# «Юный компьютерный художник»

**4 класс**

**Руководитель кружка –**

**Хатанзейская Людмила Олеговна**

2016 – 2017 учебный год

# Оглавление

1. Титульный лист…………………………………………………………………………..1
2. Оглавление……………………………………………………………………………….2
3. Пояснительная записка………………………………………………………………….3
4. Основные положения программы………………………………………………………4
5. Планируемые результаты………………………………………………………………..5
6. Учебно-тематический план………………………………………………………….…..7
7. Содержание программы………………………………………………………….……...7
8. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение………………………………………………………………………………8
9. Литература ……………………………………………………………………...……….8

# Пояснительная записка

Рабочая программа «Юный компьютерный художник» составлена на основе требований к результатам освоения основных образовательных программ начального образования (стандарты второго поколения), Примерной программы организации внеурочной деятельности. Под ред. В.А. Горского, 2-е издание, М.: Просвещение 2011 (стандарты второго поколения), Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. – М.: Просвещение, 2011.

Данная программа имеет общеинтеллектуальную направленность внеурочной деятельности.

Программа рассчитана на 1 год обучения:

* 1 час в неделю
* 33 часа в год

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

**Основные положения программы**

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера 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 детьми.

**Цели программы:**

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

**Задачи программы:**

1. Эстетическое воспитание учащихся.
2. Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
3. Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

**Формы занятий:**

- рассказ;

- беседа;

- работа в парах;

- работа малыми группами;

- презентации;

- работа с электронными карточками;

- игра;

- учебный проект.

**Планируемые результаты освоения программы:**

**Личностные** результаты освоения программы «Юный компьютерный художник»»:

1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

2) развитие мотивов учебной деятельности;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

**Метапредметные** результаты освоения программы «Мастер печатных дел»:

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

3) использование знаково-символических средств представления

информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях

информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

**Содержание внеурочной деятельности «Мастер печатных дел»:**

**Правило поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

**Компьютер и его устройства (2 часа)**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

**Графический редактор Paint (30 часов)**

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

**Учебно-тематический план:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Часы** |
| 1 | Правила техники безопасности. | 1 |
| 3-4 | Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. |  |
| 5-6 | Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы |  |
| 7-8 | Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы |  |
| 9-10 | Функция раскрашивания в графическом редакторе. |  |
| 11-12 | Раскрашивание готовых рисунков. |  |
| 13-15 | Декоративное рисование  (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет) |  |
| 16-20 | Проба пера. Проект.  Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Моя дом», «Моя школа») |  |
| 21-22 | Функция копирования. Составление рисунков. |  |
| 23-24 | Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи |  |
| 25-27 | Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка) |  |
| 28-29 | Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов) |  |
| 30-31 | Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженного, работа с библиотекой символов |  |
| 32-33 | Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков. |  |

**Учебно-методическое и материальное техническое обеспечение**

Для проведения занятий по программе требуется компьютерный класс, в котором также должны быть установлены ученические парты для выполнения безкомпьютерных практических заданий.

Технические устройства:

* персональные компьютеры,
* видеопроектор,
* сканер,
* принтер,
* интерактивная доска.

Для работы на компьютере необходима установка следующих программ:

* Операционная система Windows 8
* Пакет офисных программ

**Список литературы:**

* Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2000 год
* С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов.Санкт-Петербург, 2002 год
* Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2004 год.