с.Отрадовка

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Отрадовская средняя общеобразовательная школа Азовского района

«Утверждаю»

Директор МБОУ Отрадовской СОШ

Приказ от 30.06.2015№125

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Котова Ж.А.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по курсу «Мир информатики»

(компьютерная графика)

для 3 класса

на 2015-2016 учебный год

Количество часов 34

Учитель Ядренцева О.В.

Программа разработана на основе образовательной программы МБОУ Отрадовской СОШ

**РАЗДЕЛ 1. Пояснительная записка**

Программа внеурочного занятия «Компьютерная графика. Первые шаги» составлена на основе примерной программы по информатике и ИКТ (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы, рекомендованной Министерством образования и науки РФ (Письмо № 364-11-17 от 23.05.2000 г.).

**Цель:** Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте)

З**адачи:**

* 1. овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
  2. развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
  3. освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
  4. воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

**Раздел 2. Общая характеристика учебного курса**

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донеси до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Компьютерная графика. Первые шаги» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

В результате изучения данной программы в 3-ом классе обучающиеся получат возможность формирования

Личностных результатов:

 Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

 В предложенных педагогом 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.

Метапредметных результататов :

Регулятивные УУД:

 Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

 Проговаривать последовательность действий.

 Учиться высказывать своё предположение (версию).

 Учиться работать по предложенному учителем плану.

 Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

 Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

 Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

Познавательные УУД:

 Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

 Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

 Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

 Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

 Слушать и понимать речь других.

 Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

 Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

 - 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 одной из 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 программе графический редактор Paint;

 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.

**РАЗДЕЛ 3. Место учебного курса в учебном плане**

Данный курс относится к общеинтеллектуальному направлению развития личности школьника. На изучение «Мир информатики» для 3 класса отводится по 1 час в неделю, общее количество часов 34.

**РАЗДЕЛ 4. Содержание учебного курса**

Формы и методы содержания обучения информатике в начальных классах по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятие происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка.

**РАЗДЕЛ 5. Тематическое планирование**

|  |  |
| --- | --- |
| **Раздел** | **Основные виды деятельности ученика** |
| **Графический редактор** Inscape | Выполнять основные операции при рисовании с помощью графического редактора Inkscape .  Создавать фигуры с помощью инструментов рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль  Перемещать, масштабировать, поворачивать рисунок  Группировать объекты на рабочем поле.  Делать надписи, двигать и поворачивать буквы  Создавать кривые инструментом "перо", добавлять в них узлы и объединять узлы.  Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения  Давать определения тем или иным понятиям.  Выявлять закономерности и проводить аналогии.  Уметь создавать рисунки в программе Inkscape |

**РАЗДЕЛ 6. Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № занятия | Дата | Тема занятия | Основной вид деятельности | Требования к результату | Оборудование | Дополнительная литература |
| 1 | 02/09 | Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером. | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из 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 программе графический редактор Inkscape | ПК, ЦОР |  |
| 2 | 09/09 | Знакомство с интерфейсом. (Рабочее окно программы Inkscape. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния). | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | ПК, ЦОР |  |
| 3 | *10/09* | *Практическая работа* «Знакомство с интерфейсом». | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | ПК, ЦОР |  |
| 4 | 23/09 | Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | ПК, ЦОР | Для каждой из этих фигур следует использовать свои инструменты на боковой панели инструментов. Для более точной настройки каждой отдельной фигуры на верхней контекстной панели инструментов, есть параметры ее настройки |
| 5 | 30/09 | Перемещение, масштабирование, поворот | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы |  | ПК, ЦОР | Наиболее часто используемый инструмент inkscape - это инструмент выделения и трансформации. Это верхний инструмент в боковой панели инструментов, выглядит он как черная стрелка. |
| 6 | 07/10 | Выбор несколько объектов. Группировка | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы |  | ПК, ЦОР | Вы можете выбрать любое количество объектов одновременно, удерживая клавишу Shift при выборе. Или, вы можете, используя инструмент выделения и трансформации создать контур вокруг объектов, которые необходимо выбрать. |
| 7 | 14/10 | Заливки и обводки | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы |  | ПК, ЦОР | Доступ ко многим функциям inkscape реализован через диалоговые окна. Наверное самым простым способ покрасить объект в разные цвета будет открыть активировать его и выбрать цвет на палитре цветов. |
| 8 | 21/10 | Дублирование, выравнивание и распределение объектов | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы |  | ПК, ЦОР | Но более мощный инструмент управления цветами объекта находится в диалоге заливки и обводки. Этот диалог доступен в верхнем пункте главного меню "Объект" |
| 9 | **28/10** | Изменение порядка расположения объектов | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы |  | ПК, ЦОР | Одна из наиболее часто используемых и необходимых операций - это дублирование объекта - комбинация клавиш Ctrl+D. |
| 10 | 11/10 | Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Как нарисовать стрелу | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы |  | ПК, ЦОР | Как выбрать закрытые другими фигурами объекты |
| 11 | 18/10 | Векторный текст | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Урок полезен для закрепления навыков работы с фигурами и узлами, а также из этого урока inkscape можно узнать, как рисовать треугольники. |
| 12 | 25/10 | Рисунок «Звездочка с глазами» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Урок предназначен для освоения основных навыков работы с текстом. Мы научимся создавать надпись, двигать и поворачивать буквы в тексте в inkscape. |
| 13 | 02/12 | Рисунок «Звездочка с глазами» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape |  | У ориентирован на изучение инструмента звезды и инструмента эллипс. В этом уроке мы потренируемся рисовать эти фигуры, а так же научимся их дублировать и группировать, а так же вспомним градиенты, заливки и обводки. |
| 14 | 09/12 | Рисуем одуванчик | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | У ориентирован на изучение инструмента звезды и инструмента эллипс. В этом уроке мы потренируемся рисовать эти фигуры, а так же научимся их дублировать и группировать, а так же вспомним градиенты, заливки и обводки. |
| 15 | 16/12 | Рисуем одуванчик | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://sndesign.ru/?cat=18 |
| 16, | 23/12 | Рисуем сердечко | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://sndesign.ru/?cat=18 |
| 17 | 13/01 | Рисуем сердечко | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Урок ориентирован на изучение основ работы с кривыми. Мы потренируемся создавать кривые инструментом "перо", добавлять в них узлы и объединять узлы, научимся делать узлы гладкими, а также немного поработаем с градиентами и другими инструментами inkscape. |
| 18 | 20/01 | Рисунок «Бильярдный шар» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Урок ориентирован на изучение основ работы с кривыми. Мы потренируемся создавать кривые инструментом "перо", добавлять в них узлы и объединять узлы, научимся делать узлы гладкими, а также немного поработаем с градиентами и другими инструментами inkscape. |
| 19 | 27/01 | Рисунок «Бильярдный шар» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Самый простой и в тоже время самый эффектный урок векторной графики - это рисование сфер. |
| 20 | 03/02 | Рисунок «Бильярдный шар» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Самый простой и в тоже время самый эффектный урок векторной графики - это рисование сфер. |
| 21 | 10/02 | Рисунок «Пингвин» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Самый простой и в тоже время самый эффектный урок векторной графики - это рисование сфер. |
| 22 | 17/02 | Рисунок «Пингвин» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Простой урок inkscape. Он сделан с очень большим количеством скриншотов |
| 23 | 24/02 | Рисунок «Пингвин» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Простой урок inkscape. Он сделан с очень большим количеством скриншотов |
| 24 | 02/03 | Рисунок «Грустный камень» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Простой урок inkscape. Он сделан с очень большим количеством скриншотов |
| 25 | 09/03 | Рисунок «Грустный камень» | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Несложный урок inkscape имеет целью показать, как можно рисовать в векторном редакторе inkscape оригинальные и симпатичные картинки |
| 26 | 16/03 | Рисуем горы | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | Несложный урок inkscape имеет целью показать, как можно рисовать в векторном редакторе inkscape оригинальные и симпатичные картинки |
| 27 | 30/03 | Рисуем весенний пейзаж | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials/drawing/13-mountains |
| 28 | 06/04 | Рисуем весенний пейзаж | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials/drawing/14-spring |
| 29 | 13/04 | Рисуем весенний пейзаж | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials/drawing/14-spring |
| 30 | 20/04 | Фон для рабочего стола | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials/drawing/14-spring |
| 31 | 27/04 | Фон для рабочего стола | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://sndesign.ru/?cat=18 |
| 32 | 04/05 | Абстрактные изображения | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://sndesign.ru/?cat=18 |
| 33 | 11/05 | Абстрактные изображения | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://sndesign.ru/?cat=18 |
| 34 | 18/05 | Вставка рисунков в электронное портфолио | Эвристическая беседа, выполнение фронтальной работы | уметь создавать рисунки в графическом редакторе Inkscape | ПК, ЦОР | http://sndesign.ru/?cat=18 |

**РАЗДЕЛ 7. Материально-технической обеспечение**

Помещение кабинета информатики, его оборудование (мебель и средства ИКТ) должны удовлетворять требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2.2821-10, СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03).

В кабинете информатики должны быть оборудованы не менее одного рабочего места преподавателя и 12–15 рабочих мест учащихся, снабженных стандартным комплектом: системный блок, монитор, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. При этом основная конфигурация компьютера должна обеспечивать пользователю возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведение видеоизображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др. Должно быть обеспечено подключение компьютеров к школьной сети и выход в Интернет, при этом возможно использование участков беспроводной сети.

Кабинет информатики комплектуется следующим периферийным оборудованием:

• принтер (черно/белой печати, формата А4);

• мультимедиа проектор (рекомендуется консольное крепление над экраном или потолочное крепление), подсоединяемый к компьютеру преподавателя;

• экран (на штативе или настенный) или интерактивная доска;

• устройства для ввода визуальной информации (сканер, цифровой фотоаппарат, web-камера и пр.);

• акустические колонки в составе рабочего места преподавателя;

• оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет (комплект оборудования для подключения к сети Интернет, сервер).

Учебно-методическое пособие

1. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005.-288 с.: ил.

2. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. - СПб:БХВ-Петербург, 2004. - 240 с.:ил.

3. http://sndesign.ru/?page\_id=104

4. http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials/drawing/13-mountains

5. http://inkscape.paint-net.ru/?id=21

**РАЗДЕЛ 8**

Ожидаемые результаты

Учащиеся познакомятся с различными видами графики, с цветовыми моделями, с форматами графических файлов.

Учащиеся научатся создавать графические рисунки в графическом редакторе Inkscape, редактировать их, сохранять и использовать их в различных работах; усвоят навыки работы в программе.

Изучение данного курса предполагает усовершенствование у учащихся технических навыков работы с компьютером, использования сети Интернет.

Формы контроля:

наблюдение за детьми в процессе работы;

вопросы для самоконтроля;

коллективные творческие работы;

практические работы;

проведение школьного конкурса компьютерной графики;

участие в школьных конкурсах компьютерной графики

Итог работы: Выполнение зачетных практических работ.

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;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

|  |  |
| --- | --- |
| «Рассмотрено и рекомендовано»  Руководитель МО Хитрова Г.П.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Протокол № 4 от 27 мая 2015г | «Согласовано» Заместитель директора по ВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Цымбал Р.А. 4 мая 2015 г. |