

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ЗАЙГРАЕВСКИЙ РАЙОН» РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ
МБОУ Старо-Курбинская ООШ**

РАССМОТРЕНО
Методическим
объединением учителей

№2 от 31.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
и.о. директора МБОУ
"Старо-Курбинская
ООШ"

Пашин Е.Ю.
Приказ №97 от 31.08.2023 г.



**Программа внеурочной деятельности
«Мир логики»
Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 1 года**

Автор-составитель:
Дунаев Александр Николаевич,
Учитель информатики

Старая Курба. 2023

Программа курса

*«В любом человеке могут
расцвести сотни неожиданных
талантов и способностей, если ему
просто предоставит для
этого возможность»*

Д. Лессинг

Пояснительная Записка

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д.

Современные условия образования требуют обеспечить развитие каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей, сформировать целостное мировоззрение, предполагающее новый способ мышления и деятельности.

Выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования призвана решать задачу – подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе, поколение. Ребенок должен уметь адаптироваться к быстроменяющемуся миру, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания

Программа внеурочной деятельности «Мир логики» имеет информационно-техническую направленность и предлагает курс обучения работе на компьютере. Программа направлена на развитие познавательной активности, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по информационным технологиям, способствует формированию интереса обучающихся к научно-исследовательской деятельности. А так же на формирование основ работы на компьютере и углубленных знаний по информационным технологиям.

Программа внеурочной деятельности «Мир логики» **рассчитана на 1 года обучения**, имеет информационно-техническую направленность и предлагает работу на компьютере. Программа направлена на развитие познавательной активности, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по информационным технологиям, способствует формированию интереса обучающихся к научно-исследовательской деятельности. А так же на формирование основ работы на компьютере и углубленных знаний по информационным технологиям. Программа предполагает получение начальных навыков работы с компьютером, ознакомление с программным обеспечением в области обучающих, развивающих программ

Данный курс носит пропедевтический характер и активизацию воспитательной деятельности.

В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала

Программа внеурочной деятельности «Мир логики» позволяет начать знакомство с **компьютерной графикой**, одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера.

Основными инструментами компьютерной графики являются графические редакторы. Для первоначального знакомства с элементами компьютерной графики идеально подходит Paint входящий в стандартный состав семейств ОС Windows. Программа **Paint** представляет собой простейший **редактор** растровой и векторной графики, **позволяющий** создавать черно-белые и цветные рисунки, сохранять их в файлах.

Следующей программой для знакомства с компьютерной графикой является программа Tux paint, ориентирована на маленьких детей от 7 до 12 лет, которая заметной расширяет возможности компьютерной графики.

Возможности компьютера велики не только в создании и обработки статичных изображений. Компьютер так же может «оживить» рисунок, заставить его двигаться. Этот процесс называется компьютерной анимацией. Здесь обучающиеся получают первый опыт в создании компьютерной анимации через знакомство через программы Gif Animator, Pivot.

В данном курсе, для знакомства с азами программирования предлагается первоначальное знакомство с программами

В данном курсе предполагается вести изучение программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch. **Scratch** (Скретч) — это среда визуального программирования с графическим интерфейсом. Scratch помогает детям учиться думать творчески и критически, работать вместе — это базовые навыки для жизни.

Следующая программа для ознакомления и изучения: ЛогоМиры. Она является начальной ступенью для дальнейшего и серьезного изучения среды программирования. Программа ЛогоМиры развивает алгоритмический стиль мышления, аналитические навыки обучающихся. Занятия по данной образовательной программе позволяют подвести обучающихся к знакомству с планированием при составлении программы, редактированием, исправлением ошибок как неотъемлемой и очень важной частью процесса учения. Язык программирования Лого дает возможность учащимся соприкоснуться с увлекательным миром программирования.

Еще одна программа ГРИС «Стрелочка». ГРИС «Robowin» Программы разработанны для того, что бы наглядно демонстрировать процесс управления среде графического исполнителя, формируют у обучающихся умения составления алгоритма с использованием вспомогательных алгоритмов и циклов, развивает алгоритмическое мышления учащихся, навыков работы на компьютере;

Актуальностью работы

Сегодня образованному человеку нет необходимости объяснять значимость компьютера в нашей жизни. Человечество использует компьютерные технологии во всех сферах своей жизнедеятельности. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, неконтролируемое времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве». При этом существует глобальная проблема самостоятельного знакомства детей по освоению компьютера, которая в основном состоит из игр различного характера, вызывающих в детях раздражение, агрессию, злость, знакомство с разными сайтами в Интернете, которые содержат информацию, воспитывающую в них качества, далекие от чувства прекрасного, духовности и патриотизма.

Новизна данной программе является то, что решается вопрос интеллектуального познавательного творческого развития детей при освоении работы с компьютером, Программа формирует готовность к осознанному выбору профессии предусматривает профориентационную составляющую.

Тип программы: модифицированная

Направленность программы: Техническое творчество

Цель программы:

Реализовать в наиболее полной мере интерес обучающихся к изучению современных информационных технологий; оказания профориентационной поддержки учащимся в процессе выбора профиля обучения и сферы будущей профессиональной деятельности.

Задачи:

Предметные:

- Научить элементарным универсальным учебным действиям работы с компьютером, техники безопасности, компьютерной и интернет безопасности;
- Научить работать с программами «Текстовый редактор», «Блокнот» «WordPad», «Paint», «Tux paint», «ЛогоМиры» ГРИС «СТРЕЛОЧКА», «Scratch», «Ulead Gif Animator», Focusky», «EasySketchPro», «Sparkol VideoScribe» «Pivot Animator»;
- Научить создавать собственные проекты с помощью вышеуказанных программ (презентация, открытка, рисованный мультфильм, анимационный мультфильм, мультфильм способом «плоской перекладки»);
- Научить составлять и защищать творческие мини-проекты;

Метапредметные:

- Выбатывать у обучающихся навыки самостоятельной исследовательской деятельности;
- Активизировать творческую деятельность обучающихся в сфере информационных технологий;

- Развивать мотивацию личности к познанию и творчеству;
- Развивать память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление;
- развивать творческий и рациональный подход к решению задач;
- формировать основы художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- создавать условия для выявления одаренных детей, их дальнейшего интеллектуального, творческого развития.

Личностные:

- содействовать психологическому комфорту в работе с компьютером;
- воспитывать настойчивость, собранность, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога;
- воспитывать бережное отношение к имуществу.

Отличительные особенности программы:

Данная программа разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования и педагогики в целом.

Программа внеурочной деятельности «Мир логики» обеспечивает базовые знания воспитанников, то есть формирует представления о сущности информации и информационных процессов, развивает логическое мышление, являющееся необходимой частью научного взгляда на мир, знакомит воспитанников с современными информационными технологиями. Воспитанники приобретают знания и умения работы с ПК и программным обеспечением. Приобретение информационной культуры обеспечивается изучением и работой с текстовыми и графическими редакторами, электронными таблицами, мультимедийными продуктами, средствами компьютерных телекоммуникаций. Программа опирается на новые информационные технологии.

Программа внеурочной деятельности «Мир логики» построена на основополагающих педагогических принципах:

наглядности, предполагающий использование зрительных и иных ощущений, восприятий, образов для достижения наибольшей эффективности занятий;

доступности, подразумевающий построение системы обучения и воспитания с учетом возможностей школьников;

системности и последовательности обучения, предполагающий усвоение универсальных учебных действий в определенной логической последовательности как единое целое;

индивидуально-личностного подхода, предполагающий учет индивидуальных возможностей, способностей, потребностей и интересов обучающихся;

креативности, предусматривающий поощрение творческой активности обучающихся.

Адресат программы

Возраст детей

Образовательная программа дополнительного образования «Графическое моделирование» адресована всем участникам образовательных отношений – различных возрастных групп 2-5 классов, желающих расширить свои представления в области компьютерной графики,

их родителям (законным представителям) которые дают согласие на занятие ребенка, педагогическим работникам организации.

Программа внеурочной деятельности «Мир логики» рассчитана на изучение курса обучающимися 2-5 классов в течение 1 года обучения и предусматривает 34 часа год, из расчета 1 часа в неделю, и построена по принципу «от простого к сложному»

1 год обучение: «**Познавательная информатика**»;

Продолжительность занятий

Программа построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Программа внеурочной деятельности «Мир логики» предназначена для учащихся 2 – 5 классов, обучение которых проводится в кабинете информатики и информационных технологий

Работа с обучающими компьютерными программами учащихся направлена на развитие способностей учащихся и основана на использовании межпредметных связей.

Программа ориентирована на формирование элементов пооперационного стиля мышления учащихся, практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся.

Осваивая компьютер в младших классах, учащиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером - 10-15 мин (в зависимости от возраста).

Поэтому каждое занятие делится на две части:

- 1) дидактические игры и упражнения;
- 2) работа с обучающими программами на компьютере.

Для снятия утомления проводятся физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

Реализация занятий дополнительно образовательной программы для обучающихся «**Графическое моделирование**» согласно нормативно-правового документа:

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172 – 14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству и содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Объединения с использованием компьютерной техники

Число занятий в неделю 1-3 раза

2 по 30 мин. для детей в возрасте до 10 лет;

2 по 45 мин. для остальных обучающихся;

Программа рассчитана на внеурочную работу с обучающимися 8 – 15 лет и ориентирована на работу по ней в течение 3 лет. Содержание работы определено учебно-тематическим планом. Основной формой организации работы **Программа внеурочной деятельности «Мир логики»** является занятие.

В процессе обучения используются следующие формы организации

деятельности детей и формы проведения занятий:

- Лекция.
- Практические занятия (лабораторная работа).
- Тематические задания по подгруппам.
- Творческий проект.
- Защита творческой работы.
- Презентация (вида деятельности, программы, сайта, и т.п.).

Условия для реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PowerPoint
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

Формы занятий:

Виды занятий:

- Игры (познавательные, творческие, диагностические, ролевые и т.д.)
- Конкурс
- Фестиваль
- Соревнование
- Экскурсия
- Концерт
- Выставка
- Викторина и т.д.

Реализация программы дополнительного образования обучающихся **«Графическое моделирование»** осуществляется на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726 - р);

- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06 – 1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172 – 14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству и содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996 – р;

- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников, утвержденные приказом Минобрнауки от 28 декабря 2010 г. № 2106;

- Распоряжение Правительства РФ от 24 апреля 2015 г. № 729 – р «План мероприятий на 2015 – 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей»;

- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ;

Дополнительное образование в соответствии с частью 1 статьи 75 Федерального закона № 273 – ФЗ направлено на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени.

Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности. Программы дополнительного образования составлены с учетом возрастных и индивидуальных способностей детей.

Ожидаемые результаты

К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT, TUX PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор».

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD PAD, PAINT, Блокнот,

Должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать альбом;
- создавать анимации;
- работать с закладками.

По окончании второго года обучения обучающиеся должны знать:

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе;

Назначение среды ЛогоМиры 3.0;13

Основные объекты графического интерфейса среды ЛогоМиры- 3.0;

Назначение и возможности Поля форм;

Правила оформления программы;

- Технологию создания анимационного сюжета.
- принципы работы в среде Scratch; систему команд;
- понятие алгоритма, его свойства, типы алгоритмов, способы записи алгоритмов;
- понятие проекта, его структуру и реализацию в среде Scratch;

Способы определения результативности

Способы проверки ожидаемых результатов, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Творческий подход к работе, воспитанный в процессе занятий, дети могут применять и в повседневной жизни.

Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:

В процессе обучения применяются следующие виды контроля:

- вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;
- текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;
- тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;
- годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;
- итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

По уровню освоения программного материала результаты достижений ребят условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни.

Формы контроля

Формы контроля: наблюдение, задания и упражнения, творческие проекты. Для отслеживания результативности реализации образовательной программы разработана система мониторингового сопровождения образовательного процесса. Она включает методики, тесты, задания для определения основных формируемых у детей посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

Формы подведения итогов реализации программы

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – защита творческих работ, проектов, выступление перед зрителями

Выполняя задания по основным разделам программы и различные олимпиадные задания, обучающиеся смогут усвоить алгоритм самооценки устных ответов и письменных работ, осознать необходимость этого умения за пределами занятия; отличать предметные умения от универсальных учебных действий, а так же пополнять свой «Портфель достижений» заслуженными дипломами и грамотами.

Предусматриваются выступления более способных детей на мероприятиях и конкурсах.

Формы подведения итогов реализации программы.

Основой для оценивания деятельности обучающихся является участие в учебно-исследовательских конференциях, семинарах, областных конкурсах. В процессе обучения применяются следующие виды контроля:

Первичная аттестация - это оценка исходного уровня знаний, умений, навыков, сформированности компетенций обучающихся перед началом образовательного процесса. Проводится на первом занятии в форме тестирования обучающихся.

- Для первого года обучения проводится тестирование на выявление первичных знаний, умений и навыков.
- Для второго года обучения на выявление знаний, умений и навыков, полученных в процессе 1 года обучения.

Критерии оценки первичной аттестации.

Качество созданной продукции оценивается следующими способами:

- Владение знаниями состава ПК;
- Владение знаниями о назначении устройств ПК;
- Владение знаниями о назначении графического редактора;
- Владение знаниями о назначении текстового редактора;
- Владение знаниями о видах информации;
- Демонстрация практических навыков при создании слайдов для презентации.

Промежуточная аттестация - это оценка качества усвоения обучающимися содержания программы по итогам полугодия. Проводиться в форме конкурса-выставки творческих работ обучающихся.

Итоговая аттестация – это оценка уровня достижений обучающихся по завершении образовательного курса программы. Проводится в форме защиты творческих проектов обучающихся. Предметом контроля и оценки являются внешние образовательные продукты обучающихся.

Материально-техническое обеспечение программы

Помещения, в которых размещаются компьютерные учебные классы, имеют оборудование в соответствии с Санитарными правилами и нормами. «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03» (утв. Постановлением Министерства здравоохранения Российской Федерации, Главного Государственного Санитарного врача Российской Федерации от 03.06.2003 N 118)

Программа разработана в соответствии СанПин 2.4.4.3172 – 14 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы – 10 шт.
3. Стулья - 22 шт.
4. Компьютерные столы – 10 шт.
5. ПЭВМ - 11 шт.
6. Принтер лазерный 1 шт.
7. Сканер - 1 шт.
8. Экран.
9. Интерактивная доска

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете имеется следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

IBM PC – совместимый компьютер;

Процессор Pentium-II 300 и выше;

Оперативная память 128 Мб и больше;17

Видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800x600 (желательно — 1024x68);

Дисплей с диагональю 17 дюймов;

Программное обеспечение:

Операционная система: Windows 10 или Windows XP;

Программа ЛогоМиры -3.0

Tux Paint

Мультимедийное оборудование

Adobe PhotoShop 7.0 и выше;

Пакет Microsoft office 2007.

EasySketchPro, Sparkol VideoScribe

Focusky;

ГРИС СТРЕЛОЧКА

Ulead Gif Animator.

Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

Для практического освоения правил работы в сети класс подключен к Интернету.

Количество часов по темам

1 года обучения

(начальный уровень)

№ занятия	Тема	Теория	Практика	Кол-во часов	Сроки реализации
1-2	1 раздел: Техника безопасности	2	-	2	сентябрь
3-14	2 раздел: Основы работе на компьютере	1,5	10,5	12	октябрь-декабрь
15-24	3 раздел: Программа графический редактор Paint	1	9	10	январь – февраль
25-30	4 раздел: Программа графический редактор TuxPaint	0,5	5,5	6	март-апрель
31-33	5 раздел: Графический исполнитель «СТРЕЛОЧКА»	0,5	2,5	3	апрель - май
34	Итоговое занятие	1		1	май
	ИТОГО:	6,5	27,5	34	

Содержание

1 год обучения (начальный уровень)

1 раздел: Техника безопасности (2 час.)

- Вводное занятие. Техника безопасности.
- Компьютерная безопасность

Цель: знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности, компьютерная безопасность.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

2 раздел: Основы работе на компьютере (12 час)

- Информация. Информатика. Компьютер. Включение и выключение компьютера.
- Как устроен компьютер Назначение основных частей
- ОС Windows. Навигация. Проводник Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ
- Клавиатура. Основные клавиши.
- Практическая работа «Создание своей папки».
- Ввод текста в редакторе Блокнот. Набор, редактирование текста, сохранение
- Практическая работа по теме: Сохранение данных на компьютере
- Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»
- Текстовый редактор WordPad.

- Набор текста. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания
- Работа с клавиатурным тренажером
- Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad»

Цель: познакомить детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера. Научить детей работать с блокнотом и Word pad.

Теория: должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.

Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

3 раздел: Программа графический редактор Paint (10 час.)

- Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов.
- Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.
- Создание, сохранение рисунка.
- Графический редактор Paint. Основные команды «Вырезать, копировать, вставить»
- Графический редактор Paint. Практическая работа «Вырезать, копировать, вставить»
- Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.
- Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.
- Практическая работа: "Операции с объектами. Рисование с помощью повторяющихся фрагментов. «Виноград. Рябина».
- Практическая работа: Рисование по сетке (клеточкам): Зонт, Акула
- Практическая работа: Рисование по сетке (клеточкам): кошка, тигр. В цвете

Цель: познакомить детей с графическим редактором Paint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

4 раздел: Программа графический редактор TuxPaint (6 час.)

- Знакомство с программой для рисования TuxPaint
- Работа в программе TuxPaint Рисование с помощью кисти
- Работа в программе TuxPaint Рисование с помощью штампов
- Работа в программе TuxPaint Рисование с помощью «Магия»
- Работа в программе TuxPaint Возможности инструмента "Магия":
- Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»

Цель: познакомить детей с графическим редактором TuxPaint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор TuxPaint.

5 раздел: Графический исполнитель «СТРЕЛОЧКА» (3 час.)

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с понятием алгоритм. Знакомит воспитанников с видами алгоритмов и способами их записи. Учит выполнять действия с фрагментами рисунка.

Теория: должны знать понятие алгоритм, виды алгоритмов.

Практика: должны уметь записывать алгоритмы, выполнять действия с фрагментами рисунка.

Календарно тематическое планирование

1 год обучения

/п	Тема	Часы			Форма организации	Форма контроля
		Общее кол-во часов	В том числе			
			Теория	практика		
1 раздел: Техника безопасности (2 час.)						
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1		Групповое занятие	Опрос.
2	Компьютерная безопасность	1	1		Беседа.	Опрос.
2 раздел: Основы работе на компьютере (12 час)						
3	Информация. Информатика. Компьютер Включение и выключение компьютера.	1	0,5	0,5	Групповое занятие	Опрос.
4	Как устроен компьютер Назначение основных частей	1	1		Групповое занятие	Проверочная работа
5	ОС Windows. Навигация. Проводник Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ	1		1	Комбинированное занятие	Зачет/ Беседа
6	Клавиатура. Основные клавиши.	1		1	Самостоятельная работа	Проверочная работа.
7	Практическая работа «Создание своей папки».	1		1	Практическая работа	Самоанализ
8	Ввод текста в редакторе Блокнот Набор, редактирование текста, сохранение	1		1	Комбинированное занятие	Зачет/ Беседа
9	Практическая работа по теме: Сохранение данных на компьютере			1	Практическая работа	Самоанализ
10	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	1		1	Практическая работа	Самоанализ

11	Текстовый редактор WordPad	1		1	Комбинированное занятие	Опрос.
12	Набор текста. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	1		1	Групповое занятие	Опрос.
13	Работа с клавиатурным тренажером	1		1	Практическая работа	Опрос.
14	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad»	1		1	Практическая работа	Самоанализ
3 раздел: Программа графический редактор Paint (10 ч.)						
15	Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов	1	0,5	0,5	Беседа.	Опрос.
16	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	1	0,5	0,5	Групповое занятие	Зачет/ Беседа
17	Создание, сохранение рисунка.	1		1	Комбинированное занятие	Самоанализ
18	Графический редактор Paint. Основные команды «Вырезать, копировать, вставить»	1		1	Комбинированное занятие	Зачет/ Беседа
19	Графический редактор Paint. Практическая работа «Вырезать, копировать, вставить»	1		1	Практическая работа	Самоанализ
20	Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.	1		1	Комбинированное занятие	Самоанализ
21	Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.	1		1	Комбинированное занятие	Зачет/ Беседа
22	Практическая работа: "Операции с объектами. Рисование с помощью повторяющихся фрагментов." Виноград. Рябина.	1		1	Практическая работа	Самоанализ

23	Практическая работа: Рисование по сетке (клеточкам): Зонт, Акула	1		1	Практическая работа	Самоанализ
24	Практическая работа: Рисование по сетке (клеточкам): кошка, тигр. В цвете	1		1	Практическая работа	Самоанализ
4 раздел: Программа графический редактор TuxPaint (6 часов)						
25	Знакомство с программой Для рисования TuxPaint	1	0,5	0,5	Комбинированное занятие	Опрос.
26	Работа в программе TuxPaint Рисование с помощью кисти	1		1	Комбинированное занятие	Опрос.
27	Работа в программе TuxPaint Рисование с помощью штампов	1		1	Комбинированное занятие	Беседа
28	Работа в программе TuxPaint Рисование с помощью «Магия»	1		1	Комбинированное занятие	Беседа
29	Работа в программе TuxPaint Возможности инструмента "Магия":	1		1	Комбинированное занятие	Обсуждение готовых работ.
30	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		1	Практическая работа	Самоанализ
5 раздел: Графический исполнитель «СТРЕЛОЧКА» (3 часа)						
31	Знакомство с программой ГРИС «СТРЕЛОЧКА»	1	0,5	0,5	Групповое занятие	Беседа
32	ГРИС «СТРЕЛОЧКА» Практическая работа «Шаг, шаг поворот»	1		1	Практическая работа	Самоанализ/ Беседа
33	ГРИС «СТРЕЛОЧКА» Практическая работа «Рисуем квадрат»	1		1	Практическая работа	Самоанализ/ Беседа
34	Итоговое занятие за пройденный курс	1			Групповое занятие	Беседа

