

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 10 с углубленным изучением отдельных предметов»

Утверждена и рекомендована
муниципальным экспертным
советом по инновационной
деятельности УО ААГО
(Решения муниципального
экспертного совета по
инновационной деятельности УО
ААГО от 03.12.2018 № 4338)

ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Рисуем на компьютере»

**Общеинтеллектуальное направление,
срок реализации программы 1 год,
для обучающихся 3(4) класс (9-11 лет)**

*Автор: Пушница Ольга Николаевна,
заместитель директора по БЖ, ОБОП и УТ,
учитель информатики МБОУ "СОШ № 10 с
углубленным изучением отдельных предметов"*

г. Ангарск - 2018 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования внеурочная деятельность школьников рассматривается как деятельность, обладающая огромным потенциалом для создания воспитывающей и развивающей среды в образовательном учреждении, формирования различных сфер личности ребенка, удовлетворения его познавательных потребностей и развития творческих способностей. С переходом на ФГОС современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки стандарта указывают на реальные виды деятельности. Поставленная задача требует перехода к новой системно-деятельностной образовательной парадигме, которая, в свою очередь, связана с принципиальными изменениями деятельности учителя, реализующего новый стандарт. Также изменяются и технологии обучения, **внедрение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) открывает значительные возможности расширения образовательных рамок по каждому предмету** в общеобразовательном учреждении.

Требования ФГОС к метапредметным результатам освоения основной программы следующие:

- активное использование речевых средств и **средств информационных и коммуникационных технологий** для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование **различных способов поиска** (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), **сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации** в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета.

На основании вышеизложенного нами была разработана программа внеурочной деятельности, с помощью которой обучающиеся научатся использовать возможности компьютера для **обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации** в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета.

Существует специальная область информатики, изучающая методы и средства создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, - компьютерная графика. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др.

Как правило, изображения на экране компьютера создаются с помощью графических программ. Это растровые и векторные редакторы, программы создания и обработки трехмерных объектов, системы автоматизации проектирования, настольные издательские системы и др.

Без компьютерной графики невозможно представить себе не только компьютерный, но и обычный, вполне материальный мир. В связи с этим нами была разработана программа внеурочной деятельности «Рисуем на компьютере» для учащихся 3 или 4 класса. Обучающиеся изучают программы Paint (Gnome Paint), MS Word (OpenOffice.org Writer), MS Power Point (OpenOffice.org Impress).

Основное внимание в этом курсе уделяется созданию иллюстраций и редактированию изображений в самых простых программах. Создание же трехмерных изображений на экране компьютера - достаточно сложная задача, и ее рассмотрению нужно посвятить отдельный курс в старших классах.

Программа внеурочной деятельности «Рисуем на компьютере» реализует **общеинтеллектуальное направление** в 3 (4) классах.

Курс рассчитан на обучающихся возраста 9-11 лет, учитывает возрастные особенности. Срок освоения программы **1 учебный год (1 час в неделю)** в 3 или 4 классе (34 ч.). Форма обучения **очная**.

Данная программа **адаптационная, комбинаторного типа**, разработана на основе авторской программы курса «Информатика и ИКТ. Графический редактор Paint» для 3-4 классов под редакцией Г. А. Кобелевой, Н. Ю. Блохиной (2010 г.) в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и призвана расширить и углубить знания учащихся по информатике на основе учебно-методической и справочной литературы.

Отличие программы «Рисуем на компьютере» от авторской программы курса «Информатика и ИКТ. Графический редактор Paint» для 3-4 классов под редакцией Г. А. Кобелевой, Н. Ю. Блохиной в том, что данная программа направлена не только на расширение учебного материала темы «Компьютерная графика» базового курса по информатике, но и на общее культурное развитие школьника, а также на отработку тех общеучебных умений и навыков, которые не могут быть в достаточной степени приобретены обучающимися на уроках.

«Рисуем на компьютере», О. Н. Пушница	«Информатика и ИКТ. Графический редактор Paint», Г. А. Кобелевой, Н. Ю. Блохиной
34 часа	68 часов
для 3 или 4 класса	для 3 и 4 класса
Рассматриваются следующие темы (для операционной системы Windows /Ubuntu): <ul style="list-style-type: none"> ✓ Знакомство с компьютером. ✓ Теоретические основы компьютерной графики. ✓ Графический редактор Paint (Gnome Paint). ✓ Текстовый процессор MS Word. ✓ Анимация движения в MS Power Point (OpenOffice.org Impress). 	Рассматриваются следующие темы (для операционной системы Microsoft Windows): <ul style="list-style-type: none"> ✓ Знакомство с компьютером. ✓ Логика ✓ Теоретические основы компьютерной графики. ✓ Графический редактор Paint.

Актуальность объясняется рядом факторов:

- необходимостью формирования и развития ИКТ-компетенций у обучающихся;
- необходимостью раннего развития у обучающихся информационной культуры;
- необходимостью осознания учениками начальной школы роли компьютера как универсального инструмента для решения практических задач;
- универсальностью применения ИКТ в различных сферах деятельности человека.

Научившись рисовать в Paint (Gnome Paint), MS Word (OpenOffice.org Writer), MS Power Point (OpenOffice.org Impress) учащиеся смогут в более короткий срок освоить основные типы действий компьютерной графики и в дальнейшем перейти к более сложным программам (CorelDraw или Inkscape, Adobe PhotoShop или GIMP), **то есть обеспечит ученикам:**

- знание основ компьютерной графики и технологии работы с программными продуктами Paint (Gnome Paint), MS Word (OpenOffice.org Writer), MS Power Point (OpenOffice.org Impress);
- умение подготовить на компьютере документы, содержащие компьютерную графику и умение оперативно работать с информацией;
- позволит закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;
- подготовит учащихся к созданию и редактированию изображений в векторной программе CorelDraw или Inkscape и растровой Adobe PhotoShop или GIMP.

Знания, умения, навыки, способы деятельности, сформированные у школьников при изучении данной программы, могут быть использованы обучающимися для визуализации результатов *собственных учебных проектов, исследовательской деятельности* в других учебных предметах.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Изучение данного курса в начальной школе решает *задачи преемственности базового курса информатики в основной школе* и направлено на достижение следующей цели:

- формирование у обучающихся 3 (4) классов умения активно использовать *средства информационных и коммуникационных технологий* для решения коммуникативных и познавательных задач на основе развития ИКТ-компетенций.

Задачи программы:

- совершенствовать навыки работы на компьютере для дальнейшего использования в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями на других учебных предметах;
- обеспечить усвоение основ компьютерной графики и методов представления графических изображений;
- формировать умение работать в графическом редакторе Paint (Gnome Paint), текстовом редакторе MS Word (OpenOffice.org Writer), создавать рисунки и анимацию в MS Power Point (OpenOffice.org Impress);
- сформировать общеучебные навыки и умения создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты программ;
- формировать личностные УУД (усидчивость, умение преодолевать трудности, аккуратность при выполнении заданий, настойчивости, упорства), через содержание учебного материала;
- развивать у школьников познавательные (память, внимание, логику, интеллект), коммуникативные, регулятивные (волю, творческую активность, художественный вкус, навыки работы с графикой) УУД.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Знакомство с компьютером. Теоретические основы компьютерной графики – 2 часа.

Техника безопасности. Состав компьютера. Классификация компьютерной графики.

Раздел 2. Графический редактор Paint (Gnome Paint) – 8 часов.

Знакомство с графическим редактором Paint. Интерфейс программы. Запуск программы Paint. Создание рисунков. Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Параметры инструментов. Раскраска готовых изображений. Типовые действия над объектами. Инструменты графического редактора и их свойства. Операция «Отразить» рисунок. Инструменты графического редактора и их свойства. Надпись. Инструмент «Распылитель». Творческая работа, отчет, выставка.

Раздел 3. Текстовый процессор MS Word (OpenOffice.org Writer). Панель Рисования – 16 часов.

Знакомство с текстовым процессором. Набор текста. Знакомство с панелью рисования. Действия с автофигурами. Рисование при помощи инструмента Линия. Рисование при помощи инструмента Скругленная соединительная линия и Полилиния. Рисование при помощи инструмента Кривая. Рисование при помощи инструмента Кривая. Рисование при помощи автофигур и инструмента линия. Градиент. Создание и изменение контуров.

Двухцветный узор. Текстура. Основные параметры изображения. Работа с выделенными областями. Творческая работа, отчет, выставка.

Раздел 4. Анимация движения в MS Power Point (OpenOffice.org Impress) – 6 часов.

Знакомство с программой MS Power Point (OpenOffice.org Impress). Создание слайдов, презентаций. Настройка демонстрации. Панель рисования. Настройка анимации. Инструменты рисования. Движение по прямой и по траектории. Добавление эффектов. Движение. Творческая работа, отчет, выставка.

Раздел 5. Разработка проекта – 2 часа.

Разработка собственного проекта. Выставка работ.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

По окончании программы обучающиеся смогут использовать программы Paint (Gnome Paint), MS Word (OpenOffice.org Writer), MS Power Point (OpenOffice.org Impress) для обработки изображений и создания своих собственных.

Личностные универсальные учебные действия

У обучающегося будут сформированы:

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам создания рисунков при помощи компьютера;
- умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;
- понимание причин успеха в учебной деятельности;
- умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников и учителя;
- представление об основных моральных нормах.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- устойчивого учебно-познавательного интереса к новым способам создания рисунков при помощи компьютера;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;
- осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- создавать простейшие графические изображения в программах Paint (Gnome Paint), MS Word (OpenOffice.org Writer), MS Power Point (OpenOffice.org Impress);
- применять инструменты рисования, готовые формы, изменять их параметры;
- преобразовывать изображения и их фрагменты;
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать рисунок с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- раскрашивать черно-белые эскизы;
- создавать надписи, заголовки, применять к тексту различные эффекты;
- планировать этапы создания рисунков при помощи компьютера;
- анализировать ошибки и определять пути их преодоления;
- адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя.

Обучающийся получит возможность научиться:

- прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации;
- проявлять познавательную инициативу и самостоятельность;

- самостоятельно находить варианты решения творческой задачи;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения рисунка и вносить необходимые коррективы по ходу выполнения работы.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, изменять объекты;
- анализировать информацию, выбирать рациональный способ создания рисунка;
- формулировать проблему;
- строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах;
- устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями.

Обучающийся получит возможность научиться:

- различать назначение инструментов рисования: палитра цветов, заливка, масштаб, кисть, карандаш, аэрозольный баллончик, готовых форм: линия, ломаная, прямоугольник, овал и т. д.;
- использовать способы преобразования изображений и его фрагментов: выделение, перемещение, копирование, вставка, поворот и т. д.;
- самостоятельно находить способы решения проблем творческого и поискового характера.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- принимать участие в совместной работе коллектива;
- вести диалог, работая в парах, группах;
- допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- координировать свои действия с действиями партнеров;
- корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- осуществлять взаимный контроль совместных действий.

Обучающийся получит возможность научиться:

- критически относиться к своему и чужому мнению;
- уметь самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
- принимать самостоятельные решения.

Навыки, приобретенные в этом курсе, могут рассматриваться как один из промежуточных этапов профессионального взаимодействия в любой сфере деятельности, в том числе и выбранной профессиональной. Умение правильно составлять и оформлять с помощью компьютера рисунки позволит обучающимся в будущем быстрее адаптироваться в условиях реальной деловой деятельности.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение программы	Занятия проводятся педагогом с высшей квалификационной категорией, прошедшим курсовую подготовку по учебному предмету
Материально-техническое обеспечение программы	Занятия проводятся в учебных кабинетах школы, которые соответствуют санитарно-гигиеническим нормам. Создана необходимая предметно-образовательная среда: помещения для занятий и совместной деятельности обучающихся, индивидуальные ПК для каждого обучающегося.
Перечень средств ИКТ, используемых для реализации программы	
Аппаратные средства:	

	<ul style="list-style-type: none"> ● мультимедийные ПК; ● локальная сеть; ● глобальная сеть; ● мультимедиапроектор; ● принтер; ● сканер; ● акустические колонки, <p>Программные средства:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● операционная система Windows или Linux; ● полный пакет офисных приложений Microsoft Office или Linux; ● архиватор 7-Zip. <p>Данная программа не требует особых образовательных ресурсов, для ведения занятий достаточно установленного на компьютерах офисного пакета программ Linux (Gnome Paint, OpenOffice.org Writer, OpenOffice.org Impress) или Microsoft Office (Paint, Word и PowerPoint). Сегодня данные программы установлены практически на любом компьютере, что делает данный курс более доступным.</p>
<p>Методическое обеспечение программы</p>	<p>Список литературы для учащихся:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, Corel Draw, Flash/ Н. И. Куприянов. – СПб.: Питер, 2005. – 128 с.: ил. 2. Залогова Л.А.. Практикум по компьютерной графике/ Л.А. Залогова – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003. – 320 с.: ил. 3. Молочков В.П. Практические работы в графическом редакторе MS Paint/ Информатика и образование № 2 – 2001 4. Информатика 5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное/ под ред.Н.В. Макаровой.- СПб.:Питер,2005. 5. С. В. Симанович. Специальная информатика. Учебное пособие/С. В. Симанович, Г. А. Евсеев, А. Г. Алексеев. – М.: АСТ – ПРЕСС КНИГА, 2003. – 480 с. 6. С. В. Симанович. Информатика: Базовый курс. Учебное пособие / С. В. Симанович, Г. А. Евсеев, А. Г. Алексеев. – СПб.: Питер, 2002. – 640 с.: ил. 7. Самоучитель Photoshop 7 для «чайников» / Д. Мак-Клелланд, Б. Обермайер. – М.: «Вильямс», 2005. – 448 с.: ил. <p>Internet-ресурсы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html (Видеоуроки «Рисование на компьютере в программе Paint»); 2. http://игры-малышам.рф/risovalki/risuem-na-kompyutere.html (Развивающие on-line игры для детей «Рисуем вместе»); 3. http://www.youtube.com (Видеоуроки «Как рисовать на компьютере»)

СПОСОБЫ ОЦЕНИВАНИЯ И ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

С переходом на ФГОС система оценивания выстраивается таким образом, чтобы учащиеся включились в контрольно-оценочную деятельность, приобретая навыки и привычку к самооценке и взаимооценке. Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные рисунков), а также их личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики, систематизированные аналитические данные, в том числе и рейтинги.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учениками минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников.

Основные принципы оценивания:

в процессе развития, обучения и воспитания используется система содержательных оценок:

- доброжелательное отношение к воспитаннику как к личности;
- положительное отношение к усилиям воспитанника;
- конкретный анализ трудностей и допущенных ошибок;
- конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат, а также

качественная система оценок.

Высоко оцениваются работы обучающихся, которые владеют основными навыками выполнения поставленной задачи. Полностью выполняют учебную программу.

Положительно оцениваются работы обучающихся, которые не справились с одной-двумя поставленными задачами.

Посредственно оцениваются работы обучающихся, которые слабо реализовали поставленные задачи в процессе обучения.

За выполнение практических заданий:

Высокий уровень – когда все требования выполнены;

Средний уровень – когда 2 или 3 критерия нарушены;

Низкий уровень - когда не отвечает предъявляемым требованиям, брак допущенный в работе, исправить невозможно.

Одна из задач педагога — обучение детей навыкам *самооценки*. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей конечного образовательного продукта.

Учителем оценивается работа каждого участника. Каждый школьник курса является членом независимого жюри, он анализирует остальные работы, и дает устную оценку.

Одним из наиболее продуктивных методов в обучении данной программы является *метод учебных исследовательских проектов*, основанный на исследовательской деятельности учащихся по решению задач из выбранной предметной области.

В течение всего курса программы *обучающиеся участвуют в выставках и готовят творческий отчет по выполнению той или иной работы*. В конце курса учащиеся должны создать своей *проект*. Тема проекта выбирается по усмотрению ученика. В качестве творческой работы обучаемым лучше всего предлагать реальные задания, то есть те, которые предполагают последующего внедрения. Примерами подобных заданий могут служить разработка макетов страниц информационных или рекламных листов, титульных страниц к учебным пособиям по конкретным дисциплинам, логотипов (например, школ). Каждый учащийся должен *продемонстрировать свой проект* и сделать устный отчет по проделанной работе. Затем организуется *выставка творческих работ, общая презентация работ учащихся, которую можно продемонстрировать не только в классе, но и на родительском собрании*. При успешном окончании курса выдается грамота.

Текущий контроль	Проводится в конце изучения каждой темы – выставки, творческий отчет по выполнению той или иной работы.
Промежуточная аттестация	Выставка электронных рисунков. Участие в олимпиадах, конкурсах.

Итоговая аттестация	Оценка качества обученности учащихся по завершению обучения по программе – выставка творческих работ (проект), грамоты за участие в конкурсах различного уровня, портфолио
---------------------	--

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Метод обучения	По источнику передачи и восприятия знаний: словесный, наглядный, практический. По характеру активизации: игровой, дискуссионный, проектный и др.
Методы воспитания	<p>Основная методическая установка программы – обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому конструированию рисунков. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе заданий и алгоритмических предписаний. Все задания выполняются с помощью компьютера и необходимых программных средств. Наряду с индивидуальной, организуется и групповая работа.</p> <p>Содержание программы предполагает работу с разными источниками информации. Программа обеспечивается учебным пособием (практическими работами) для учеников, а также компьютерами, компьютерными программами, обозначенными в программе курса. В качестве дополнительных источников информации по курсу рекомендуются справочники, а также разделы «Справка» в изучаемых компьютерных программах.</p> <p>Используется метод убеждения, поощрения, упражнения, стимулирования, мотивации и др.</p>
Внеурочная деятельность организована по видам	Игровая, познавательная, досугово-развлекательная, проблемно-ценностное общение, художественное творчество, социальное творчество.
Формы организации	<p>Основная форма выполнения заданий – самостоятельная (индивидуальная) работа учащихся на компьютере. Предусмотрена также групповая работа: обсуждение найденных способов создания рисунка, совместный разбор этапов создания рисунка, исследование проблемы и т. д. Предполагается изучение теоретического материала с дальнейшим применением его на практике.</p> <p>Важной составляющей каждого урока является творческая самостоятельная (индивидуальная и коллективная) работа учащихся. Основной тип занятий - комбинированный.</p> <p>В ходе обучения обучающимся предлагаются творческие работы на проверку освоения изученного материала. Выполнение творческих работ способствует быстрой мобилизации и переключению внимания на осмысление материала изучаемой темы. Кроме того, такая деятельность ведет к закреплению знаний и служит регулярным индикатором успешности образовательного процесса.</p> <p>Другие формы работы: конкурсы, смотры, фестивали, олимпиады, НПК</p>
Педагогические технологии	Технология группового обучения, коллективного взаимообучения, технология игровой деятельности, технология портфолио,

	здоровьесберегающая технология, технология коллективной творческой деятельности, учебных исследовательских проектов и др.
Состав УМК	<p>В состав УМК входят:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● программа внеурочной деятельности и вариант планирования для учителя; ● файлы-заготовки (тексты, рисунки), необходимые для организации компьютерного практикума; ● демонстрационные работы; ● презентации к каждому уроку; ● комплект практических заданий для каждого обучающегося (большинство работ компьютерного практикума состоит из заданий нескольких уровней сложности).
Список литературы для педагога	<ol style="list-style-type: none"> 1. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. 2-е издание (+CD)/ В. П. Молочков. – СПб.: Питер, 2004. – 368 с.: ил. 2. Компьютерная графика: от теории к практике. Методические рекомендации / И. А. Пшонковская. – Иркутск: изд-во Иркут. гос. пед. Университет, 2006. – 79 с.: ил. 3. Петров М. Н.. Компьютерная графика: Учебник для вузов. 2-е издание (+СО) / М. Н. Петров, В. П. Молочков. – СПб.: Питер, 2004. – 811 с: ил. 4. Информатика. Базовый курс. 7-9 классы/ И. Г. Семакин, Л. А. Залогова, С. В. Русаков, Л. В. Шестакова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 390 с.: ил. 5. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов./Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224 с.: ил. 6. Ефимов О. В.. Курс компьютерной технологии. Учебное пособие по курсу «Информатика и вычислительная техника». Издание третье, дополненное и переработанное /О. В, Ефимов, В. В. Морозов, Ю. А. Шафрин. – М.: АБФ, 1998. – 560 с.: ил. 7. М. П. Лапчик. Методика преподавания информатики: Методическое Пособие / М. П. Лапчик, И. Г. Семакин, Е. К. Хеннер. – М.: Академия, 2001. <p>Internet-ресурсы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. www.festival.1september.ru (Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»); 5. http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html (Видеоуроки «Рисование на компьютере в программе Paint»); 6. http://игры-малышам.рф/risovalki/risuem-na-kompyutere.html (Развивающие on-line игры для детей «Рисуем вместе»); 7. http://www.youtube.com (Видеоуроки «Как рисовать на компьютере»); 8. http://uchimkomp.ru/category/risuem-na-kompyutere-s-detmi (Уроки «Рисуем в MSWord»); 9. http://soft.cnews.ru/windows/education/train/risovanie_v_microsoft_paint/ (Пример обучающего интерактивного курса рисования в Microsoft Paint); 10. http://allday.ru/index.php?newsid=91738 (Книга профессионального художника и педагога, который предлагает

	<p>простой и эффективный способ создания рисунков в Microsoft Word);</p> <p>11. http://rabota-v-word.ru/kak-risovat-v-word-2007/ (Как рисовать в MSWord 2007);</p> <p>12. http://www.youtube.com/watch?v=0NyBW8s2otg (Видеоурок Power Point «Анимация слайдов»);</p> <p>13. http://forum.razumniki.ru/showpost.php?s=7c108a095bb9062c3ee193598fc37c98&p=18787&postcount=1 (Как рисовать мультипликационных героев Уолта Диснея);</p> <p>14. http://prostoykarandash.ru/lessons-for-child/559-kak-risovat-golovu-po-knige-prestona-bleyra.html (Пошаговые уроки декупажа).</p>
--	---

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Раздел/месяц	с е н т я б р ь	о к т я б р ь	н о я б р ь	д е к а б р ь	я н в а р ь	ф е в р а л ь	м а р т	а п р е л ь	м а й
<u>Раздел 1.</u> Знакомство с компьютером. Теоретические основы компьютерной графики.	2								
<u>Раздел 2.</u> Графический редактор Paint (Gnome Paint)	2	4	2						
<u>Раздел 3.</u> Текстовый процессор MS Word (OpenOffice.org Writer). Панель Рисования.			2	4	2	4	4		
<u>Раздел 4.</u> Анимация движения в MS Power Point (OpenOffice.org Impress)								4	2
<u>Раздел 5.</u> Разработка проекта									2
ВСЕГО	4	4	4	4	2	4	4	4	4
ИТОГО	34 часа								

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование учебных дисциплин, курсов, разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
	всего	теория	практика	
<u>Раздел 1.</u> Знакомство с компьютером. Теоретические основы компьютерной графики.	2	1	1	викторина
<u>Раздел 2.</u> Графический редактор Paint (Gnome Paint)	8	4	4	Творческий отчет, выставка, участие в олимпиаде
<u>Раздел 3.</u> Текстовый процессор MS Word (OpenOffice.org Writer). Панель Рисования.	16	8	8	Творческий отчет, выставка
<u>Раздел 4.</u> Анимация движения в MS Power Point (OpenOffice.org Impress)	6	3	3	Творческий отчет, выставка, участие в НПК

Раздел 5. Разработка проекта	2		2	Творческий проект, выставка
Итого	34	16	18	

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Раздел	Тема	Кол-во часов
Раздел 1. Знакомство с компьютером. Теоретические основы компьютерной графики.	1. Техника безопасности.	1
	2. Состав компьютера. Классификация компьютерной графики.	1
Раздел 2. Графический редактор Paint (Gnome Paint)	1. Знакомство с графическим редактором Paint. Интерфейс программы.	1
	2. Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Параметры инструментов.	1
	3. Типовые действия над объектами. Инструменты графического редактора и их свойства.	1
	4. Типовые действия над объектами. Инструменты графического редактора и их свойства.	1
	5. Надпись.	
	6. Меню «Отразить» рисунок.	1
	7. Инструмент «Распылитель».	1
	8. Творческий отчет, выставка работ	1
Раздел 3. Текстовой процессор MS Word (OpenOffice.org Writer). Панель Рисования.	1. Знакомство с текстовым процессором.	1
	2. Знакомство с панелью рисования в MS Word	1
	3. Действия с автофигурами.	1
	4. Рисование при помощи инструмента Линия.	1
	5. Рисование при помощи инструмента Скругленная соединительная линия и Полилиния.	1
	6. Рисование при помощи инструмента Кривая.	1
	7. Рисование при помощи инструмента Кривая.	1
	8. Рисование при помощи инструмента Кривая и Дуга.	1
	9. Рисование при помощи автофигур и инструмента линия.	1
	10. Градиент.	1
	11. Создание и изменение контуров.	1
	12. Создание и изменение контуров.	1
	13. Двухцветный узор. Текстура.	1
	14. Основные параметры изображения.	1
	15. Работа с выделенными областями.	1
	16. Творческий отчет, выставка работ	1

Раздел 4. Анимация движения в MS Power Point (OpenOffice.org Impress)	1. Знакомство с программой MS Power Point (OpenOffice.org Impress).	1
	2. Создание слайдов, презентаций. Настройка демонстрации.	1
	3. Панель рисования. Инструменты рисования. Настройка анимации.	1
	4. Инструменты рисования. Движение по прямой и по траектории.	1
	5. Инструменты рисования. Добавление эффектов. Движение.	1
	6. Творческий отчет, выставка работ	1
Раздел 5. Разработка проекта	1. Разработка собственного проекта. Выставка работ.	2
Итого		34

РАЗВЕРНУТЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Но мер уро ка	Тема	Ко л- во ча со в	Компьютерный практикум	Цели	Основные понятия	Цифровые образовательные ресурсы
1	Техника безопасности.	1	-	Обеспечить усвоение техники безопасности и санитарных норм при работе за ПК.	Техника безопасности; здоровье; безопасность; информация; компьютер.	Плакат «Техника безопасности», презентация «Техника безопасности»
2	Состав компьютера. Классификация компьютерной графики.	1	Работа в клавиатурном тренажере	Познакомить с составом компьютера, классификацией компьютерной графики.	Состав компьютера. Классификация компьютерной графики.	Презентация «Состав компьютера. Компьютерная графика».
3	Знакомство с графическим редактором Paint.	1	Запуск программы Paint и создание первого рисунка.	Изучить элементы окна Paint. Создать простой рисунок.	Интерфейс программы. Запуск программы Paint и создание первого рисунка.	Презентация «Интерфейс программы Paint». Практическая работа № 1.

4	Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Параметры инструментов.	1	Раскраска готовых изображений. Работа с инструментами рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Упражнение «Мухомор и Лис».	Познакомить с инструментами рисования. Научить раскрашивать готовые изображения.	Палитра цветов, заливка, масштаб. Параметры инструментов.	Презентация «Инструменты». Практическая работа № 2.
5, 6	Типовые действия над объектами. Инструменты графического редактора и их свойства.	2	Операция «Отразить» рисунок. Упражнение «Орнамент».	Познакомить с типовыми действиями над объектами, с инструментами графического редактора и их свойствами.	Копирование, вставка, повернуть, отразить, орнамент.	Презентация «Инструменты». Практическая работа № 3, 4.
7	Надпись.	1	Упражнение «Объявление».	Научить размещать текст на рисунке и использовать инструмент Надпись.	Надпись, текст, рисунок, инструмент	Презентация «Инструменты». Практическая работа № 5.
8	Меню «Отразить» рисунок.	1	Упражнение «Ваза с цветами».	Закрепить знания, полученные на предыдущих уроках и научиться пользоваться командой «Отразить/повернуть».	Копирование, вставка, повернуть, отразить	Презентация «Инструменты». Практическая работа № 6.
9	Инструмент «Распылитель».	1	Упражнение «На природе».	Изучить инструмент «Распылитель», команды «Изменение палитры» меню «Палитра».	Заливка, распылитель, меню, палитра	Презентация «Инструменты». Практическая работа № 7.
10	Творческий отчет, выставка работ	1	Творческая работа.	Проверить знания учащихся.		
11	Знакомство с текстовым процессором	1	Набор текста.	Познакомить с интерфейсом программы. Научить запускать и выходить из текстового редактора, сохранять документ, набирать простой текст.	Интерфейс, текстовый редактор, документ, набор текста	Практическая работа № 8. Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 9.

12	Знакомство с панелью рисования MS Word.	1	Рисование автофигур.	Познакомить с основными приемами работы в текстовом редакторе как графическим векторным редактором. Научить применять встроенные графические примитивы и инструменты для создания простых рисунков.	Автофигуры, векторный редактор.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 10.
13	Действия с автофигурами.	1	Упражнение «Ваза с цветами».	Научить создавать рисунки при помощи автофигур. Познакомить с инструментами рисования, принципами и тонкостями работы с данными инструментами.	Автофигуры, векторный редактор.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 11.
14	Рисование при помощи инструмента «Линия».	1	Упражнения «Снежинка», «Кораблик».	Познакомить с инструментом Линия. Используя инструменты Рисования создать рисунок.	Линия, инструменты.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 12.
15	Рисование при помощи инструмента «Скругленная соединительная линия» и «Полилиния».	1	Упражнения «Динозавр», «Вулкан».	Познакомить с инструментами «Скругленная соединительная линия» и «Полилиния».	Инструмент «Скругленная соединительная линия» и «Полилиния».	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 13.
16	Рисование при помощи инструмента «Кривая».	1	Упражнение «Коза».	Познакомить с инструментом «Кривая».	Инструмент «Кривая».	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 14.
17	Рисование при помощи инструмента «Кривая».	1	Упражнение «Волк».	Закрепить умение пользоваться инструментом «Кривая».	Инструмент «Кривая».	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 15.

18	Рисование при помощи инструмента Кривая и Дуга.	1	Упражнение «Персонаж».	Закрепить умение пользоваться инструментом «Кривая», познакомить с инструментом «Дуга».	Инструмент «Кривая», «Дуга».	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 16.
19	Рисование при помощи автофигур и инструмента «Линия».	1	Упражнение «Котенок».	Закрепить умение пользоваться инструментом «Кривая», «Дуга» и «Линия».	Инструмент «Кривая», «Дуга», «Линия».	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 17.
20	Градиент.	1	Упражнение «Капля», «Яблоко», «Свеча».	Познакомить учащихся с понятием «градиентная заливка». При помощи автофигур создать рисунок, применив к нему градиентную заливку.	Градиентная заливка.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 18.
21,2 2	Создание и изменение контуров.	2	Упражнение «Лицо человека».	Познакомить учащихся с понятием «контур». При помощи автофигур создать рисунок, изменяя контур.	Контур.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 19, 20.
23,2 4	Двухцветный узор. Текстура.	2	Упражнение «Фигура человека»	Познакомить учащихся с понятием «текстура». При помощи автофигур создать рисунок, применив к нему текстурную заливку.	Двухцветный узор, текстура, контур.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 21, 22.
25	Основные параметры изображения.	1	Упражнение «Незнайка».	Закрепить знания учащихся. При помощи автофигур создать рисунок.	Основные параметры изображения.	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 23.
26	Работа с выделенными областями.	1	Упражнение «Знайка».	Закрепить знания учащихся. При помощи автофигур создать рисунок.	Выделенная область	Презентация «Текстовый редактор». Практическая работа № 24.
27	Творческий отчет, выставка работ	1	Творческая работа.	Проверить знания учащихся.		

28	Знакомство с программой MS Power Point (OpenOffice.org Impress)	1	Презентация «Моя семья».	Познакомить с интерфейсом программы. Научить запускать MS Power Point (OpenOffice.org Impress). Создать презентацию «Моя семья».	Интерфейс, слайд, рабочая область, панель рисования, инструменты, презентация.	Презентация «Создание презентации». Практическая работа № 25.
28	Создание слайдов, презентаций. Настройка демонстрации.	1	Упражнение «Ёлка».	Познакомить обучающихся с интерфейсом программы MS Power Point (OpenOffice.org Impress). Научить создавать слайды в виде комбинированных графико-текстовых объектов и управлять ими.	Интерфейс, слайд, рабочая область, панель рисования, инструменты, презентация.	Презентация «Создание презентации». Практическая работа № 26.
29	Панель рисования. Инструменты рисования. Настройка анимации.	1	Упражнение «Коза и капуста». Упражнение «Девочка».	Научить использовать режимы просмотра слайдов как в индивидуальном, так и в интерактивном режиме. Используя панель Рисования создать рисунок и добавить анимацию к нему. Научить создавать эффекты анимации слайдов и их объектов. Используя инструменты Кривая, Полилиния создать рисунок и добавить анимацию к нему.	Анимация Кривая, полилиния анимация	Презентация «Создание презентации». Практическая работа № 27. Презентация «Создание презентации». Практическая работа № 28.
30	Инструменты рисования. Движение по прямой и по траектории.	1	Упражнение «Море».	Научить обучающихся задавать время автоматического переключения слайдов и их компонентов. Используя панель Рисования создать рисунок и добавить анимацию к нему.	Автоматическое переключение слайдов, движение по прямой и по траектории.	Презентация «Создание презентации». Практическая работа № 29.

31	Инструменты рисования. Добавление эффектов. Движение.	1	Упражнение «Лицо человека».	Научить создавать звуковые и графические эффекты сопровождения слайдов. Используя панель Рисования создать рисунок и добавить анимацию к нему.	Звуковые и графические эффекты.	Презентация «Создание презентации». Практическая работа № 30.
32	Творческий отчет, выставка работ	1	Творческая работа.	Проверить знания учащихся.		
33,3 4	Разработка собственного проекта. Выставка работ.	2	Создание проекта.	Проверить знания учащихся.		