

**государственное бюджетное учреждение  
Калининградской области общеобразовательная организация для детей  
с ограниченными возможностями здоровья  
«Общеобразовательная школа-интернат п.Сосновка»**

Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
начального общего образования

«Занимательная информатика»  
3 класс

**Составитель:**  
учитель Винникова И.А.

## **I. Пояснительная записка**

Рабочая программа по внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями Федеральной адаптивной образовательной программы начального общего образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, программы духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся.

**Цель курса:** обучение учащихся созданию и редактированию изображения, используя инструменты графического редактора Paint.

### **Задачи:**

- обучить работе с инструментами графического редактора;
- обучить работе с палитрой цветов;
- развивать навыки планирования работы по созданию рисунка;
- формировать понимание принципов построения и хранения изображений;
- развивать навыки компьютерной грамотности;
- развивать логическое мышление;

## **II. Общая характеристика курса внеурочной деятельности.**

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах ориентировано на развитие мышления и творческих способностей. в увлекательной, интересной форме. Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера. Компьютер позволяет превратить внеурочную деятельность в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в *следующих формах.*

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ**- выполнение самостоятельной работы. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий

Занятия несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

### **Особенности организации внеурочного занятия**

Формы и методы содержания обучения информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

### **III. Описание места курса внеурочной деятельности**

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю, всего 34 часа.

### **IV. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

#### **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.
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность.

##### ***Познавательные УУД:***

- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; не сплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему).

##### ***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;
- 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

Учащие должны овладеть *основами компьютерной графики в Paint* а именно должны **знать**:

- назначение и функции программы Paint;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- назначения и основные возможности инструментов графического редактора Paint;

В результате освоения *практической части* курса учащиеся должны **уметь**:

### 1. *Создавать и редактировать изображения в программе Paint, а именно:*

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (выделение произвольной области, выделение);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать изображения и фотографии с использованием инструментов графического редактора;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- изменять свойства палитры из цветных в черно-белые эскизы;
- применять к тексту различные эффекты форматирования;
- изменять размеры и наклон рисунка.

## Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля**:

· **Входной контроль**, 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 (промежуточная аттестация)** в форме творческой работы.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- – степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- – поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий.

### **Задания по проверке достижений**

- На первом занятии каждой темы учащимся выдается индивидуальное творческое задание, работа над которым осуществляется обучаемым самостоятельно в ходе освоения курса. На основе выполненной самостоятельной творческой работы, в которой актуализируются знания и практические умения, полученные за весь период изучения курса, преподаватель осуществляет проверку достижений учащихся.
- На последнем занятии проводится подведение итогов, где учащиеся делают короткие сообщения с демонстрацией своих работ. По результатам изучения курса организуется выставка лучших работ.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **I. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. (1 час)**

- Знакомство с учениками.
- Правила поведения в компьютерном классе.
- Техника безопасности.
- Организационные вопросы.

### **II. Компьютерная грамотность (5 часов)**

- Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.
- Использование меню для выбора элементов.
  1. Запуск стандартных программ из Главного меню.
  2. Завершение работы с программами.
- Знакомство с алфавитно - цифровыми и служебными клавишами. Ввод и редактирование текста в программе Блокнот.
- Вставка и удаление пустых строк.
  1. Вставка нескольких копий фрагмента в текст.
  2. Перестановка фрагментов текста.

### **III. Знакомство с графическим редактором Paint (3 часа)**

*Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint*

- Графический редактор
- Назначение и основные возможности графического редактора Paint.
- Алгоритм запуска графического редактора Paint.
- Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).
- 🖨 Практическая работа:
  - Запуск графического редактора Paint.
- Работа со справочной системой.
- Создание графических примитивов в Paint.

### **IV. Основные приемы работы с компьютерной графикой (3 часа)**

*Изменение размера рисунка*

- Диалоговое окно Атрибуты.

📄 Практическая работа:

-изменение размеров изображения.

*Сохранение рисунка*

-Алгоритм сохранения изображения.

-Форматы графических файлов.

Практическая работа:

-Создание графических примитивов в Paint и сохранение.

*Операции с цветом*

-Палитра.

-Сочетание цветов.

-Фоновый цвет.

-Цвет контура.

-Цвет заполнения.

-Диалоговое окно Изменение палитры.

-Инструмент выбор цветов.

-Инструмент Ластик.

📄 Практическая работа:

-Работа в программе Paint.

#### **V. Основные приемы работы с объектами (4 часа)**

*Выбор фрагмента изображения*

-Фрагмент

-Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.

-Режим совмещения объектов.

-Основные операции с фрагментом изображения.

📄 Практическая работа:

-Работа в программе Paint.

*Монтаж рисунка из объектов*

-Окно программы Paint.

-Команда Правка.

-Основные операции с фрагментом изображения.

📄 Практическая работа:

-Работа в программе Paint.

#### **VI. Работа с выделенными объектами. перемещение, копирование, удаление, изменение размеров Вставка надписи. (5 часов)**

*Операции с изображением*

- Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.

- Возможности цветового оформления.

- Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.

- Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. - Рисование с помощью мозаики.

#### **VII. Использование масштаба, сетки (2 часа)**

- Рисование с помощью сетки, изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.

#### **VIII.Выполнение и защита проектных работ (10 часов)**

*Выполнение проектной работы*

-Проект и основные этапы его разработки.

-Требования по защите проектной работы.

📄 Практическая работа:-Создание проектной работы в программе Paint.

*Защита проектной работы. Рефлексия*

-Требования по защите проектной работы.

-Защита проектной работы. Рефлексия.

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Требования к уровню подготовки учащихся
1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	Иметь представление об информации и информатике. Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.
2	<b>Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.</b>	Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.
3	<b>Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.</b>	Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.
4	<b>Клавиатура - инструмент писателя. Набор и редактирование текста.</b>	Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение. Уметь набирать слова, используя клавиатуру.
5	<b>Что скрывается в строке меню. Действия с фрагментом текста.</b>	Иметь представление о способах управления компьютером с помощью меню. Уметь работать в программе блокнот
6	<b>Калькулятор - помощник математиков.</b>	Уметь выполнять арифметические действия на Калькуляторе
7	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке.
8	Алгоритм запуска графического редактора Paint. Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).	Знать алгоритм запуска графического редактора Paint. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.
9	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. -Работа со справочной системой. -Создание графических примитивов в Paint.	
10	Диалоговое окно Атрибуты. Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	Учащиеся должны знать элементы окна Paint. Назначение кнопок на панели инструментов.

11	Создание графических примитивов в Paint и сохранение.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.
12	Операции с цветом.	Учащиеся должны иметь представление об основных приёмах работы с объектами.
13	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	
14	Монтаж рисунка из объектов	
15	Окно программы Paint. Команда Правка.	
16	Основные операции с фрагментом изображения.	
17	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	Учащиеся должны знать возможности меню «Правка», определять ситуации, где применимо копирование, учащиеся должны знать алгоритм задания симметрии и наклона объекта, знать способы создания мозаики.  Учащиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, создавать рисунок из повторяющихся объектов, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков.
18	Вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.	
19	Возможности цветового оформления.	
20	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.	
21	Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	
22	Рисование с помощью сетки.	
23	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	
		Учащиеся должны знать, как войти в режим показа сетки, алгоритм создания ярлыка, типы сохраняемых документов.  Учащиеся должны уметь создавать рисунок с помощью сетки, ярлык на рабочем столе. Уметь сохранить документ в заданном формате.

24-25	Выполнение проекта «Флаг РФ»	Выполнение проекта «Флаг РФ» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.
25-26	Выполнение проекта «День Победы»	Выполнение проекта «День Победы» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.
27-28	Выполнение проекта «Праздничная открытка»	Выполнение проекта «День Победы» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.
28-29	Выполнение проекта «Дом, в котором я живу»	Выполнение проекта «Дом, в котором я живу» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.
30-31	Выполнение проекта «Пейзаж»	Выполнение проекта «Пейзаж» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.
32	Итоговая аттестация. Творческая работа.	Выполнение проекта на произвольную тему с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Защита, обсуждение проектов.
33	Защита работы.	
34	Обсуждение , рефлексия.	

## У. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

### *Программное обеспечение:*

- Операционная система MSWindows 2007
- Графический редактор MSPaint или PaintBrush
- Текстовый редактор MSWord 2010
- Компьютерная программа МИР ИНФОРМАТИКИ
- Редактор PowerPoint 2010

### *Учебники для обучающихся*

- Информатика, 2,3 класс, Часть 1, Часть 2, Рудченко Т.А.
- Информатика, Рабочая тетрадь 2,3 класс, Часть 2, Рудченко Т.А.

## Цифровые образовательные ресурсы

<b>Название цифровых образовательных ресурсов</b>	<b>Электронный адрес</b>
Электронный инновационный учебно-методический комплекс «Новая начальная школа» на сайте единой цифровой образовательной коллекции	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
Сайт «Сообщество взаимопомощи учителей «Мы вместе»	<a href="http://pedsovet.su/load/100">http://pedsovet.su/load/100</a>
Поурочные планы, методическая копилка, информационные технологии в школе	<a href="http://www.uroki.ru">www.uroki.ru</a>
Презентации уроков «Начальная школа».	<a href="http://nachalka.info/about/193">http://nachalka.info/about/193</a>
Я иду на урок начальной школы (материалы к уроку)	<a href="http://nsc.1september.ru/urok">http://nsc.1september.ru/urok</a>
Школьный портал ПроШколу.ру	<a href="http://www.proshkolu.ru">http://www.proshkolu.ru</a>
Учебные материалы и словари на сайте «Кирилл и Мефодий»	<a href="http://www.km.ru/ed">www.km.ru/ed</a>
Использование специального программного обеспечения БОС	CD