

Департамент образования администрации г. Дзержинска

Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение «Средняя школа № 7 с углубленным
изучением отдельных предметов»

Принята на заседании
методического совета
МБОУ школа №7
протокол №1
от «30» июня 2020г.

Утверждена
приказом МБОУ школа №7
№ 63/3-п от «25» июля 2020г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«С информатикой на ТЫ»**

Возраст учащихся: 11-12 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Струченкова Юлия Владимировна,
учитель информатики

Дзержинск 2020

Пояснительная записка

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немыслима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Настоящая программа является модифицированной, составлена на основе Рабочей программы по информатике Информатика. Программа для основной школы: 5-6 классы. 7-9 классы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 3-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 88 с. : ил. – (Программы и планирование). Расширяет умения и навыки учеников, позволяет применить индивидуальный подход к обучению школьников. ***Программа имеет техническую направленность.***

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word и графический редактор Paint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- изменение цвета изображения;
- перенос фрагмента изображения из одной части чертежа в другую;
- удаление фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Основной деятельностью кружка является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий.

Цель программы: дальнейшее освоение компьютера, его возможностей; формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Задачи:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;

- включить учащихся в творческую деятельность;
- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

- сформировать художественные навыки на уровне практического применения

Программа рассчитана на учащихся 11-12 летнего возраста

Режим занятий 1 полугодие – 14.00 – 14.45

2 полугодие – 16.00-16.45

Формы обучения индивидуальная и групповая

Планируемые результаты:

Предметные результаты

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Личностные образовательные результаты

- Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
 - интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
 - основы информационного мировоззрения -научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
 - способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
 - способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
 - развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
 - способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование -определение целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль -интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция - внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка -осознание учащимся того, насколько качественно решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ

Учащиеся должны знать/понимать:

- ✓ учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- ✓ самостоятельно составлять композиции;
- ✓ видеть ошибки и уметь их исправлять;
- ✓ знать терминологию;
- ✓ быстрота исполнения работы.
- ✓ программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- ✓ назначение основных элементов окна графического редактора;
- ✓ приемы создания и редактирования изображения;
- ✓ основные элементы текста;
- ✓ приемы редактирования и форматирования текста;
- ✓ технологию вставки различных объектов;
- ✓ о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- ✓ правило создания анимации;
- ✓ сущность понятий «модель», «информационная модель»;

- ✓ классифицировать информацию по видам;
- ✓ приводить примеры информационных носителей;
- ✓ раскрывать свойства информации на примерах;
- ✓ представлять принципы кодирования информации;
- ✓ кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- ✓ включать, выключать и перезагружать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;
- ✓ вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- ✓ соблюдать правила ТБ;
- ✓ различать устройства ввода и вывода;
- ✓ записывать/считывать информацию с любых носителей;
- ✓ работать с окнами в операционной системе Windows и операционной оболочке;
- ✓ запускать программы из меню Пуск;
- ✓ применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- ✓ применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- ✓ работать с файлами (создавать, копировать, переименовывать, осуществлять поиск);
- ✓ создавать, редактировать и формировать документ с использованием разных типов шрифтов и включающий рисунок и таблицу;
- ✓ выделять элементы текста;
- ✓ проверять орфографию в документе;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Обучение работе на компьютере (4ч.)

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint (6ч.)

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 3. Редактирование рисунков (6ч.)

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 4. Точные построения графических объектов (8ч.)

Геометрические инструменты. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 5. Преобразование рисунка (4ч.)

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 6. Компьютерный практикум (6ч.)

Выполнение практических работ по изученному материалу. Итого 34 часа

№	НАЗВАНИЕ	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ	ФОРМА

	ТЕМЫ	ТЕОРИТИЧЕСКИХ	ПРАКТИЧЕСКИХ	КОНТРОЛЯ
1	Обучение работе на компьютере (4ч.)	4	0	Письменный опрос
2	Освоение среды графического редактора Paint (6ч.)	2	4	Практическая работа
3	Редактирование рисунков (6ч.)	2	4	Практическая работа
4	Точные построения графических объектов (8ч.)	2	6	Практическая работа
5	Преобразование рисунка (4ч.)	0	4	Проект
6	Компьютерный практикум (6ч.)	0	6	Практические работы

Требования к уровню подготовки обучающихся.

Дальнейшее освоение компьютера, его возможностей; формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Список литературы

1. Учебный курс Microsoft Office:
2. Учебники по информатике для 5-6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
3. Методические пособия к учебникам по информатике для 5-6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
4. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика. 2-11 классы.
5. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс» [Электронный ресурс] / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – Режим доступа:
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor5.php>
6. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс» [Электронный ресурс] / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – Режим доступа:
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor6.php>