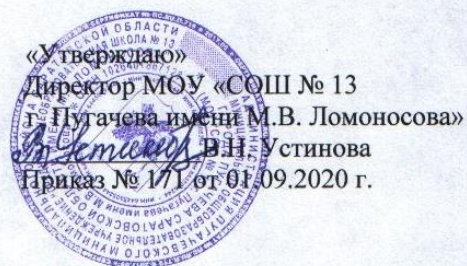


**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 13
г. Пугачёва имени М.В. Ломоносова»**

Принята на заседании
методического совета
от 28 августа 2020 года
Протокол № 1



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Студия компьютерного творчества»**

**Возраст обучающихся: 9-10 лет
Срок реализации: 1 год**

Автор-составитель:
В.А. Макайкина, педагог
дополнительного образования

г. Пугачев
2020 год

АННОТАЦИЯ

Программа дополнительного образования технической направленности по информатике «Студия компьютерного творчества» разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа дополнительного образования школьников по информатике построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Возраст учащихся: 10-11 лет.

Срок реализации – 1 год.

РАЗДЕЛ I

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия компьютерного творчества» разработана в соответствии с:

1. Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
3. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
4. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196).

Программа «Студия компьютерного творчества» относится к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам *технической направленности*.

Актуальность данной программы обусловлено тем, что общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Новизна программы состоит в том, что она усиливает вариативную составляющую общего образования и помогает обучающимся в профессиональном самоопределении, способствует реализации их сил, знаний, полученных в базовом компоненте.

Педагогическая целесообразность. Программа дополнительного образования технической направленности по информатике «Студия компьютерного творчества» разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа дополнительного образования школьников по информатике построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Адресат – программа адресована учащимся в возрасте 9-10 лет.

Возрастные особенности детей 9-10 лет характеризуются тем, что они начинают создавать своё социальное «я». Познавательные процессы школьников отличает произвольность, неустойчивость, недифференцированность и

нецеленаправленность. Так, у учащихся непроизвольное внимание преобладает над произвольным. Оно «скачет» по ярким, эмоционально значимым признакам предметов. Поэтому при восприятии предмета ребята в первую очередь выделяют то, что бросается в глаза: яркость окраски, необычность формы, величины и т. д., но не могут отличить главное от второстепенное. Поэтому педагогу чрезвычайно важно на каждом занятии учить детей сравнивать предметы по разным параметрам, обобщать их в группы, соотносить свою работу с образцом, выделять особенности предмета с точки зрения устройства и изготовления, логически рассуждать, делать выводы.

Состав группы - постоянный, в учебные группы принимаются все желающие, независимо от уровня первоначальных знаний.

Наполняемость учебной группы 10-15 человек.

Формы обучения

Основной формой учебной работы групповое занятие.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раза в неделю по 45 минут (при работе с компьютером для детей до 11 лет - 30 минут и перерывом).

Объём и срок освоения программы

Программа «Студия компьютерного творчества» рассчитана на 1 год.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы – 34 ч.

Цель:

Формирование у обучающихся навыков работы на компьютере, умение работать в графическом редакторе Paint, творчески решать поставленные задачи, а также применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

Обучающиеся задачи:

1. Научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
2. Формировать навыки работы с клавиатурой и мышью при работе в графическом редакторе Paint.
3. Познакомить с играми-тренажерами, флеш-играми, обучающими программами, электронными пособиями, с целью повторения, закрепления знаний и навыков, полученных на уроках русского языка, литературы, математики и др.
4. Научить выполнять практически значимые работы: изготовление визиток, поздравительных открыток, школьных информационных публикаций (листовок, объявлений), подготовка печатных и электронных материалов для социально-значимых проектов

Развивающие задачи:

1. Корректировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли.
2. Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.
3. Корректировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания, игры, тренажеры.

Воспитательные задачи:

1. Учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве.
2. Воспитывать умения работать в мини группе, культуру общения, ведение диалога.
3. Учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности.
4. Воспитывать бережное отношение к школьному имуществу.
5. Формировать навыки здорового образа жизни.

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

Методы и методические приемы:

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие

внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Занятие – исследование. Обучающимся предлагается создать рисунки в векторном и растровом редакторах и провести ряд действий, после чего заполнить таблицу своих наблюдений. Учащимся предлагается создать рисунок в растровом редакторе и сохранить его с разным расширением, посмотреть, что изменилось, выводы записать на листок.

Практикум – это общее задание для всех учащихся класса, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Ведется диалог между учителем и учеником, что позволяет

учащимся быть полноценными участниками занятия.

Индивидуальные практические работы - мини-проекты.

Заключительное занятие, завершающее тему – защита проекта.

Проводится для самих детей, педагогов, родителей.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* - подача материала всему коллективу учеников
- *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи ученикам при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

- *групповой* - когда ученикам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Планирования результатов освоения курса

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты.

- Знать назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

На теоретических занятиях:

- Возможности графического редактора Paint;
- особенности растровой и векторной графики;
- основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

На практических занятиях:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ урока	Наименование разделов и тем.	Количество часов	Дата планируемая	Дата фактическая
1	Вводный урок. Правила ТБ при работе в компьютерном классе.	1		
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1		
3	Знакомство с клавиатурой.	1		
4-5	Клавиатурный тренажёр (режим ввода букв).	2		
6-7	Клавиатурный тренажёр (режим ввода слов).	2		
8	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1		
9-10	Меню «Палитра». Холодные и теплые тона. Сочетание цветов.	1		
11-14	Работа с инструментами. Рисование инструментом Кисть, Карандаш. Использование в рисунках инструментов: Линия, Кривая, Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Масштабирование рисунка. Использование инструментов: Заливка, Распылитель.	5		

15-17	Инструмент Надпись. Работа со шрифтами. Вставка надписи в рисунок.	3		
18-19	Инструменты: Выделение произвольной области, Выделение прямоугольной области. Буфер обмена. Использование команд копировать, вставить в создании изображений с повторяющимися элементами.	2		
20-22	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню. Команды: Отобразить, Повернуть.	3		
23	Создание поздравительной открытки к 8 марта.	1		
24-25	Использование редактора Paint для моделирования.	2		
26-27	Рисование шуточных поздравительных открыток к 1 апреля.	2		
28-29	Создание рисунка на свободную тему	2		
30-31	Подготовка открытки с поздравлениями к 9 мая.	2		
32-34	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	3		
	Защита работ.			
	Итого:	34 часа		

Содержание тем учебного курса

ВВЕДЕНИЕ (1ч)

Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером

Компьютер и его устройства (6 час)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики». Клавиатурный тренажер.

Графический редактор Paint (27 часов)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ КОНТРОЛЯ

Для определения результативности усвоения образовательной программы используются разные формы контроля: наблюдение, опрос, тестирование, творческая работа, конкурсная программа, самоанализ и коллективный анализ. Для внешней и коллективной оценки проводятся выставки, коллективные и самостоятельные работы, проекты.

Контроль осуществляется: на каждом занятии, за первое полугодие, за весь период обучения.

РАЗДЕЛ II КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- *графический редактор Paint*

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

- конкурс творческих проектов с использованием мультимедиа технологий;
- выставка рисунков.

Перечень информационно-методического обеспечения

Оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер.

Список использованной литературы:

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БХВ-Петербург, 2009. - 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие. /Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

Цифровые ресурсы: Графический редактор Paint

Календарный график

№ урока	Наименование разделов и тем.	Количество часов
1	Введение	Сентябрь
2	Компьютер и его устройства	Октябрь
3	Графический редактор Paint	Ноябрь - Май