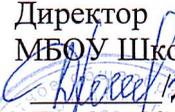


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Школа №73» городского округа Самара  
Адрес: г. Самара, ул. Майская, 47, тел. 933-21-58

**«РАССМОТРЕНО»**  
на заседании МО  
учителей  
Руководитель МО  
 /Лаврентьева О.А.  
протокол № 4  
« 12 » августа 2020г.

**«ПРОВЕРЕНО»**  
Зам. директора по УВР  
МБОУ Школы № 73  
 Митина А.П.  
« 03 » 09 2020г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**  
Директор  
МБОУ Школы № 73 г.о.Самара  
 Дрожджа Н. Б.  
Приказ № 110-од  
«17» августа 2020г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«Школа компьютерного творчества»**

Направление: социальное

Форма организации: кружок

Класс: 4

Срок реализации: 1 год (30 часов, 1 час в неделю)

Составитель:  
Беляев А.А..

Обсуждено на педагогическом совете школы  
протокол № 5  
от « 14 » августа 2020 г.

Самара, 2020

## 1. Планируемые результаты курса внеурочной деятельности

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы  
В результате изучения данной программы обучающиеся получают 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 результатов:

Регулятивные:

- 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 :

- 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 и объёмные 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.
- Сравнить между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.
- Уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp.
- 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.

Ожидаемые результаты программы

В ходе реализации программы «Мир компьютерной графики» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов - приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов - получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах Paint, Gimp.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

Воспитательные

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающихся между собой на уровне класса, школы, т.е. в защищенной, дружественной просоциальной среде, в которой ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) гражданином, социальным деятелем, свободным человеком. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с представителями различных социальных субъектов за пределами школы, в открытой общественной среде.

Программа курса «Школа компьютерного творчества» предполагает достижение первого и второго уровня результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

## 2. Содержание тем учебного курса

### «Компьютерная графика»

(30 часов – 1 час в неделю)

#### **Тема 1.** Обучение работе на компьютере.

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.

Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

#### **Тема 2.** Освоение среды графического редактора Paint.

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора

Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

#### **Тема 3.** Редактирование рисунков.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагментов рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

**Тема 4.** Точные построения графических объектов.

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графических объектов по пикселям. Понятие пиктограммы.

**Тема 5.** Преобразование рисунка.

Отражение и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

**Тема 6.** Конструирование из мозаики.

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объёмных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

### 3. Тематическое планирование курса

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практика
<b>Раздел 1 Обучение на компьютере</b>		<b>4</b>		
1.1	Информация. Информатика. Компьютер.	1	1	
1.2	Как устроен компьютер.	1	1	
1.3	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.	1		1
1.4	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере».	1		1
<b>Раздел 2 Освоение среды графического редактора Paint.</b>		<b>6</b>		
2.1	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика.	1	1	
2.2	Инструменты рисования. Настройка инструментов.	1		1
2.3	Панель Палитра. Изменение палитры.	1		1
2.4	Свободное рисование.	1		1
2.5	Редактирование компьютерного рисунка.	1		1
2.6	Проект по теме: «Графический редактор Paint».	1		1
<b>Раздел 3 Редактирование рисунков.</b>		<b>6</b>		
3.1	Понятие фрагмента рисунка.	1	1	
3.2	Выделение, перенос, копирование.	1		1
3.3	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка.	1	1	
3.4	Открытие сохранённого рисунка.	1	1	
3.5	Сборка рисунка из деталей.	1		1

3.6	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунка».	1		1
<b>Раздел 4 Точные построения графических объектов</b>		<b>8</b>		
4.1	Геометрические инструменты.	1	1	
4.2	Инструменты рисования линий. Построение линий.	1	1	
4.3	Построение фигур.	1		1
4.4	Что такое пиксель и пиктограмма.	1	1	
4.5	Изменение масштаба просмотра рисунков.	1		1
4.6	Редактирование рисунков по пикселям.	1		1
4.7	Создание пиктограммы.	1		1
4.8	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов».	1		1
<b>Раздел 5 Преобразование рисунка</b>		<b>4</b>		
5.1	Выполнение команд наклона, отражения и поворота.	1	1	
5.2	Растяжение и сжатие.	1		1
5.3	Исполнение надписи.	1		1
5.4	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка».	1		1
<b>Раздел 6 Конструирование из мозаики</b>		<b>6</b>		
6.1	Меню готовых форм.	1	1	
6.2	Композиция из кубиков.	1	1	
<b>Итого:</b>		<b>30</b>	<b>12</b>	<b>18</b>