

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Аспинская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено и принято» на педагогическом совете Протокол № _____ от « ____ » _____ 2018 г.	«Согласовано» Председатель Методического совета _____/_____ Протокол МС № ____ от « ____ » _____ 2018 г.	«Утверждаю» Директор школы _____ Н.Н. Копытова Приказ № _____ от « ____ » _____ 2018 г.
---	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

кружка «Инфознайка» 2-4 класс начального общего образования

(наименование учебного предмета, курса, модуля, класс, уровень обучения)

на 2018-2019 учебный год

Рабочая программа составлена на основе программы

курса информатики «Азы информатики. Книга 4. Учимся рисовать на компьютере»
автор Дуванов А.А.

(точное название программы, указание авторов и ее выходных данных)

Составитель _____ С.М. Усович

учитель высшей категории

(Ф.И.О. учителя, квалификационная категория)

с. Аспа

Пояснительная записка

Актуальность

Работа с графикой на компьютере все больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Под умением работать на персональном компьютере подразумевается умение работать не только с текстовыми документами, но и с компьютерной графикой. Использование компьютерной графики позволяет расширить области применения персонального компьютера, так как графическое представление данных дает преимущество перед любым другим способом представления ввиду наглядности представляемых данных.

Данная программа является модифицированной, составленной на основе гипертекстового интерактивного курса информатики «Азы информатики. Книга 4. Учимся рисовать на компьютере» автор Дуванов А.А.

Цель

Познакомить начинающего пользователя с теорией обработки графической информации и научить рисовать на компьютере.

Задачи

- ❖ Обучающая: приобретение умения создавать информационные объекты, используя основные приемы работы в среде графических процессоров;
- ❖ Воспитательная: формирование умения организовывать свое информационное пространство;
- ❖ Развивающая: развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся

Программа рассчитана на 1 год (34 часа по 1 часу в неделю).

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

В результате изучения данной программы, обучающиеся получат возможность формирования:

Личностные результаты

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- учиться работать по предложенному учителем плану.
- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности
- своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя; преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; несплошной текст - иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка); слушать и понимать речь других;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя). оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации; адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи; высказывать и обосновывать свою точку зрения; слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; умение задавать вопросы.

Предметные результаты

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;

- выполнять основные операции при рисовании с помощью компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения - давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint Tux Paint, графическую машину Word, программу для создания презентаций Power Point.;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей; уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам
- создавать информационные объекты, в том числе и для оформления результатов своей учебной работы,
- организовывать индивидуальное информационное пространство,
- создавать личную коллекцию информационных объектов.

Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля:

- Стартовый, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).
- Текущий, в форме наблюдения:
- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.
- Итоговый контроль в формах
 - ✓ практические работы;
 - ✓ творческие работы обучающихся;

Отслеживание результатов

Практические навыки будут представлены в виде работ учащихся в электронном варианте.

Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1
2	Графическая система компьютера	2
3	Обработка графической информации. Работа в графическом редакторе Paint	8
4	Графические возможности текстового процессора Word	11
5	Обработка графической информации. Работа в графическом редакторе Tux Paint	7
6	Мультимедийные технологии	5
	Всего	34

Содержание

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (1 час)

Информация. Информационные объекты различных видов. Основные информационные процессы: хранение, передача и обработка информации. Инструктаж по технике безопасности.

2. Графическая система компьютера (2 часа)

Основные компоненты компьютера и их функции (процессор, устройства ввода и вывода информации, оперативная и долговременная память).

Гигиенические, эргономические и технические условия безопасной эксплуатации компьютера.

Программный принцип работы компьютера. Программное обеспечение, его структура. Операционные системы, их функции. Загрузка компьютера.

Данные и программы. Файлы и файловая система.

Командное взаимодействие пользователя с компьютером, графический пользовательский интерфейс (рабочий стол, окна, диалоговые панели, меню).

Практические работы:

Включение компьютера, понимание сигналов о готовности и неполадке, выключение компьютера.

Оперирование компьютерными информационными объектами в наглядно-графической форме (изучение элементов интерфейса используемой графической операционной системы).

Планирование собственного информационного пространства, создание папок в соответствии с планом, создание, именованье, сохранение, перенос, удаление объектов, организация их семейств, сохранение информационных объектов на внешних носителях.

Ввод изображений с помощью графической панели и сканера, использование готовых графических объектов.

Сканирование графических изображений.

3. Обработка графической информации. Работа в графическом редакторе Paint и графические возможности текстового процессора Word (19 часов)

Растровая и векторная графика.
Интерфейс графических редакторов.
Рисунки и фотографии.
Форматы графических файлов.

Практические работы:

Создание изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Использование примитивов и шаблонов. Геометрические преобразования.

Создание изображения с помощью инструментов векторного графического редактора. Использование примитивов и шаблонов. Конструирование графических объектов: выделение, объединение. Геометрические преобразования.

4. Обработка графической информации. Работа в графическом редакторе Tux Paint (7 часов)

Растровая графика.
Интерфейс графического редактора.
Штампы и магия.

Практические работы:

Создание изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Использование примитивов и шаблонов.

Создание изображения с помощью инструментов векторного графического редактора. Использование примитивов и шаблонов.

5. Мультимедийные технологии (5 часов)

Создание мультимедийных презентаций. Дизайн презентации и макеты слайдов.

Практические работы:

Создание презентации с использованием готовых шаблонов, подбор иллюстративного материала, создание текста слайда.

Демонстрация презентации. Использование проектора.

Учебно-тематический план
(34 часа, 1 час в неделю)

№	Предп. дата	Факт. дата	Тема	Пояснения
1			Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Возможности компьютерной графики. Области приложения компьютерной графики
2			Рисунки на компьютере	Знакомство с различными графическими редакторами
3			Фотокамера, сканер, монитор, принтер	Цифровая фотография. Преимущества и недостатки цифровой фотографии. Устройство и работа сканера, монитора, принтера
4			Paint: выделение, перенос, копирование	Интерфейс редактора, его настройки. Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл.
5			Paint: преобразования рисунка	Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана.
6			Paint: построение линий	Инструменты: <i>Линия</i> , <i>Кривая</i> . Изменение масштаба, пиксельная сетка.
7			Paint: построение фигур	Инструменты: <i>Прямоугольник</i> , <i>Скругленный прямоугольник</i> , <i>Многоугольник</i> , <i>Эллипс</i> . Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты. Работа с координатами.
8			Paint: компьютерные цвета	Компьютерные цвета. Выбор цвета в редакторе, основная палитра, дополнительные цвета, конструирование цвета, заливка.
9			Paint: рисование	Инструменты: <i>Карандаш</i> , <i>Кисть</i> , <i>Распылитель</i> , <i>Ластик</i> , <i>Надпись</i> . Приёмы работы, антиалиасинг, классификация шрифтов

10			Создание рисунков	
11			Создание рисунков	
12			Векторная графика. Графические возможности текстового процессора Word	
13			Инструменты для рисования	Рисование пальцем, ластик, перья
14			Преобразование, редактирование от руки	
15			Преобразование в фигуры	
16			Воспроизведение рукописного ввода	
17			Рисование с помощью фигур	
18			Изменение фигур	Стили фигур. Эффекты фигуры
19			Стили WordArt	
20			Группировка фигур	
21			Изменение рисунков.	Обрезка рисунков. Изменение размера рисунка
22			Создание рисунков	
23			Окно программы Tux Paint	
24			Фоны, кисти, формы, ластик	
25			Штампы	
26			Магия	
27			Создание рисунков	
28			Создание рисунков	
29			Создание рисунков	
30			Знакомство с программой для создания презентаций Power Point. Создание слайдов смена слайдов переходы	
31			Вставка своих рисунков в презентацию	
32			Подписи к рисункам, переходы	
33			Отладка презентации	
34			Итоговое занятие показ презентаций	

Методическое обеспечение программы

Аппаратные средства

- **Компьютер (15 шт.)** – универсальное устройство обработки информации
- **Проектор (1 шт.)**, подключаемый к компьютеру – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу;
- **Принтер (1 шт.)** – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем.
- **Устройства для записи (ввода) визуальной информации:** сканер; фотоаппарат; видеокамера (по 1 шт.)

Программные средства

- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций.
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Литература

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
2. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003
3. Обучение информатике в начальной школе: Методическое пособие / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова, Л.П. Панкратова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.