

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области

Муниципальное образование Заларинский район

МБОУ Тыретская средняя общеобразовательная школа

РАССМОТРЕНО

руководитель МО

_____ Жукова Н.П.

СОГЛАСОВАНО

завуч по УР

_____ Китина С.В.

УТВЕРЖДЕНО

директор

_____ Рябец Г.С.

Протокол №1

от "28" 08. 2024 г.

Протокол №1

от "29" 08. 2024 г

Приказ №135

от "30" 08.2024 г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Великолепный Paint»
5 класс

Составил: Черепанова Евгения Константиновна

учитель информатики

р.п. Тыреть-1 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа для внеурочной деятельности составлена на основе авторской программы «Рисование в графическом редакторе» автор Кузнецова Олеся Васильевна.

Рабочая учебная программа конкретизирует содержание предметных тем образовательного стандарта, дает распределение учебных часов по темам. В программе установлена оптимальная последовательность изучения тем и разделов учебного предмета с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся, определяет необходимый набор форм учебной деятельности.

Согласно действующему в школе учебному плану, календарно-тематический план предусматривает в 5 классе обучение в объеме 1 час в неделю, 35 часов в год.

Программа внеурочной деятельности для учащихся 5 классов направлено на достижение следующих **целей**:

обеспечить вхождение учащихся в информационное общество.

формировать у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;

развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

Задачи обучения:

формирование представления об основных понятиях информатики;

развитие творческих способностей и познавательного интереса учащихся;

освоение начальной технологии работы в системной среде Windows;

освоение технологии работы в среде графического редактора Paint;

Учебно-методический комплект по предмету:

Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень / Под ред. Н. В. Макаровой. - СПб.: Питер, 2011

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

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;

формирование эстетического вкуса;

формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

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 определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

смысловое чтение;

умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

формирование представления о графическом представлении информации

представление о понятиях «графика», «графический редактор»

овладение основными приемами рисования в графическом редакторе: инструменты для рисования, настройка палитры цветов, прием многократного копирования, создание геометрически правильных фигур

умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;

навыки выбора способа представления графической информации в зависимости от поставленной задачи

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема.1. Освоение среды графического редактора Paint

Понятие компьютерной графики. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Учащиеся получают возможность узнать:

назначение и возможности графического редактора;

назначение объектов интерфейса графического редактора.

Учащиеся получают возможность научиться:

настраивать Панель инструментов;

создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

Тема 2. Редактирование рисунков

Использование команды Отменить. Использование инструмента Ластик.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

Учащиеся получают возможность узнать:

понятие фрагмента рисунка; в понятие файла.

Учащиеся получают возможность научиться:

выделять и перемещать фрагмент рисунка;

создавать графический объект из типовых фрагментов;

сохранять рисунок в файле и открывать файл.

Тема 3. Точные построения графических объектов

Использование клавиши Shift для построения прямых, квадратов, кубов, кругов.

Построение геометрических фигур.

Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие

пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

Учащиеся получают возможность узнать:

точные способы построения геометрических фигур;

понятие пикселя;

понятие пиктограммы.

Учащиеся получают возможность научиться:

использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;

редактировать графический объект по пикселям;

рисовать пиктограммы.

Тема 4. Представление об алгоритме

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.

Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом

алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.

Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.

Учащиеся получают возможность узнать:

понятие алгоритма;

понятие линейного алгоритма;

понятие циклического алгоритма.

Учащиеся получают возможность научиться:

разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект;

использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

Перечень практических работ

Пр.р. 1	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint
Пр.р. 2	Составление изображения в графическом редакторе
Пр.р. 3	Создание пейзажа
Пр.р. 4	Геометрические фигуры на рисунке
Пр.р. 5	Выделение фрагмента прямоугольной формы
Пр.р. 6	Разборка и сборка фигур
Пр.р. 7	Смешарики
Пр.р. 8	Зимний сюжет
Пр.р. 9	Открытка к Новому Году
Пр.р. 10	Пирамида

Пр.р.11	Соприкасающиеся квадраты. Кубик.
Пр.р.12	Вписанные фигуры
Пр.р.13	Рисунок из пикселей
Пр.р.14	Дорожные знаки
Пр.р.15	Витраж
Пр.р.16	Экзотическая бабочка
Пр.р.17	Подарок на день рождения
Пр.р.18	План расположения учебных мест в классе
Пр.р.19	План местности вокруг школы
Пр.р.20	Безопасный путь в школу
Пр.р.21	Клеточное поле
Пр.р.22	Шахматная доска
Пр.р.23	Виноградная гроздь.
Пр.р.24	Кукурузный початок
Пр.р.25	Набор деталей мозаики
Пр.р.26	Фигуры из элементов мозаики
Пр.р.27	Фигуры из элементов мозаики
Пр.р.28	Конструирование из кубиков
Пр.р.29	Рисование узора
Пр.р.30	План школьного двора
Пр.р.31	План садового участка
Пр.р.32	Модель земного шара
Пр.р.33	Модель цветка
Пр.р.34	Итоговая творческая работа

Тематическое планирование

№ урока	Компьютерный практикум	Тема урока	Кол-во часов	элементы содержания	дата
1	Пр.р. 1 Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint	Освоение среды графического редактора Paint: возможности инструмента	1	Что такое компьютерная графика? Основные возможности графического редактора	02.09.2024
2	Пр.р. 2 Составление изображения в графическом редакторе	Освоение среды графического редактора Paint: создание рисунка	1	Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.	09.09.2024
3	Пр.р. 3 Создание пейзажа	Освоение среды графического редактора Paint: настройка па-	1	Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка	16.09.2024

		нели Инструмента, создание рисунка		инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов	
4	Пр.р. 4 Геометрические фигуры на рисунке	Освоение среды гра- фического редактора Paint: композиция	1		23.09.2024
5	Пр.р. 5 Выделение фрагмента прямоугольной формы	Редактирование ри- сунков: работа с фрагментом рисунка	1	Использование ко- манды «Отменить». Использование ин- струмента Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и пере- мещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов	30.09.2024
6-7	Пр.р. 6 Разборка и сборка фигур Пр.р. 7 Смешарики	Редактирование ри- сунков: создание ри- сунка из типовых объ- ектов	2		14.10.2024
8	Пр.р. 8 Зимний сюжет	Редактирование ри- сунков: работа с гра- фическими файлами	1		21.10.2024
9	Пр.р. 9 Открытка к Новому Году	Редактирование ри- сунков: редактирова- ние графических объ- ектов	1		11.11.2024
10	Пр.р. 10 Пирамида	Редактирование ри- сунков: создание и редактирование гра- фических объектов	1		18.11.2024
11	Пр.р. 11 Соприкасающиеся квадраты. Кубик.	Точные построения графических объектов: способы построения графических объектов	1	Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиксела.	25.11.2024
12	Пр.р. 12 Вписанные фигуры	Точные построения графических объектов: построение гра- фических фигур	1	Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям	02.12.2024
13	Пр.р. 13 Рисунок из пикселей	Точные построения графических объектов	1		09.12.2024
14	Пр.р. 14 Дорожные знаки	Точные построения графических объектов	1		16.12.2024
15	Пр.р. 15 Витраж	Представление об ал- горитме: понятие, примеры	1	Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни. Понятие последовательного	23.12.2024
16	Пр.р. 16 Экзотическая бабочка	Представление об ал- горитме: примеры, линейный алгоритм	1		13.01.2025

17	Пр.р. 17 Подарок на день рождения	Представление об алгоритме: циклический алгоритм	1	(линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритма.	20.01.2025	
18-20	Пр.р. 18 План расположения учебных мест в классе	Представление об алгоритме: виды циклических алгоритмов	3	Построение графических объектов с помощью метода последовательного укрупнения копируемого фрагмента	27.01.2025	
	Пр.р. 19 План местности вокруг школы				03.02.2025	
	Пр.р.20 Безопасный путь в школу				10.02.2025	
21	Пр.р. 21 Клеточное поле	Представление об алгоритме: построение графических объектов	1		17.02.2025	
22	Пр.р. 22 Шахматная доска	Представление об алгоритме: детализация	1		03.03.2025	
23-24	Пр.р. 23 Виноградная гроздь.	Представление об алгоритме: прием укрупнения фрагмента	2		17.03.2025	
	Пр.р. 24 Кукурузный початок				31.03.2025	
25	Пр.р. 25 Набор деталей мозаики	Конструирование из мозаики: типовая мозаика	1	Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм	07.04.2025	
26	Пр.р. 26 Фигуры из элементов мозаики	Конструирование из мозаики: готовые плоские формы	1		14.04.2025	
27		Пр.р. 27 Фигуры из элементов мозаики	Конструирование из мозаики: готовые объемные формы		1	
28	Пр.р. 28 Конструирование из кубиков	Конструирование из мозаики: разнообразные графические объекты	1			21.04.2025
29	Пр.р. 29 Рисование узора	Моделирование в среде графического редактора: модели окружающего мира	1		Модели окружающего мира. Понятие моделирования. Примеры построения моделей в графическом редакторе	28.04.2025
30	Пр.р. 30 План	Моделирование в среде графического	1		05.05.2025	

	школьного двора	редактора: примеры моделей			
31	Пр.р. 31 План садового участка	Моделирование в среде графического редактора: приемы построения	1		
32	Пр.р. 32 Модель земного шара	Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окружающей среды	1		19.05.2025
33	Пр.р. 33 Модель цветка	Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окружающей среды	1		
34	Пр.р. 34 Итоговая творческая работа	Итоговая творческая работа	1	-	26.05.2025

Список литературы для подготовки учебных занятий

1. Алехина Г. В. Информатика. Базовый курс : учебное пособие / Под ред. Г. В. Алехиной. - 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Маркет ДС Корпорейшн, 2010 Гуда А. Н.
2. Информатика. Общий курс : учебник / А. Н. Гуда, М. А. Бута-кова, Н. М. Нечитайло, А. В. Чернов ; под общ. ред. В. И. Колесникова. - 4-е изд. – М.: Издательско-торговая корпорация Дашков и К, 2011
3. Информатика. Базовый курс / Под ред. С. В. Симоновича. - 2-е изд. - СПб.: Питер, 2011 Колдаев В. Д. Сборник задач и упражнений по информатике : учеб. пособие / В. Д. Колдаев, Е. Ю. Павлова ; под ред. Л. Г. Гагариной - М.: Форум, 2010 Романова Ю.Д.
4. Информатика и информационные технологии : учебное пособие / Под ред. Ю. Д. Романовой. - 5-е изд., испр. и доп. – М.: Эксмо, 2011 Федотова Е. Л.
5. Информатика : курс лекций / Е. Л. Федотова, А. А. Федотов – М.: Форум, 2011