

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Красноярский край**

**Козульский район**

**МБОУ "Чернореченская СОШ №1"**

**УТВЕРЖДЕНО**

**директор школы**

Пр.№225

от «20» 08 2024 г.

И.Е. Лейниш

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Рисуем на компьютере»**

для обучающихся 5 класса

**Новочернореченский 2024**

## Пояснительная записка

Основная цель изучения курса «Рисуем на компьютере» в школе – развитие мышления, создание условий для прочного и осознанного овладения учащимися основами знаний и умений о современных средствах работы с информацией на основе компьютерной графики.

Содержание курса требует обязательного наличия компьютерной техники. Рабочая программа курса «Рисуем на компьютере» для 5 класса разработана на основе программы Н.В.Макаровой для 5 - 6 классов.

Рабочая программа адаптирована к школьному компоненту, согласно которого курс «Рисуем на компьютере» изучается в 5 классе в объеме 34 часов, 1 час в неделю.

При изучении тем «Представление об алгоритме», «Графический редактор» включаются региональные компоненты.

### *Цели изучения:*

- формирование базиса компьютерной грамотности учащихся;
- приобретение навыков работы в стандартном приложении Paint;
- формирование навыков написания алгоритмов.

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

*Учащиеся должны знать:*

- назначение и возможности графического редактора;
- назначение объектов интерфейса графического редактора. Учащиеся должны уметь:
- настраивать Панель инструментов;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла.
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя;
- понятие пиктограммы.
- понятие алгоритма;
- понятие линейного алгоритма;
- понятие циклического алгоритма;

*Учащиеся должны уметь:*

- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл.
- использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;
- редактировать графический объект по пикселям;

- рисовать пиктограммы.
- разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект;
- использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА**

Наименование раздела программы	Тема урока	Количество часов	Тип урока (форма и вид деятельности)	Вид контроля измерителя	Домашнее задание	Дата проведения	
						План (неделя)	фактически
Освоение среды графического редактора Paint	Инструменты для рисования.	4	Теория/практика	Зад.2.1	§2.1	1	
	Компьютерная графика.		Теория/практика	Зад.2.2	§2.2	2	
	Создание компьютерного рисунка.		Теория/практика	Зад.2.3, 2.4	§2.3	3	
	Настройка инструментов.		Теория/практика	Зад.2.5, 2.6	§2.4	4	
Редактирование рисунков	Редактирование компьютерного рисунка.	5	Теория/практика		§2.5	5	
	Фрагмент рисунка.		Теория/практика		§2.6	6	
	Сборка рисунка из деталей.		Теория/практика	Зад.2.7	§2.7	7	
	Как сохранить созданный рисунок.		Теория/практика	Зад.2.8	§2.8	8	
	Как открыть рисунок, сохраненный на диске.		Теория/практика		§2.9	9	

<b>Точные построения графических объектов</b>	Построения с помощью клавиши Shift.	5	Теория/практика	Зад.2.10	§2.10	11	
	Эллипс и окружность.		Теория/практика	Зад.2.11	§2.11	12	
	Что такое пиксель.		Теория/практика		§2.12	13	
	Что такое пиктограмма.		Теория/практика		§2.13	14	
<b>Представление об алгоритме</b>	Откуда произошло слово «алгоритм».	8	Теория/практика		§2.14	15	
	Алгоритмы в нашей жизни.		Теория/практика		§2.15	16	
	Компьютерная среда и алгоритмы.		Теория/практика		§2.16	17	
	Какие бывают алгоритмы.		Теория/практика		§2.17	20	
	Действия с фрагментом рисунка.		Теория/практика		§2.18	21	
	Повторяющиеся действия в алгоритмах.		Теория/практика		§2.19	22	
	Повторяющиеся элементы вокруг нас.		Теория/практика		§2.20	23	

<b>Конструирование из мозаики</b>	Конструирование из мозаики	5	Теория/практика	Зад.2.30	§2.21	24	
	Творческая работа №1 «Конструирование из мозаики».		Теория/практика	Зад.2.31	§2.21	25	
	Меню готовых форм. Конструирование из кубиков		Теория/практика	Зад.2.33	§2.22	26	
	Практическая работа №1 «Конструирование из кубиков».		Теория/практика	Зад.2.35	§2.23	27	
<b>Моделирование в среде графического редактора</b>	Модели окружающего мира. Понятие моделирования	6	Теория/практика	Зад.2.36	§2.24	30	
	Практическая работа №2 «Моделирование»;		Теория/практика	Зад.2.37	§2.24	31	
	Примеры построения моделей в графическом редакторе.		Теория/практика	Зад.2.38	§2.25	32	
	Моделирование в среде графического редактора».		Теория/практика	Зад.2.42	§2.26	33	
	Творческая работа №2 «Мой Аксай»;		Теория/практика		§2.26	34	

### **Учебно-методический комплект:**

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», №5-2009 (582). Игра «Регата» по информатике.
2. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование».
3. Сайт «Информатика в школе»: <http://inf777.narod.ru>
4. Сайт «Шпаргалка учителю информатики»: <http://portal.krsnet.ru>
5. Сайт «Клякса.ru»: <http://klyaksa.net>

### **Средства обучения:**

1. Учебник
2. Компьютер
3. Мультимедийный проектор
4. Сканер
5. Принтер
6. Интернет
7. Раздаточный материал (папки с практическими работами, карточки)
8. Аудиовизуальные средства (презентации, фильмы)
9. Готовые файлы с заданиями

### **Программные средства:**

1. Операционная система MS Windows XP.
2. Антивирусная программа Антивирус Касперского.
3. Программа-архиватор WinRaR.
4. MS Office 2010.
5. Мультимедиа проигрыватель Windows Media.
6. Простой графический редактор Paint.

## **Результаты освоения курса**

Ученик научится:

- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;

Ученик получит возможность научиться:

- создавать, редактировать и сохранять простейшие рисунки в графическом редакторе;

### **Требования к результатам обучения**

**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 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 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-компетентностей).

**Предметные результаты освоения учениками 5 класса программы по информатике и ИКТ:**

- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.