




МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

Амурская область, город Зея, улица Ленина, дом 161; телефон 2-46-64; E-mail: [shkola1zeva@rambler.ru](mailto:shkola1zeva@rambler.ru)

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора по УВР

 В.В.Ружицкая

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом МОАУ СОШ № 1  
от 30.05.2018 № 183-од



# ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

по общекультурной направленности

**«Мой друг - компьютер»**

1А,Б классы

(срок реализации 1 год)

Учитель: Ляпина Нина Егоровна

г.Зея, 2018

## 1. Пояснительная записка

### 1.1 Обоснование выбора программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение), строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Для подготовки каждого, на первый взгляд простого рисунка в среде графического редактора *Paint* учащийся должен овладеть основными навыками работы в графическом редакторе, разработать алгоритм “вырисовывания” предложенного рисунка. После выполнения задания ведется групповое обсуждение, при котором каждый учащийся сможет дополнить свои знания, будут предотвращены ошибки, оказана помощь слабым ученикам. Завершающим этапом становится защита проекта (оценивание внешнего вида проектной работы, уровня творчества), выделение лучших работ, подведение итогов выполнения проекта.

### 1.2 Количество часов.

Данная программа рассчитана на 1 год. По 1 часу в неделю. Всего 32 часа в год. Планирование внеурочной деятельности в 1 классе составлено в соответствии с ФГОС НОО и предполагает работу учащихся в объединении по направлению общекультурное «Работа в графическом редакторе Paint».

### 1.3 Учебно-методический комплект.

1. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» № 4- 2007.-М:Образование и Информатика, 2007.-96 с.:ил

- 2.С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
- 3.Горячев А.В. Программа «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии)» // Официальный сайт ОС «Школа 2100»: <http://www.school2100.ru/uroki/elementary/inform.php>
- 4.Дендебер И.А., Извекова Е.В., Васильева Н.И. Фотография и видеосъемка в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения //Школа управления образовательным учреждением. – С.-Пб, 2013.- № 09 (29). – С.51.
- 5.Лобанов А. Догнать и ... опередить стандарты// Управление школой: Методический журнал для школьной администрации. – Издательский дом Первое сентября , 2013.- № 7-8.- С.57-59.
- 6.Ярмахов Б. Б. «1 ученик : 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.

## **2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ**

### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса « Мой друг - компьютер»;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

### **Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

### **Регулятивные**

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;

- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

### **Коммуникативные**

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль.

#### **1. По окончании обучения учащиеся достигнут первого уровня результатов:**

- смогут демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере;
- применять их в практической деятельности и повседневной жизни;
- самостоятельно осуществлять творческие проекты в графическом редакторе PAINT с добавлением элементов текстового редактора.

При разработке занятий учитывались следующие **аспекты**.

1. Различный уровень подготовки школьников по информатике и изобразительной грамоте.
2. Психологические особенности младшего школьного возраста
3. Специфические возможности и особенности компьютерной программы – простой, наглядный, доступный для первоначального этапа обучения графический редактор PAINT и Word.
4. Соблюдение общепринятых дидактических принципов – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

#### **Обучающиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;

- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT.

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- работать с инструментами графического редактора PAINT.
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINT;
- использовать возможности графического и текстового редакторов при выполнении мини-проектов;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

### **3.Содержание программы**

#### **I. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. (1 час)**

- Знакомство с учениками.
- Правила поведения в компьютерном классе.
- Права и обязанности учащихся кружка.
- Задачи кружка.
- Техника безопасности.
- Организационные вопросы.

#### **II. Компьютерная грамотность (6 часов)**

- Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.
- Использование меню для выбора элементов.
  1. Запуск стандартных программ из Главного меню.
  2. Завершение работы с программами.
- Знакомство с алфавитно - цифровыми и служебными клавишами. Ввод и редактирование текста в программе Блокнот.
  - Вставка и удаление пустых строк.
    1. Вставка нескольких копий фрагмента в текст.
    2. Перестановка фрагментов текста.
- Выполнение арифметических действий на Калькуляторе

#### **III. Знакомство с графическим редактором Paint (4 часа)**

*Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint*

- Графический редактор
- Назначение и основные возможности графического редактора Paint.
- Алгоритм запуска графического редактора Paint.
- Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).

**Практическая работа:**

- Запуск графического редактора Paint.
- Работа со справочной системой.
- Создание графических примитивов в Paint.

**IV. Основные приемы работы с компьютерной графикой (3 часа)**

*Изменение размера рисунка*

- Диалоговое окно Атрибуты.
- Единицы измерения (пиксель, дюйм).

**Практическая работа:**

- изменение размеров изображения.

*Сохранение рисунка*

- Алгоритм сохранения изображения.
- Форматы графических файлов.

**Практическая работа:**

- Создание графических примитивов в Paint и сохранение.

*Операции с цветом*

- Палитра.
  - Сочетание цветов.
  - Фоновый цвет.
  - Цвет контура.
  - Цвет заполнения.
  - Диалоговое окно. Изменение палитры.
  - Инструмент выбор цветов.
  - Инструмент Ластик.
- Практическая работа:
- Работа в программе Paint.

**V. Основные приемы работы с объектами (4 часа)**

*Выбор фрагмента изображения*

- Фрагмент
- Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.
- Режим совмещения объектов.
- Основные операции с фрагментом изображения.

**Практическая работа:**

-Работа в программе Paint.

*Монтаж рисунка из объектов*

-Окно программы Paint.

-Команда Правка.

-Основные операции с фрагментом изображения.

**Практическая работа:**

-Работа в программе Paint.

**VI. Работа с выделенными объектами. перемещение, копирование, удаление, изменение размеров Вставка надписи. (6 часов)**

*Операции с изображением*

- Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.

- Возможности цветового оформления.

- Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.

- Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов.

- Рисование с помощью мозаики.

**VII. Использование масштаба, сетки (4 часа)**

- Рисование с помощью сетки, изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.

**VIII. Выполнение и защита проектных работ (6 часов)**

*Выполнение проектной работы*

-Проект и основные этапы его разработки.

-Требования по защите проектной работы.

**Практическая работа:**

-Создание проектной работы в программе Paint.

*Защита проектной работы. Рефлексия*

-Требования по защите проектной работы.

-Защита проектной работы. Рефлексия.

**4. Тематическое планирование**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов
1.	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	1
2.	Компьютерная грамотность	6
3.	Знакомство с графическим редактором Paint.	4
4.	Основные приемы работы с компьютерной графикой	3
5.	Основные приемы работы с объектами	4
6.	Работа с выделенными объектами: перемещение, копирование, удаление, изменение размеров Вставка надписи.	6

7.	Использование масштаба, сетки	4
8.	Выполнение и защита проектных работ	4
	Всего	32

### 5. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата план	Дата факт	Название темы	Требования к уровню подготовки учащихся	Виды деятельности
1.	12.09		Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	Иметь представление об информации и информатике. Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.	
<b>Компьютерная грамотность (6 часов)</b>					
2.	19.09		Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.	развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; формирование умений
3.	26.09		Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.	строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки;
4.	3.10		Клавиатура - инструмент писателя. Набор и редактирование текста.	Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение. Уметь набирать слова, используя клавиатуру.	овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять,
5.	10.10		Что скрывается в строке меню. Действия с фрагментом текста.	Иметь представление о способах управления компьютером с помощью меню.	
6.	17.10		Действия с фрагментом текста в программе Блокнот.	Уметь работать в программе блокнот	
7.	24.10		Калькулятор - помощник	Уметь выполнять	



			математиков.	арифметические действия на Калькуляторе	обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.
<b>Знакомство с графическим редактором Paint (4 часа)</b>					
8.	7.11		Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке	1. развитие знаково-символического мышления, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление; 2. развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности;
9.	14.11		Алгоритм запуска графического редактора Paint. Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).	Знать алгоритм запуска графического редактора Paint.	формирование умений строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки;
10.	21.11		Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint.	Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	3. овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.
11.	28.11		Практическая работа: Создание графических примитивов в Paint.	Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	
<b>Основные приемы работы с компьютерной графикой (3 часа)</b>					
12	5.12		Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	Учащиеся должны знать элементы окна Paint. Назначение кнопок на панели инструментов.	1. формирование познавательного интереса; развитие словесно-логического мышления, произвольной смысловой памяти, произвольного внимания; 2. планирование и умение действовать во внутреннем плане;
13	12.12		Создание графических примитивов в Paint и	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на	3. развитие знаково-символического

			сохранение.	панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	мышления, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление; 4.развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; 5.формирование умений строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки; 6.овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.
14	19.12		Операции с цветом.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	
<b>Основные приемы работы с объектами (4 часа)</b>					
15	26.12		Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.	Учащиеся должны иметь представление об основных приёмах работы с объектами.	1.развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; формирование умений 2.строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки;
16	16.01		Режим совмещения объектов. Монтаж рисунка из объектов		
17	23.01		Окно программы Paint. Команда Правка.		
18	30.01		Основные операции с фрагментом изображения.		

					3. овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.
<b>Работа с выделенными объектами. перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи (6 часов)</b>					
19.	6.02		Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	Учащиеся должны знать возможности меню «Правка», определять ситуации, где применимо копирование, учащиеся должны знать алгоритм задания симметрии и наклона объекта, знать способы создания мозаики.  Учащиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, создавать рисунок из повторяющихся объектов, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков.	1. планирование и умение действовать во внутреннем плане; 2. развитие знаково-символического мышления, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление; 3 развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; 4. формирование умений строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки; овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту
20	13.02		Вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.		
21	27.02		Возможности цветового оформления. Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.		
22	6.03		Вставка созданных рисунков в другие документы.		
23	13.03		Симметрия, наклон и инверсия объектов.		
24	20.03		Рисование с помощью мозаики.		

					выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.
<b>Использование масштаба, сетки (4 часа)</b>					
25	3.04		Рисование с помощью сетки.	Учащиеся должны знать, как войти в режим показа сетки, алгоритм создания ярлыка, типы сохраняемых документов. Учащиеся должны уметь создавать рисунок с помощью сетки, ярлык на рабочем столе. Уметь сохранить документ в заданном формате.	строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.
26	10.04		Рисование с помощью сетки.		
27	17.04		Изменение масштаба, создание ярлыка.		
28	24.04		Типы сохраняемых документов.		
<b>Выполнение и защита проектных работ (4 часов)</b>					
29-30	8.05 15.05		<b>Выполнение проекта «Праздничная открытка»- (выход)</b>	Выполнение проекта с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.	оценивать потребность в дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; определять возможные источники ее получения; критически относиться к информации и к выбору источника информации.
31	22.05		Выполнение проекта по выбору	Вывод картинки на принтер.	
32	29.05		Презентация проектов.	Защита проектных работ.	