

МОУ «Основная общеобразовательная школа с.Канаевка им.С.П.Жаркова  
Ивантеевского района Саратовской области»

<p>«Согласовано» Заместитель директора по УВР МОУ «ООШ с.Канаёвка» <u>Шакурова Е.П.</u> / Шакурова Е.П./ «<u>27</u>» <u>08</u> 2022 г.</p>	<p>«Утверждаю» И.о.директора МОУ «ООШ с.Канаёвка» <u>Прилепская Т.В.</u> / Прилепская Т.В./ Приказ № <u>112</u> от «<u>28</u>» августа 2022 г.</p>
--	--



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Компьютерная графика»

направление: общеинтеллектуальное развитие

Класс: 4

Возраст детей: 10

Срок реализации программы: 1 год

Руководитель: Прилепская Татьяна Владимировна

2022 г.

## Пояснительная записка

Основная цель изучения информатики в школе – это формирование основ научного мировоззрения учащихся, развитие мышления, создание условий для прочного и осознанного овладения учащимися основами знаний и умений о современных средствах работы с информацией.

Согласно этим целям, содержание курса школьной информатики должно отражать все аспекты предметной области науки, в частности:

- мировоззренческий аспект, связанный с формированием системно-информационного подхода к анализу окружающего мира, роли информации в управлении, общих закономерностях информационных процессов;
- пользовательский аспект, связанный с практической подготовкой учащихся в сфере использования новых информационных технологий;
- алгоритмический аспект, связанный с развитием процедурного мышления школьников.

Все эти три аспекта отражены в данной программе в следующих содержательных линиях:

1. Компьютер как средство обработки информации.
2. Новые информационные технологии обработки информации.
- 3.

Содержание курса требует обязательного наличия компьютерной техники. Рабочая программа по информатике и информационным технологиям для 4 класса разработана на основе:

1. Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
2. Федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05 марта 2011 г. № 1089;
3. Базисного учебного плана общеобразовательных учреждений Российской Федерации, утвержденного приказом Минобрнауки РФ № 1312 от 09. 03. 2011;
4. Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования;
5. Требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;
6. Программы профессора Н.В. Макаровой. Информатика. Начальный курс.

Планирование осуществляется по учебнику Н.В. Макаровой «Информатика. Начальный курс».

*Цели изучения основ информатики в 4 классе:*

1. формирование базиса компьютерной грамотности учащихся;
2. знакомство с терминологией предмета;
3. освоение операционной системы Windows;

4. освоение интерфейса стандартных приложений ОС Windows: Paint, Блокнот, Калькулятор;
5. приобретение навыков работы в стандартных приложениях Paint, Блокнот, Калькулятор.

**Федеральный компонент государственного стандарта образования**  
Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих целей:

1. освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
2. овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
3. развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
4. воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
5. выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

### **Содержание программы учебного предмета (курса)**

*Учимся работать на компьютере*

Компьютер. Основные устройства компьютера. Рабочий стол. Мышь. Клавиатура. Окно. Калькулятор.

*Компьютерная графика*

Компьютерная графика. Создание, редактирование рисунка. Настройка инструментов. Фрагмент рисунка. Построения с помощью клавиши Shift. Пиксель. Пиктограмма. Алгоритмы в нашей жизни. Конструирование.

*Практические занятия*

В курсе изучения информатики и ИКТ по теме "Компьютерная графика" за 4 класс проводится одна проверочная работа по теме: Проверочная работа №1 «Блокнот и Калькулятор».

При освоении данного курса большое внимание уделяется проведению практических работ. В соответствии с программой Н.В.Макаровой на каждом занятии запланирована практическая часть. В курсе информатики по теме "Компьютерная графика" за 4 класс планируется проведение следующих практических занятий:

Практическая работа №1 «Рабочий стол в реальном и виртуальном мире»;

Практическая работа №2 «Запуск программ из главного меню»;

Практическая работа №3 «Технология работы с окном»;

Практическая работа №4 «Освоение клавиатуры»;

Практическая работа №5 «Окно в компьютерный мир»;

Практическая работа №6 «Технология ввода текста»;

Практическая работа №7 «Работа с текстом»;

Практическая работа №8 «Калькулятор – помощник математика»;

Практическая работа №9 «Один помощник – хорошо, а два – лучше»;  
Практическая работа №10 «Закрепление практических навыков работы с Блокнотом и Калькулятором»;  
Практическая работа №11 «Создание компьютерного рисунка»;  
Практическая работа №12 «Настройка инструментов»;  
Практическая работа №13 «Редактирование рисунка»;  
Практическая работа №14 «Настройка инструментов»;  
Практическая работа №15 «Фрагмент рисунка»;  
Практическая работа №16 «Как открыть сохраненный рисунок»;  
Практическая работа №17 «Построения с помощью клавиши Shift»;  
Практическая работа №18 «Что такое пиксель»;  
Практическая работа №19 «Что такое пиктограмма»;  
Практическая работа №20 «Компьютерная среда и алгоритмы»;  
Практическая работа №21 «Составление карты района из фрагментов рисунка»;  
Практическая работа №22 «Повторяющиеся действия в алгоритмах»;  
Практическая работа №23 «Конструирование из мозаики»;  
Практическая работа №24 «Меню готовых форм»;  
Практическая работа №25 «Конструирование из кубиков»;  
Практическая работа №26 «Модель «Моя школа»»;  
Практическая работа №27 «Учебные модели».

### **Требования к уровню подготовки обучающихся**

В результате обучения *учащиеся должны знать/понимать*:

- какими средствами вычислительной техники пользовались люди до появления компьютеров;
- название и назначение основных частей персонального компьютера;
- назначение основных клавиш на клавиатуре;
- способ представления информации в компьютере;
- основные понятия информатики: «окно», «интерфейс», «компьютер», «информация», «информатика»;
- интерфейс и основы работы в стандартных приложениях Windows.
- назначение графического редактора и сферы его применения;
- возможности простого графического редактора Paint;
- понятия «панель инструментов», «палитра», «пиксель», «пиктограмма»;
- понятие «алгоритм».

В результате обучения *учащиеся должны уметь*:

- включать и выключать компьютер;
- пользоваться клавиатурой компьютера для работы с экранным меню, ввода текстовой информации;
- работать в среде Paint, Блокнот, Калькулятор;
- работать с окнами;
- настраивать Рабочий стол;
- пользоваться мышью.

- создавать рисунок в графическом редакторе, используя основные инструменты;
- настраивать инструменты графического редактора;
- выполнять повторяющиеся элементы в рисунке;
- создавать рисунок по данному алгоритму;
- редактировать рисунок;
- сохранять рисунок на диске.

#### *Контроль уровня обучения*

Внешний контроль осуществляется в конце изучения каждой темы. Для осуществления контроля осуществляется фронтальный и индивидуальный опрос, а так же выставление оценки в дневники обучающихся.

Содержание и объем материала, подлежащего проверке, определяется программой. При проверке усвоения материала необходимо выявлять полноту, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Оценка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися. Среди погрешностей выделяются ошибки и недочеты. Погрешность считается ошибкой, если она свидетельствует о том, что ученик не овладел основными знаниями и (или) умениями, указанными в программе. К недочетам относятся погрешности, свидетельствующие о недостаточно полном или недостаточно прочном усвоении основных знаний и умений или об отсутствии знаний, не считающихся в программе основными. Недочетами также считаются: погрешности, которые не привели к искажению смысла полученного учеником задания или способа его выполнения, например, неаккуратная запись, небрежное выполнение блок-схемы и т. п.

Ответ за теоретический вопрос считается безупречным, если по своему содержанию полностью соответствует вопросу, содержит все необходимые теоретические факты и обоснованные выводы, а его изложение и письменная запись математически и логически грамотны и отличаются последовательностью и аккуратностью.

Самостоятельная работа на ЭВМ считается безупречной, если учащийся самостоятельно или с незначительной помощью учителя выполнил все этапы решения задачи на ЭВМ, и был получен верный ответ или иное требуемое представление решения задачи.

изучаемому материалу.

*Самостоятельная работа на ЭВМ оценивается следующим образом:*

- оценка «5» ставится, если:
  - учащийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на ЭВМ;
  - работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;
- оценка «4» ставится, если:
  - работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ЭВМ в рамках поставленной задачи;
  - правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %);
  - работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.
- оценка «3» ставится, если:
  - работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на ЭВМ, требуемыми для решения поставленной задачи.

- оценка «2» ставится, если:
- допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на ЭВМ или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.
- оценка «1» ставится, если:
- работа показала полное отсутствие у учащихся обязательных знаний и навыков работы на ЭВМ по проверяемой теме.

### *Тематический план*

Раздел	№ п/п	Тема учебного занятия	Количество часов
Учимся работать на компьютере	1-11	Техника безопасности. Назначение устройств компьютера. Освоение приёмов работы с мышью. Компьютерное меню. Практическая работа №2-№8	11
Компьютерная графика	12-29	Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Практическая работа №9 -№19	18
Алгоритмы	30-34	Алгоритмы в нашей жизни Откуда произошло слово «Алгоритм» Практическая работа №20-№27	5
		<b>Итого</b>	<b>34</b>

### **Календарно-тематический план**

Раздел	Умения	№ п/п	Тема учебного занятия	Дата проведения	Количество часов
				План Факт	
Техника безопасности правила поведения в			Вводное занятие. Техника безопасности и правила поведения в кабинете ИВТ.		

кабинете ИВТ					
Учимся работать на компьютере	Уметь управлять манипулятором Мышь, набирать и редактировать тексты в Блокноте, вычислять с помощью Калькулятора	1	Техника безопасности		1
		2	Назначение устройств компьютера		1
		3	Освоение приёмов работы с мышью		1
		4	Компьютерное меню		1
		5	Практическая работа №2 «Запуск программ из главного меню»;		1
		6	Практическая работа №3 «Технология работы с окном»;		1
		7	Практическая работа №4 «Освоение клавиатуры»;		1
		8	Практическая работа №7 «Работа с текстом»;		1
		9	Практическая работа №6 «Технология ввода текста»; Практическая работа №8 «Калькулятор – помощник математика»;		1
		10	Практическая работа №1 «Рабочий стол в реальном и виртуальном мире»;		1
		11	Практическая работа №5 «Окно в компьютерный мир»; Проверочная работа №1 «Блокнот и Калькулятор».		1

Компьютерная графика	Уметь создавать, редактировать и сохранять рисунки с помощью Paint	12	Создание компьютерного рисунка			1
		13	Настройка инструментов			1
		14	<b>Практическая работа №9 «Один помощник – хорошо, а два – лучше»;</b>			1
		15	Практическая работа №10 «Закрепление практических навыков работы с Блокнотом и Калькулятором»;			1
		16	Редактирование компьютерного рисунка			1
		17	Практическая работа №11 «Создание компьютерного рисунка»;			
		18	Практическая работа №12 «Настройка инструментов»;			
		19	Фрагмент рисунка			1
		20	Практическая работа №13 «Редактирование рисунка»;			
		21	Сборка рисунка из деталей			1
		22	Практическая работа №14 «Настройка инструментов»; Практическая работа №15 «Фрагмент рисунка»;			
		23	Как сохранить созданный рисунок Как открыть рисунок, сохранённый на диске			1
		24	Практическая работа №16 «Как открыть сохраненный рисунок»;			
		25	Построение с помощью			1



			клавиши Shift Эллипс и окружность			
		26	Практическая работа №17 «Построения с помощью клавиши Shift»;			1
		27	Что такое пискель Что такое пиктограмма			1
		28	Практическая работа №18 «Что такое пиксель»;			1
		29	Практическая работа №19 «Что такое пиктограмма»;			1
Алгоритмы	Иметь начальные представления о видах алгоритмов	30	Алгоритмы в нашей жизни Откуда произошло слово «Алгоритм» Практическая работа №20«Компьютерная среда и алгоритмы»; Практическая работа №23 «Конструирование из мозаики»; Практическая работа №24 «Меню готовых форм»;			1
		31	Какие бывают алгоритмы Действия с фрагментом рисунка Практическая работа №22 «Повторяющиеся действия в алгоритмах»;			1
		32	Практическая работа №21 «Составление карты района из фрагментов рисунка»; Практическая работа №25 «Конструирование из кубиков»; Практическая работа №26 «Модель «Моя школа»»; Практическая работа №27 «Учебные модели».			1

		33-34	резерв			1
				<b>Итого</b>	<b>34</b>	

**Проверочная работа №1  
«Блокнот и Калькулятор»**

1. Напечатайте в один столбик два отрывка из стихотворений К. Чуковского. Затем переставьте строки в правильном порядке, используя команды: *Правка - Вырезать*, *Правка - Вставить*.

<p align="center"><b>«Айболит»</b></p> <p>Добрый доктор Айболит! Позолоченное брюхо! Приходи к нему лечиться Муха денежку нашла. И жучок, и червячок, И купила самовар: Всех излечит, исцелит Я вас чаем угощу!»</p>	<p align="center"><b>«Муха-Цокотуха»</b></p> <p>Муха, Муха-Цокотуха, Он под деревом сидит. Муха по полю пошла, И корова, и волчица, Пошла Муха на базар И медведица! «Приходите, тараканы, Добрый доктор Айболит!»</p>
--	--

2. Решите задачу в Калькуляторе. Решение и ответ оформите в Блокноте: В магазин завезли 70 кг яблок желтых, 40 кг яблок красных и 35 кг яблок зеленых. Все яблоки разложены в ящики по 5 кг. Сколько всего ящиков яблок привезли в магазин? И можно ли их привезти в легковом автомобиле, если его грузоподъемность 300 кг, и в машине находятся шофер, вес 81 кг, и экспедитор, вес 95 кг?

3. Используя Калькулятор, найдите 12 трехзначных чисел, которые делятся на 9. Ответ и описание того, как вы нашли эти цифры, запишите в Блокноте.

4. Вычислите сумму трех произведений:  $8 \times 5 \times 9 + 4 \times 6 \times 7 + 2 \times 3 \times 1$ . Составьте еще одну сумму из трех произведений и этих же чисел, равную этому результату.

**Вопросы**

**1 вариант**

1. Как выбрать инструмент в графическом редакторе?
2. Как связаны в графическом редакторе точки начала и конца прорисовки эллипса с прямоугольником?
3. Что такое пиксель?
4. Как рассмотреть рисунок в увеличенном виде и отредактировать по пикселям?

**2 вариант**

1. Как выбрать цвет в графическом редакторе?
2. Как исправить неудачно нарисованный элемент рисунка?
3. Чем отличается выделение с фоном от выделения без фона?
4. В какой последовательности следует проводить конструирование из виртуальных кубиков в графическом редакторе?

### **3 вариант**

1. Как узнать, какой инструмент графического редактора выбран в данный момент времени?
2. Какими способами можно выделить фрагмент рисунка?
3. Как в графическом редакторе рисуется квадрат?
4. Как сделать надпись на рисунке?

### **4 вариант**

1. Как выбрать цвет в графическом редакторе?
2. Как открыть один из последних рисунков, с которым производилась работа?
3. Что такое пиктограмма? Приведите пример.
4. Какие действия можно выполнить с фрагментом рисунка?

### **Перечень учебно-методического обеспечения образовательного процесса**

1. Программа по информатике профессора Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008
2. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс./ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008

### **Дополнительная литература:**

1. Газета «Информатика», №6-2008 (559). Материалы к уроку «Графический редактор».
2. Информатика. 5 класс. Поурочные планы по учебнику Н.В.Макаровой «Информатика. 5-6 классы». / Сост. Е.А.Егоров. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2008
3. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №6 – 2007. Контрольно-измерительные материалы по информатике для 5-7 классов.
4. Электронный диск «Мир информатики» (часть 1-4)

### **Средства обучения:**

1. Компьютер
2. Мультимедийный проектор
3. Раздаточный материал (папки с практическими работами, карточки)
4. Аудиовизуальные средства (презентации, фильмы)
5. Готовые файлы с заданиями