

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
КАРАГАЙСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУ «КСОШ №1»

Васильева С.А.

Приказ № 523-0

от 22.08.2023

**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«Волшебные узоры»**

Класс: 5

Количество часов: 12

Составитель программы: Волегова Татьяна Александровна

## Пояснительная записка

В современном обществе компьютеры применяются практически во всех сферах деятельности человека: от простейших расчетов стоимости покупки на кассовых аппаратах в магазине до сложнейших расчетов траекторий полетов ракет, управления космическими кораблями. Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного. Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь.

Однако с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно, дело в том, что дети просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Проведенные нами опросы детей, показали, что 98% детей есть компьютеры. И они используют его в каком – либо виде деятельности: играют в компьютерные игры, умея при этом включать компьютер и выключать. Проводя при этом около 1,5 – 2 часа в день за играми. Но используется это время недостаточно рационально с точки зрения обучения и развития творческой личности. Именно поэтому предложенная программа курса компьютерной графики направлена на расширение представлений школьников о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения. Нестандартные подходы к организации изобразительной деятельности удивляют и восхищают детей, вызывая стремление заниматься таким интересным делом. Программа дополнительного образования по развитию навыков работы в графическом редакторе «Paint» «Волшебные узоры» предназначена для обучающихся 5-х классов и основана на традиционных культурологических ценностях с использованием новейших технологий. Методика курса позволит ребенку не только освоить навыки работы в графическом редакторе, но и получить полноценные искусствоведческие знания, научиться художественным приемам рисования, постичь радость творчества, развить коммуникативные навыки, приложить полученные ЗУН в решении личных и социальных проблем.

**Цель программы** – обучение ребенка работе на компьютере в графическом редакторе Windows Paint.

**Программа** рассчитана на 12 часов в год

**Сроки реализации:** с сентября по ноябрь.

**Продолжительность одного занятия** – 40 минут.

**Возраст детей:** 11-12 лет

**1. Задачи: Учебные:**

- познакомить детей с возможностями графического редактора Paint;
- научить художественным приемам рисования в редакторе Paint;
- расширить искусствоведческие знания школьников
- научить детей использовать компьютер как средство для творческого самовыражения

**2. Развивающие:**

- развитие ключевых компетентностей (*информационной, коммуникационной, компетентности разрешения проблем*);
- развитие воображения, памяти, внимания.
- развитие эстетического мировоззрения школьников.

### 3. **Воспитательные:**

- воспитание культуры работы на компьютере;
- воспитание духовно-нравственного отношения к жизни;
- воспитание культуры общения с окружающими людьми;
- формирование навыков ЗОЖ.

Отличительной особенностью программы является то, что дети в процессе обучения не только учатся рисовать в графическом редакторе, но и получают представление о том, как в жизни им может пригодиться данное умение. Форма занятий предполагает включение ребенка в различные виды деятельности (*творческую, проблемно-поисковую, групповую и др.*).

Программа отвечает потребностям современных родителей и детей по развитию познавательных интересов в области информатики, творческой активности учащихся.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ МОДУЛЯ.**

#### **Предметные:**

- Понимать способы передачи и приема информации;
- Знать устройство ПК и его периферийные устройства (клавиатура, мышь, монитор, системный блок, принтер, веб-камера, сканер), расположение букв на клавиатуре;
- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления
- классифицировать явления, предметы
- ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

#### **Метапредметные базовые учебные действия:**

- научиться использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов;
- принимать учебную задачу, соответствующую этапу обучения;
- принимать выделенные учителем ориентиры действия в учебном материале;
- адекватно воспринимать предложения педагога;
- проговаривать вслух последовательность производимых действий, составляющих основу осваиваемой деятельности;
- осуществлять первоначальный контроль своего участия в доступных видах познавательной деятельности;
- оценивать совместно с педагогом результат своих действий, вносить соответствующие коррективы под руководством педагога; - самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники.

Обучающийся получит возможность научиться:

- освоению способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- принимать разнообразные учебно-познавательные задачи и инструкции педагога;
- в сотрудничестве с учителем находить варианты решения учебной задачи;
- первоначальному умению выполнять учебные действия в устной и письменной речи;
- осуществлять пошаговый контроль своих действий под руководством педагога;
- адекватно воспринимать оценку своей работы учителями, товарищами

#### **Познавательные базовые учебные действия**

Обучающийся научится:

- использовать рисуночные и простые символьные варианты записи;
- читать простое схематическое изображение;

- понимать информацию в знаково-символической форме в простейших случаях, под руководством педагога кодировать информацию (с использованием 2-5 знаков или символов, 1-2 операций);
- на основе кодирования строить простейшие модели информационных понятий;
- проводить сравнение (по одному из оснований, наглядное или по представлению);
- выделять в явлениях несколько признаков, а также различать существенные и несущественные признаки;
- под руководством педагога проводить классификацию изучаемых объектов (проводить разбиение объектов на группы по выделенному основанию);
- под руководством педагога проводить аналогию. Обучающийся получит возможность научиться:
- строить небольшие сообщения в устной форме (2–3 предложения);
- проводить анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтезировать – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выделять несколько существенных признаков объектов.

### **Коммуникативные базовые учебные действия**

Обучающийся научится:

- принимать участие в работе парами и группами;
- воспринимать различные точки зрения;
- понимать необходимость использования правил вежливости;
- использовать простые речевые средства;
- контролировать свои действия в группе;
- понимать задаваемые вопросы.

Обучающийся получит возможность научиться:

- использовать простые речевые средства для передачи своего мнения;
- следить за действиями других участников учебной деятельности;
- выражать свою точку зрения;
- строить понятные для партнера высказывания;
- адекватно использовать средства устного общения

### **Личностные Базовые учебные действия**

У обучающихся будут сформированы:

- общее представление о моральных нормах поведения;
- уважение к мыслям и настроениям другого человека, доброжелательное отношение к людям;
- повышение самооценки.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- начальной стадии внутренней позиции школьника, положительного отношения к школе;
- первоначальной ориентации на оценку результатов собственной учебной деятельности.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап – подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап – основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную работу ребенка за компьютером.

Используется несколько способов “погружения” ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждого инструмента с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми инструментами, их назначением.  
3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

III этап – заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап – 10 минут,

2 этап – 20-25 минут,

3 этап – 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

**Занятия построены** на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

**Занятия проводятся** 1 раз в неделю во второй половине дня.

**Средства обучения:** ПК воспитанников, ПК воспитателя, программа «Paint», проектор, наглядные материалы.

### Календарно-тематический план занятий

№ п/п	Занятия	Задачи	Кол- во часов
<b>Тема 1. Знакомство с компьютером и программой</b>			
1	Вводное занятие Интерфейс программы:	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения при работе на ПК. Познакомить с компьютером: мышка, клавиатура, монитор Знакомство с: – рабочей зоной, символикой предметов, – функциональной панелью, палитрой.	1
2	Инструмент «Карандаш»	Знакомство с инструментом «Карандаш», рисование карандашом – ознакомительная работа. Пробные рисунки «Каляки-маляки»	1
3	Инструмент «Резинка»	Научить детей входить и выходить из программы. Закрепить понятия пуск, стандартные, программа paint. Продолжать рисовать карандашом. Научить пользоваться резинкой. Рисунок «Солнышко» Инструмент «резинка»	1
4	Инструменты «Заливка» и «Палитра»	Продолжать учить пользоваться карандашом. Научить детей пользоваться заливкой и цветовой палитрой. Рисунок «Облака» Инструмент «Заливка» и «Палитра»	1
<b>Тема 2. Мастерская художника</b>			

5	Инструмент «Круг, кривая линия»	Научить с помощью кругов и овалов создавать композицию. Как сохранить нарисованный рисунок на компьютере. Закрывать его и вновь открыть. «Цветик – семицветик» Инструмент «Круг»	1
6	Инструменты: «овал», «линия».	Закрепление умения использовать инструмент овал, линия. «Гусеница на листочке»	1
7	Инструмент «Треугольник»	Учить рисовать с помощью треугольников разной величины «Воздушный змей».	1
8	Инструменты: «Треугольник», «Овал»	С помощью овалов разной величины и треугольника учить рисовать «Птицу» заливая рисунок. Закреплять умение пользоваться «палитрой»	1
9	Инструмент «Прямоугольник».	Инструмент прямоугольник. Закрепление признаков прямоугольника и квадрата. Прямоугольники и квадраты в окружающих объектах. Обучение рисованию объектов прямоугольной формы. «Многоэтажный дом»	1
10	«Лесная полянка»	С помощью овалов, прямоугольника разной величины и треугольников учить рисовать «Лесную поляну», Закреплять умение пользоваться «палитрой»	1
11	Инструмент «Кисть».	Научить детей использовать еще один инструмент – кисть. Продолжать работу с цветом. Основные и дополнительные цвета. «Снег идет».	1
12	Инструмент надпись	Продолжать знакомить детей с программой Paint Инструмент надпись. Закрепление умения использовать изученные инструменты. Учить раскрашивать буквы своего имени с помощью распылителя.	1
ИТОГ			12

#### **Формы подведения итогов программы.**

Все готовые работы распечатываются после занятия.

Оформляется выставка работ по итогам месяца.

Слайд –шоу из лучших детских рисунков оформляется и представляется родителям и детям.

Содержание программы дополнительного образования детей возможно отразить через краткое описание тем (теоретических и практических видов занятий).

Методическое обеспечение программы дополнительного образования детей:

**Список использованной литературы.** <http://www.myshared.ru>