

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 131
620076 г. Екатеринбург, ул. Гаршина, 8 б тел. 263-48-85; факс 263-49-26

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2022 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор МАОУ СОШ № 131
Е. А. Осадчая
Приказ № 181-о от 31.08.2022 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Азы информатики»**

Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Путилова Елена Сергеевна,
учитель информатики

г. Екатеринбург, 2022

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель, задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	5
1.4. Планируемые результаты	5
2. Комплекс организационно-педагогических условий	7
2.1. Календарный учебный график	8
2.2. Условия реализации программы.....	8
2.3. Формы контроля.....	9
2.4. Учебно-методические материалы.....	9
2.5. Список литературы	10

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа(далее – «Программа») разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 09.11.2018 г. № 196»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее СанПиН);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особенных познавательных потребностей»);
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Устав МАОУ СОШ № 131;
- Положение о дополнительном образовании в МАОУ СОШ № 131.

Можно смело утверждать, что сегодня компьютерные технологии являются значимым фактором современной эстетической среды (организации материально-предметного и духовного окружения человека). В этом и заключается первостепенное значение компьютерной графики для эстетического воспитания ребенка. Воспитательное воздействие становится особенно актуальным, когда знакомство с компьютерным рисованием и элементами дизайна выходит на уровень практической деятельности учащихся, и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников,

календарей, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов, комиксов, мультфильмов и т.д.

«Азы информатики» - это курс для тех, кто хочет освоить основные технические приемы рисования на компьютере.

Основной методический прием курса – формирование главных основ информатики через практические задачи, решаемые на компьютере.

Основы рисования данного курса предъявляются слушателям на базе построения и редактирования компьютерных изображений через инструментальные среды практикума Paint (Microsoft), 3DPaint (Microsoft), Word (Microsoft), PowerPoint (Microsoft).

Направленность программы: техническая.

Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения. Особенность растровых и векторных графических редакторов позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике и стилю картины. В этом и заключается **актуальность образовательной программы.**

Практическая значимость.

Отличительной особенностью программы «Азы информатики» является сочетание различных возможностей графических программ, художественных техник и базовых знаний традиционных методов рисования. Знакомство с данной программой предполагает выход на уровень практической деятельности учащихся в виде творческих работ различного характера.

Обучающийся получает возможность расширить свой круг интересов и получить новые навыки в таких предметных областях, как Естественные науки, Технология, Математика, Филология, Развитие речи.

Вид программы: модифицированная. Рабочая программа кружка «Азы информатики» составлена на основании авторской программы Дуванова А.А. Азы информатики.

Программа адресована учащимся в возрасте 7-10 лет, рассчитана на 1 год обучения и предполагает инклюзивное образование обучающихся, состояние здоровья которых не исключает возможность их пребывания и занятия данным видом творчества. На занятия кружка принимаются все желающие без ограничения и конкурсного отбора.

Срок освоения программы: программа рассчитана на один год обучения, возраст обучающихся составляет от 7 до 10 лет.

Режим занятий, регламентируемый СанПиН, следующий:

Общий объем часов в год – 28.

Количество занятий в неделю – 1;

Продолжительность занятий – 1 академический час (обязательно наличие теоретической части и перерыва в работе на компьютере с гимнастикой для глаз).

1.2. Цель, задачи программы

ЦЕЛЬ: формирование у учащихся умения рисовать на компьютере через изучение основных технических приемов обработки графической информации и изучение интерфейсов графических редакторов.

Задачи:

1. создать условия для овладения учащимися различными способами получения изображений с включением их в практическую деятельность;
2. развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы;
3. развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность; развитие у учащихся навыков критического мышления.

1.3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела, темы	В том числе			Формы аттестации/кон троля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	1	0,5	0,5	
2	Paint: выделение, перенос, копирование.	2	0,5	1,5	Пр.работа № 1- 3/Текущий
3	Paint: преобразования рисунка.	2	0,5	1,5	Пр.работа № 4- 6/Текущий
4	Paint: построение линий.	2	0,5	1,5	Пр.работа № 7- 8/Текущий
5	Paint: построение фигур.	2	0,5	1,5	Пр.работа № 9- 11/Текущий
6	Paint: компьютерные цвета.	2	0,5	1,5	Пр.работа № 12- 14/Текущий
7	Paint: рисование.	4	1	3,5	Пр.работа № 15- 18/Текущий
8	Word: рисунки на компьютере.	2	0,5	1,5	Пр.работа № 19- 20/Текущий
9	Word: графическая	2	0,5	1,5	Пр.работа № 21-

	система компьютера.				23/Текущий
10	PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир»	4	1	3,5	Пр.работа № 24/Проект
11	PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»	4	1	3,5	Пр.работа № 25/Проект
12	Заключительное занятие.	1	0,5	0,5	Пр.работа № 26/Проект
	Итого:	28	7,5	20,5	

Основное содержание программы

1.Вводное занятие.

Теория. Знакомство с руководителем кружка. Рисунки на компьютере. Возможности компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.

Практика. Создание своей рабочей папки на компьютере и правила работы с ней.

2.Paint: выделение, перенос, копирование.

Теория. Интерфейс редактора, его настройки.

Практика. Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл.

3.Paint: преобразования рисунка.

Практика. Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана.

4.Paint: построение линий.

Теория. Инструменты: Линия, Кривая.

Практика. Изменение масштаба, пиксельная сетка.

5.Paint: построение фигур.

Теория. Инструменты: Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник, Эллипс.

Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты.

Практика. Работа с координатами.

6.Paint: компьютерные цвета.

Теория. Теория цвета. Компьютерные цвета. Рекомендации по работе с цветом.

Практика. Выбор цвета в редакторе, основная палитра, дополнительные цвета, конструирование цвета, заливка.

7.Paint: рисование.

Теория. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.

Практика. Приемы работы, антиалиасинг, классификация шрифтов. Обзор возможностей редактора Paint, его слабые стороны и ограничения.

8. Word: рисунки на компьютере.

Теория. Алгоритмы рисования в редакторе Word.

Практика. Приемы построения и редактирования векторного рисунка.

9. Word: графическая система компьютера.

Теория. Как строится изображение на экране. Графическая система компьютера.

Практика. Построение векторного рисунка в редакторе Word.

10. PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир».

Практика. MS Office PowerPoint – создание анимации.

11. PowerPoint: создаем анимацию «Машинки».

Практика. MS Office PowerPoint – создание анимации.

12. Заключительное занятие.

Теория. Подведение итогов работы кружка за год.

Практика. Создание альбома картинок.

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- навыки безопасного и целесообразного поведения при работе в компьютерном классе;
- представление о роли компьютерной графики в жизни современного человека;
- понимание необходимости для современного человека умения работать с графическими изображениями;
- представление информации о теории цвета;
- понимание необходимости для современного человека умения работать с интерфейсом программ Paint; TuxPaint; 3DPaint, MicrosoftOfficeWord; MicrosoftOfficePowerPoint;
- понимание необходимости для современного человека умения работать с различными графическими редакторами;

Метапредметные:

- умение работать с готовыми рисунками;
- умение переносить и копировать рисунок с помощью графических инструментов;
- умение преобразовывать рисунок с помощью графических инструментов;
- умение выполнять основные операции в графическом редакторе Paint;
- умение выполнять основные операции по работе с цветом в графическом редакторе Paint;

- умение создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- умение создавать рисунки в MSOfficeWord;
- умение создавать анимацию в MSOfficePowerPoint;
- умение структурировать знания, полученные при изучении тем курса;

Предметные:

- общие представления о целях кружка «Азы информатики»;
- общие представления о графическом редакторе Paint;
- общие представления о создании рисунков в MSOfficeWord;
- общие представления о создании анимации в MSOfficePowerPoint;
- представления об основных понятиях, изученных за год

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Начало обучения	Конец обучения	Всего недель	Количество часов в неделю	Общее количество часов
01.10.2022	30.04.2023	28	1	28

2.2. Условия реализации программы

Программа адресована учащимся в возрасте 7-10 лет, рассчитана на 1 год обучения и предполагает инклюзивное образование обучающихся, состояние здоровья которых не исключает возможность их пребывания и занятия данным видом творчества. На занятия кружка принимаются все желающие без ограничения и конкурсного отбора.

Проведение учебных занятий кружка «Азы информатики» осуществляется в группах по 12 человек. Преподавание проводится с применением ПК в специализированном кабинете информатики.

Режим занятий, регламентируемый СанПиН, следующий:

Общий объем часов в год – 28.

Количество занятий в неделю – 1;

Продолжительность занятий – 1 час (обязательно наличие теоретической части и перерыва в работе на компьютере с гимнастикой для глаз).

Реализация этой программы в рамках начальной школы помогает формированию главных основ информатики через практические задачи, решаемые на компьютере.

Формы организации занятий

Основными формами учебного процесса являются:

- групповые учебно-практические и теоретические занятия;
- работа по индивидуальным раздаточным материалам;
- комбинированные занятия.

Основные методы обучения, применяемые в прохождении программы:

1. Устный.
2. Формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, практика).
3. Обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).
4. Контроль и проверка умений и навыков (самостоятельная работа).
5. Создание ситуаций творческого поиска.
6. Стимулирование (поощрение).

2.3. Формы контроля

Контроль качества освоения обучающимися программного материала осуществляется на двух уровнях: систематическом (поурочном), этапном (по окончании изучения каждой отдельной программы) и итоговом.

Систематический контроль осуществляется педагогом с целью выявления уровня усвоения обучающимися текущего учебного материала, своевременного выявления возникающих проблем и оперативного их решения. Формы систематического контроля: наблюдение, постановка и анализ выполнения групповых и индивидуальных заданий, самоанализ результатов обучающимися.

Целью промежуточной и итоговой аттестации является выявление уровня освоения обучающимися конкретной программы. Формами данного контроля являются выставки работ обучающихся, защита индивидуальных и групповых проектов (моделей, технических объектов).

Критериями оценки результатов освоения навыков работы в изученных программах (итоговой аттестации) служат: создание итогового проекта – «Альбом картинок».

- уровень теоретических знаний;
- уровень практических навыков в работе с программой;
- степень самостоятельности и оригинальности создаваемого рисунка.

Главным экспертом в оценке личностного и творческого роста обучающихся является педагог (на основе метода наблюдения и метода включения обучающихся в коллективную деятельность).

2.4. Учебно-методическое и материально техническое обеспечение

1. Компьютеры – 23шт.
2. Интерактивная доска + проектор

Программное обеспечение:

3. Операционная система: Windows 10

4. Программы Paint; Tux Paint; 3D Paint, Microsoft Office Word; Microsoft Office PowerPoint.

Раздаточный материал:

- карточки с заданиями для практических занятий.

2.5. Список литературы

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. – СПб.:БХВ-Петербург, 2005

2. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. – СПб.:БХВ-Петербург, 2005

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Дата проведения занятия	№ группы	№ занятия	Тема занятия	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля/ аттестации
Октябрь	№ 1	1.	Возможности компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.	Практическое занятие	1	Текущий
Октябрь	№ 1	2.	Paint: выделение, перенос, копирование.	Практическое занятие	1	Текущий
Октябрь	№ 1	3.	Paint: выделение, перенос, копирование.	Практическое занятие	1	Текущий
Октябрь	№ 1	4.	Paint: преобразования рисунка.	Практическое занятие	1	Текущий
Ноябрь	№ 1	5.	Paint: преобразования рисунка.	Практическое занятие	1	Текущий
Ноябрь	№ 1	6.	Paint: построение линий	Практическое занятие	1	Текущий
Ноябрь	№ 1	7.	Paint: построение линий	Практическое занятие	1	Текущий
Ноябрь	№ 1	8.	Paint: построение фигур.	Практическое	1	Текущий

				занятие		
Декабрь	№ 1	9.	Paint: построение фигур.	Практическое занятие	1	Текущий
Декабрь	№ 1	10.	Paint: компьютерные цвета.	Практическое занятие	1	Текущий
Декабрь	№ 1	11.	Paint: компьютерные цвета.	Практическое занятие	1	Текущий
Декабрь	№ 1	12.	Paint: рисование.	Практическое занятие	1	Текущий
Декабрь	№ 1	13.	Paint: рисование.	Практическое занятие	1	Текущий
Январь	№ 1	14.	Paint: рисование.	Практическое занятие	1	Текущий
Январь	№ 1	15.	Paint: рисование.	Практическое занятие	1	Текущий
Январь	№ 1	16.	Word: рисунки на компьютере.	Практическое занятие	1	Текущий
Февраль	№ 1	17.	Word: рисунки на компьютере.	Практическое занятие	1	Текущий
Февраль	№ 1	18.	Word: графическая система компьютера.	Практическое занятие	1	Текущий
Февраль	№ 1	19.	Word: графическая система компьютера.	Практическое занятие	1	Текущий
Февраль	№1	20.	PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир»	Практическое занятие	1	Текущий
Март	№1	21.	PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир»	Практическое занятие	1	Текущий
Март	№1	22.	PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир»	Практическое занятие	1	Текущий
Март		23.	PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир»	Практическое занятие	1	Текущий
Март	№1	24.	PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»	Практическое занятие	1	Текущий
Апрель	№1	25.	PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»	Практическое занятие	1	Текущий
Апрель	№1	26.	PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»	Практическое занятие	1	Текущий

Апрель	№1	27.	PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»	Практическое занятие	1	Текущий
Апрель	№1	28.	Заключительное занятие.	Подведение итогов	1	Текущий