

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования Иркутской области  
Управление образования Иркутского районного муниципального образования  
МОУ ИРМО «Марковская СОШ»

**РАССМОТРЕНО**

Руководитель МО

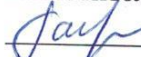
 /А.М.Мунгалова

Протокол №2

от «30» августа 2024 года

**СОГЛАСОВАНО**

заместитель директора по УВР

 /Н.Н.Гаученова/

от «30» августа 2024 года

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МОУ ИРМО «Марковская СОШ»

 /Ехлакова Е.В.

Приказ № 03-02-525

от «03» сентября 2024 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «SMARTОВИЧОК»**

**Направленность: техническая**

**Уровень программы: Базовый**

**Возраст учащихся: 8-10 лет**

**Срок реализации 1 год (144 часов)**

Составители:

Педагоги дополнительного образования

Ланкина Ксения Сергеевна

Пешкова Елизавета Ивановна

р.п. Маркова, 2024 год

### Пояснительная записка

При проектировании и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «SMARTОВИЧОК» (далее ДООП) были учтены положения и требования следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей.
- Конвенция о правах ребёнка;
- Национальная доктрина образования в РФ на период до 2025 г.;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе «с Методическими рекомендациями по проектированию ДООП»;
- Устав МОУ ИРМО «Марковская СОШ»;

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Smartовичок» имеет техническую **направленность** и углубленный уровень освоения. Данная программа является модифицированной (адаптированной). Программа ориентирована на активизацию внеурочной деятельности школьников 2-3 классов (8-10 лет) в рамках поэтапного обучения детей: начальная компьютерная грамотность; знакомство с графическими редакторами и их изучение; интегрированное применение различных техник при выполнении практических работ; создание собственных продуктов.

**Новизна программы** заключается в том, что она не ограничивается какой-то одной областью информационных технологий, а представляет собой переплетение общих знаний о способах создания и обработки изображений, анимации, моделировании и др.

**Актуальность программы.** Прогресс, быстро меняющийся мир, ускоряющийся темп жизни, двигают человека к познанию всего нового, испытанию себя в различных сферах деятельности. Раннее изучение компьютерных технологий сейчас является не привилегией, а необходимостью, диктуемой, образом жизни современного человека. На сегодняшний день ребенок очень рано начинает сталкиваться с компьютером, но, к сожалению, областью применения являются лишь компьютерные игры. Программа является хорошим стартом для ознакомления учащихся с компьютерными технологиями и компьютерной графикой.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны почти каждому. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности, и уметь грамотно ими распорядиться. Компьютерная графика - это новый вид искусства. Современный

графический дизайн включает не только шрифты, но и разнообразные знаковые изображения.

Известно, что любознательность детей не знает границ. Ребенок испытывает большой интерес к современной технике, возможности получения информации в новой форме. Поэтому учащихся и привлекает компьютер, новые программные разработки, возможности графических редакторов. Таким образом, ориентируясь на потребности детей и современные требования к преподаванию, была составлена данная программа обучения по компьютерной графике.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в том, что знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области компьютерной графики. Данная дополнительная общеразвивающая программа предоставляет возможности для формирования личности младшего школьника и ее самовыражения через использование средств компьютерной графики.

**Цель:** формирование у детей знаний и практических умений в области компьютерной графики.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с правилами безопасной работы на компьютере;
- познакомить с основными частями персонального компьютера и его функциями;
- познакомить с основными понятиями компьютерной графики;
- познакомить с текстовым редактором Word;
- познакомить с графическими редакторами PowerPoint, Paint, TuxPaint, AutoDraw;
- формировать навыки работы в текстовом редакторе Word;
- формировать навыки работы в графических редакторах PowerPoint, Paint, TuxPaint, AutoDraw.

**Развивающие:**

- предоставить возможность для развития творческих способностей учащихся;
- развивать интерес к изучению компьютерной графики;
- развивать творческое воображение средствами изобразительного искусства на компьютере;
- развивать композиционного мышления, художественного вкуса;
- развивать творческий потенциал, инициативу, самостоятельность воспитанников.

**Воспитательные:**

- воспитывать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- воспитывать самостоятельность, аккуратность, усидчивость, организованность;
- воспитывать бережное отношение к школьным компьютерам при их использовании.

**Отличительные особенности программы:**

- простейшие графические редакторы применяется в создании сложных работ;
- материал для изучения графических редакторов адаптирован для детей младшего школьного возраста;

- для комплексного закрепления материала используется самостоятельная творческая, проектная деятельность учащихся;

- на каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 20 -30 минут.

**Возраст учащихся:** от 8 до 10 лет.

**Условия набора детей в коллектив:** принимаются все желающие (не имеющие медицинских противопоказаний).

**Наполняемость групп:** до 15 человек.

**Сроки реализации программы:** 1 год.

**Формы организации деятельности:** индивидуальная, групповая, фронтальная.

**Методы обучения:** частично-поисковые, исследовательские, а также работа по алгоритму, составленному обучающимся самостоятельно или с помощью педагога.

**Методы проведения занятий:** беседа, демонстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, практическая работа на компьютере, самостоятельная работа, познавательные, ролевые и информационные игры, творческие работы, контрольные задания, защита проектов, а также участие в дистанционных конкурсах и олимпиадах.

**Режим занятий:** занятия групп 1 года обучения проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, т.е. 4 часа неделю (144 часа в год).

**Ожидаемые результаты:**

В результате изучения данной программы учащиеся будут знать:

- правила безопасной работы на компьютере;
- основные части персонального компьютера и его функции;
- основные понятия компьютерной графики;
- текстовый редактор Word и правила работы в нем;
- графические редакторы Power Point, Paint, TuxPaint, AutoDraw и правила работы;

Учащиеся будут уметь:

- применять правила безопасной работы за компьютером на практических занятиях;

- работать в текстовом редакторе Word;
- работать в графических редакторах Power Point, Paint, TuxPaint, AutoDraw;
- применять различные техники при выполнении практических работ;
- создавать красочные презентации с использованием элементов;
- создавать собственный продукт.

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- тестирование;
- устный опрос;
- выставка учебных работ и проектов;
- творческий отчет;
- конкурсы, фестивали.

### Учебно-тематический план

№	Разделы и темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Введение. Организация работы учащихся в компьютерном классе.</b>			
1.1.	Знакомство. Техника безопасности поведения в компьютерном классе.	2	1	1
<b>2</b>	<b>Человек и компьютер.</b>			
2.1.	Как правильно сидеть за компьютером? Правила работы за компьютером.	2	1	1
2.2.	Что такое компьютер? Его основные части и их функции.	2	1	1
2.3.	Компьютерное меню. Запуск программ из главного меню. Рабочий стол.	2	1	1
2.4.	Освоение клавиатуры. Работа с текстом.	2	1	1
2.5.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>3</b>	<b>Теоретические основы компьютерной графики.</b>			
3.1.	Что такое «компьютерная графика»? Виды компьютерной графики.	2	1	1
3.2.	Представление и обработка графической информации.	2	1	1
3.3.	Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах. Преобразования файлов из одного формата в другой.	2	1	1
3.4.	Основы дизайна и композиции.	2	1	1
3.5.	Цвет и сочетание цветов.	2	1	1
3.6.	Знакомство с растровой графикой.	2	1	1

3.7.	Знакомство с векторной графикой.	2	1	1
3.8.	Виды и форматы изображений.	2	1	1
3.9.	Подведение итогов. Проверочная работа. Создание продукта.	2	1	1
3.10.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>4</b>	<b>Текстовый редактор Word.</b>			
4.1.	Знакомство с текстовым редактором Word и его возможностями.	2	1	1
4.2.	Назначение клавиш: CapsLock, Tab, SpaceBar (пробел).	2	1	1
4.3.	Вставка объектов WordArt.	2	1	1
4.4.	Вставка и редактирование простых и сложных таблиц.	2	1	1
4.5.	Использование (вставка) и редактирование символов.	2	1	1
4.6.	Вставка и редактирование рисунков (картинок) из других файлов в текстовый редактор Word.	2	1	1
4.7.	Редактирование и форматирование текста.	2	1	1
4.8.	Изучение приёмов работы с объектами.	2	1	1
4.9.	Создание и редактирование простых рамок.	2	1	1
4.10.	Выполнение итогового задания по заданной теме.	2	1	1
4.11.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>5</b>	<b>Графический редактор PowerPoint.</b>			
5.1.	Знакомство с программой PowerPoint.	2	1	1
5.2.	Объекты и инструменты Power Point.	2	1	1
5.3.	Этапы создания презентации. Способы оформления слайдов.	2	1	1
5.4.	Шаблоны оформления. Фон	2	1	1

5.5.	слайдов. Добавление текста на слайд. Добавление текста в пустую рамку.	2	1	1
5.6.	Эффекты анимации в презентации.	2	1	1
5.7.	Вставка диаграмм в презентацию.	2	1	1
5.8.	Добавление музыки, звуков, видео.	2	1	1
5.9.	Добавление в презентацию переходов между слайдами.	2	1	1
5.10.	Создание собственной презентации и ее защита.	2	1	1
5.11.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>6</b>	<b>Графический редактор Paint.</b>			
6.1.	Знакомство с графическим редактором Paint. Интерфейс, основные функции.	2	1	1
6.2.	Знакомство с художественными приемами и их выполнение в графическом редакторе Paint.	4	2	2
6.3.	Создание рисунка по образцу в графическом редакторе Paint.	2	1	1
6.4.	Создание открытки по теме с помощью графического редактора Paint.	2	1	1
6.5.	Создание логотипа своего класса с помощью графического редактора Paint.	2	1	1
6.6.	Создание собственного рисунка в графическом редакторе Paint.	2	1	1
6.7.	Проверочная работа «Графический редактор Paint».	2	1	1
6.8.	Проект «Рисунок в графическом редакторе Paint			

	на любую тематику» (создание инструкции к выполнению рисунку).	4	2	2
6.9.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>7</b>	<b>Графический редактор TuxPaint.</b>			
7.1.	Знакомство с графическим редактором TuxPaint. Интерфейс, основные функции.	2	1	1
7.2.	Знакомство с художественными приемами и их выполнение в графическом редакторе TuxPaint.	6	3	3
7.3.	Создание рисунка по образцу в графическом редакторе TuxPaint.	2	1	1
7.4.	Создание открытки по теме в графическом редакторе TuxPaint.	2	1	1
7.5.	Создание собственного рисунка в графическом редакторе TuxPaint.	2	1	1
7.6.	Проверочная работа «Графический редактор TuxPaint».	2	1	1
7.7.	Проект «Рисунок в графическом редакторе TuxPaint на любую тематику» (создание инструкции к выполнению рисунку).	4	2	2
7.8.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>8</b>	<b>Графический редактор AutoDraw.</b>			
8.1.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе AutoDraw.	2	1	0
8.2.	Основные инструменты рисования.	2	1	0
8.3.	Работа со слоями и фигурами.	2	1	0



8.4.	Преобразование объектов.	2	1	0
8.5.	Возможности коррекции изображения.	2	1	0
8.6.	Создание объектов и фигур.	2	1	0
8.7.	Использование маски.	2	1	0
8.8.	Рисование инструментом перо.	2	1	0
8.9.	Рисование инструментом карандаш.	2	1	0
8.10.	Творческое задание на свободную тему.	2	1	0
8.11.	Повторение пройденного материала.	1	1	0
<b>9</b>	<b>Подведение итогов. Презентация выполненных работ.</b>			
9.1.	Выполнение итоговой творческой работы в программном средстве (на выбор) на заданную тему.	4	2	2
9.2.	Презентация собственных продуктов, их оценка.	2	1	1
9.3.	Выставка продуктов.	1	0	1
9.4.	Итоговое занятие. Достижения, полученные учащимися в ходе изучения курса.	2	1	1

## Содержание программы

### 1. Введение. Организация работы учащихся в компьютерном классе.

#### 1.1. Знакомство. Техника безопасности поведения в компьютерном классе.

- беседа с детьми, направленная на изучение мотива деятельности, наблюдение за увлечённостью и поведением учащихся;
- проведение игры на сплочение коллектива;
- проведение входного тестирования;
- рассказ детям об эргономических требованиях;
- техника безопасности в компьютерном классе;
- правила поведения в компьютерном классе (памятки учащимся).

### 2. Человек и компьютер.

#### 2.1. Как правильно сидеть за компьютером? Правила работы за компьютером.

- инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером;
- выполнение простых операций на ПК.

#### 2.2. Что такое компьютер? Его основные части и их функции.

- изучение основных частей компьютера, определение их функций (заполнение таблицы в тетрадях);
- устный опрос по таблице.

#### 2.3. Компьютерное меню. Запуск программ из главного меню. Рабочий стол.

- что такое «компьютерное меню»;
- что входит в компьютерное меню;
- функции компьютерного меню;
- какие программы есть в главном меню, их назначение и функции;
- как открыть программу из главного меню;
- как должен выглядеть рабочий стол (организация рабочего места);
- как выглядит рабочий стол в компьютере, его основные части и их функции.

#### 2.4. Освоение клавиатуры. Работа с текстом.

- изучение клавиатуры компьютера;
- выполнение практической работы «Набор текста».

#### 2.5. Повторение пройденного материала.

- устный опрос по изученным темам;
- выполнение практических упражнений;
- написание проверочной работы по изученному блоку.

### 3. Теоретические основы компьютерной графики.

#### 3.1. Что такое «компьютерная графика»? Виды компьютерной графики.

- изучение видов компьютерной графики, основных понятий компьютерной графики;

#### 3.2. Представление и обработка графической информации.

- что такое графическая информация;
- способы обработки графической информации;
- выполнение практической работы «Обработка графической информации».

#### 3.3. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах. Преобразования файлов из одного формата в другой.

- что такое графические данные;

- что такое форматы файлов;
  - методы сжатия графических данных;
  - способы сохранения изображений в стандартных форматах;
  - способы преобразования файлов из одного формата в другой;
  - выполнение практических упражнений «Сохранение изображений», «Преобразование файлов».
- 3.4. Основы дизайна и композиции.
- что такое дизайн и композиция в компьютерной графике;
  - виды и средства композиции;
  - направления и средства выразительности дизайна;
  - выполнение практических упражнений «Средства композиции», «Средства выразительности дизайна».
- 3.5. Цвет и сочетание цветов.
- что такое цветовой круг и цветовая растяжка;
  - способы сочетания цветов;
  - выполнение практических упражнений «Гармоничное сочетание цветов, подбор цветов по колориту»;
  - выполнение практической работы «Цветовое оформление».
- 3.6. Знакомство с растровой графикой.
- что такое растровая графика;
  - характеристика растрового изображения;
  - достоинства и недостатки растрового изображения;
  - форматы растрового изображения.
- 3.7. Знакомство с векторной графикой.
- что такое векторная графика;
  - характеристика векторного изображения;
  - достоинства и недостатки векторного изображения;
  - форматы векторного изображения.
- 3.8. Виды и форматы изображений.
- что такое графическое изображение;
  - основные виды изображений;
  - основные форматы изображений;
  - выполнение практических упражнений «Графическое изображение».
- 3.9. Подведение итогов. Проверочная работа. Создание продукта.
- выполнение проверочной работы «Основы компьютерной графики»;
  - создание продукта (на выбор).
- 3.10. Повторение пройденного материала.
- устный опрос по изученным темам;
  - выполнение практических упражнений.
- 4. Текстовый редактор Word.**
- 4.1. Знакомство с текстовым редактором Word и его возможностями.
- назначение клавиш: Enter, Shift. Набор слов на клавиатуре;
  - выполнение практической работы «Вводим отдельные слова».
- 4.2. Назначение клавиш: CapsLock, Tab, SpaceBar (пробел).

- набор текста;
- выполнение практических работ и упражнений «Вводим текст», «Печать на клавиатуре без ошибок», «Расписание», «Объявление».

#### 4.3. Вставка объектов WordArt.

- составляющая текстовой панели – объекты «WordArt»;
- знакомство с составляющей текстовой панели – объект «WordArt» и её функциональным назначением;
- практическое знакомство с окном (меню) объекта «WordArt», а также с его возможностями;
- выполнение практических работ и упражнений по предложенному образцу сочетающий в себе все стили объектов, а также несколько объектов вместе, находящиеся в меню (окне) составляющей «WordArt» текстовой панели, зафиксировать указанные в нём эскизы;
- закрепление знаний об использовании составляющей текстовой панели объект «WordArt».

#### 4.4. Вставка и редактирование простых и сложных таблиц.

- знакомство с простыми таблицами и их функциональным назначением, а также с возможностями (возможными функциями) при создании и редактировании простых таблиц. Практическое знакомство с настройкой (алгоритмом настройки) простых таблиц;
- выполнение практических работ и упражнений «По предложенному образцу создать, а также отредактировать простые таблицы, используя данные возможности»;
- закрепление знаний о создании и редактировании простых таблиц – творческая работа: придумать и создать варианты (1-8 вариантов) простых таблиц, по возможности отредактировать, используя их возможности»;
- знакомство со сложными таблицами и их функциональным назначением, а также с возможностями (возможными функциями) при создании и редактировании сложных таблиц;
- выполнение практических работ и упражнений по предложенному образцу создать, а также отредактировать сложные таблицы, используя данные возможности;
- закрепление знаний о создании и редактировании сложных таблиц», придумать и создать варианты (1-8 вариантов) сложных таблиц, по возможности отредактировать, используя их возможности.

#### 4.5. Использование (вставка) и редактирование символов.

- рисунки (картинки), оформление (дизайн);
- знакомство с символами и их видами начертания текстового процессора «Microsoft Office Word»;
- знакомство со способами создания (вставкой) символов, а именно: при помощи компьютерной мыши, клавиатуры (сочетание клавиш);
- знакомство с оставляющими меню (окна) символов;
- последовательный алгоритм запуска и завершения работы окна (меню) символов;
- знакомство с возможностями (панели инструментов и их составляющие (кнопки)) и особенностями редактирования при работе с символами;

- выполнение практических работ и упражнений по предложенному образцу используя какой-либо способ, возможности, создать (вставить) и отредактировать символы по каждому виду начертания находящиеся в меню (окне) панели инструментов текстового процессора «Microsoft Office Word» используя при этом возможности текстовой панели;
- закрепление знаний о вставке и редактировании символов в текстовом процессоре «Microsoft Office Word» - творческая работа (используя какой-либо способ, возможности, создать (вставить) и отредактировать символы (1-10 символов) по каждому виду начертания, находящиеся в меню (окне) панели инструментов текстового процессора «Microsoft Office Word» используя также возможности текстовой панели).

#### 4.6. Вставка и редактирование рисунков (картинок) из других файлов в текстовый редактор Word.

- файлы, типы файлов, название файла;
- последовательный алгоритм вставки (создания) рисунков (картинок) из других файлов находящиеся на в каком либо месте персонального компьютера, а именно: рабочий стол, диски D, C, E и др., стандартные, офисные и прикладные программы, различные игры и др. возможности;
- знакомство с возможностями редактирования картинок (рисунков) из других файлов в текстовый редактор «Word»;
- знакомство с особенностями вставки и редактирования какой-либо картинки (рисунка) из другого файла. Знакомство с возможностями оформления (дизайна), а также и редактирования какой-либо картинки (рисунка);
- выполнение практических работ и упражнений по предложенному образцу вставить, оформить и отредактировать несколько вариантов (1-5 вариантов) картинок (рисунков) из нескольких файлов и дать им название, используя при этом возможности составляющих текстовой панели;
- закрепление знаний о вставке (создании) рисунка (картинки) из другого файла – творческая работа (из анализа других файлов содержащие в себе картинки (рисунки), выбрать какой то один и оттуда создать (оформить) и отредактировать 1-4 варианта картинок (рисунков), а также дать им название, используя при этом составляющие текстовой панели, цветовой гаммы, возможности дизайна данных картинок (рисунков).

#### 4.7. Редактирование и форматирование текста.

- вставка, удаление и замена символов. Назначение клавиш: Delete, Backspace;
- практическая работа «Редактируем текст»;
- шрифт: цвет, выравнивание, начертание. Оформление заголовков, выделение красной строки;
- практическая работа «Работаем с фрагментами текста»;
- выполнение практических работ и упражнений «Математический текст».

#### 4.8. Изучение приёмов работы с объектами.

- рисование, вставка рисунков, надписей и заголовков. Приглашение или открытка;
- практическая работа «Знакомимся с инструментами рисования текстового редактора»;

- выполнение практических работ и упражнений «Команды форматирования», «Объявление», «СОДЕРЖАНИЕ».

#### 4.9. Создание и редактирование простых рамок.

- знакомство с простыми рамочками текстового процессора «Microsoft Office Word», а также их функциональным назначением;
- знакомство с составляющими (параметрами) рамок, а именно: тип, цвет, ширина, рисунок (виды), параметры, виды и типы линий;
- последовательный алгоритм вставки (создания) простых рамок (знакомство с составляющими окна (меню));
- знакомство с особенностями и возможностями оформления (создания) и редактирования простых рамок;
- выполнение практических работ и упражнений по предложенному образцу оформить (вставить) и отредактировать несколько вариантов (1-5 вариантов) простых рамок используя при этом их особенности, возможности, а также составляющие (параметры) создания;
- закрепление знаний о создании (оформлении) простых рамок – творческая работа (из анализа возможностей, особенностей, составляющих (параметров) существующих для создания (оформления) простых рамок создать и отредактировать свои оригинальные варианты (1-5 вариантов) и дать им описание, состоящее из 1-10 предложений используя при этом возможности составляющих текстовой панели.

#### 4.10. Выполнение итогового задания по заданной теме.

- самостоятельное выполнение задания в текстовом редакторе Word.

#### 4.11. Повторение пройденного материала.

- устный опрос по изученным темам;
- выполнение практических упражнений;
- написание проверочной работы по изученному блоку.

### 5. Графический редактор PowerPoint.

#### 5.1. Знакомство с программой PowerPoint.

- создание слайдов, применение и смена шаблонов, цветовые схемы слайдов;
- практическая работа «Создание презентации на основе готового шаблона»;
- выполнение практических работ и упражнений «Разработка презентации». Применение шаблонов дизайна. Этот процесс подготовки презентации разбивается на два этапа: непосредственная разработка презентации, т. е. оформление каждого слайда; демонстрация, т. е. процесс показа готовых слайдов.

#### 5.2. Объекты и инструменты Power Point.

- объекты в графическом редакторе Power Point;
- группы инструментов Power Point;
- выполнение практических упражнений.

#### 5.3. Этапы создания презентации. Способы оформления слайдов.

- основные этапы создания презентации (планирование, выбор оформления и создания слайдов, создание текста на слайдах, вставка графических объектов, вставка звука и видеоклипа, настройка анимации);
- способы оформления слайдов;

- выполнение практических упражнений.
- 5.4. Шаблоны оформления. Фон слайдов.
- что такое шаблон оформления слайдов;
  - что такое фон слайдов;
  - алгоритм оформления слайдов с помощью шаблонов.
  - выполнение практических упражнений.
- 5.5. Добавление текста на слайд. Добавление текста в пустую рамку.
- алгоритм добавления текста на слайды;
  - алгоритм добавления текста в пустую рамку;
  - выполнение практических упражнений.
- 5.6. Эффекты анимации в презентации.
- что такое анимация;
  - эффекты анимации в презентации;
  - алгоритм добавления эффекта анимации;
  - выполнение практических упражнений.
- 5.7. Вставка диаграмм в презентацию.
- что такое диаграмма;
  - алгоритм создания и вставки диаграммы в презентации;
  - выполнение практических упражнений.
- 5.8. Добавление музыки, звуков, видео.
- алгоритм добавления музыки, звука, видео в презентации;
  - выполнение практических упражнений.
- 5.9. Добавление в презентацию переходов между слайдами.
- что такое переходы между слайдами;
  - способ добавления переходов между слайдами;
  - алгоритм добавления переходов между слайдами;
  - выполнение практических упражнений.
- 5.10. Создание собственной презентации и ее защита.
- закрепление навыков работы с текстом, графическими объектами, анимацией в электронных презентациях;
  - создание презентации на свободную тему.
- 5.11. Повторение пройденного материала.
- устный опрос по изученным темам;
  - выполнение практических упражнений;
  - написание проверочной работы по изученному блоку.
- 6. Графический редактор Paint.**
- 6.1. Знакомство с графическим редактором Paint. Интерфейс, основные функции.
- знакомство с графическим редактором Paint;
  - изучение интерфейса графического редактора;
  - изучение основных элементов, их расположение и функции.
- 6.2. Знакомство с художественными приемами и их выполнение в графическом редакторе Paint.
- художественные приемы в графическом редакторе;
  - выполнение художественных приемов по инструкции.

6.3. Создание рисунка по образцу в графическом редакторе Paint.

- алгоритм создания рисунка по инструкции и образцу в графическом редакторе Paint;
- создание рисунка по инструкции и образцу педагога в графическом редакторе Paint.

6.4. Создание открытки по теме с помощью графического редактора Paint.

- рассказ «Как создать открытку в графическом редакторе Paint»;
- алгоритм создания открытки в графическом редакторе Paint;
- создание открытки.

6.5. Создание логотипа своего класса с помощью графического редактора Paint.

- что такое «логотип»;
- способы создания логотипа в графическом редакторе;
- самостоятельное создание логотипа своего класса с помощью графического редактора Paint.

6.6. Создание собственного рисунка в графическом редакторе Paint.

- придумывание своего рисунка;
- составление инструкции и образца своего рисунка в графическом редакторе;
- создание своего рисунка с помощью графического редактора Paint.

6.7. Проверочная работа «Графический редактор Paint»

- написание проверочной работы по изученному материалу.

6.7. Проект «Рисунок в графическом редакторе Paint на любую тематику» (создание инструкции к выполнению рисунку)

- продумывание своего проекта в изученном редакторе;
- составление инструкции к выполнению рисунка (образец);
- представление и защита проекта.

6.9. Повторение пройденного материала.

- устный опрос по изученным темам;
- выполнение практических упражнений;
- написание проверочной работы по изученному блоку.

## **7. Графический редактор TuxPaint.**

7.1. Знакомство с графическим редактором Tux Paint. Интерфейс, основные функции.

- графический редактор Tux Paint;
- интерфейс графического редактора;
- основные элементы графического редактора и их функции.

7.2. Знакомство с художественными приемами и их выполнение в графическом редакторе Tux Paint.

- что такое «художественный приём» в графическом редакторе;
- знакомство с художественными приемами в графическом редакторе Tux Paint;
- выполнение художественных приемов в графическом редакторе.

7.3. Создание рисунка по образцу в графическом редакторе Tux Paint.

- создание рисунка по инструкции и образцу педагога в графическом редакторе.

7.4. Создание открытки «С новым годом» в графическом редакторе Tux Paint.

- рассказ «Как создать открытку к любому празднику»;
- создание открытки «С новым годом» в графическом редакторе.



#### 7.5. Создание собственного рисунка в графическом редакторе Tux Paint.

- придумывание собственного рисунка, составление инструкции по его выполнению;
- создание рисунка в графическом редакторе.

#### 7.6. Проверочная работа «Графический редактор Tux Paint»

- выполнение проверочной работы «Графический редактор Tux Paint».

#### 7.7. Проект «Рисунок в графическом редакторе Tux Paint на любую тематику» (создание инструкции к выполнению рисунку)

- продумывание своего проекта в изученном редакторе;
- составление инструкции к выполнению рисунка (образец);
- представление и защита проекта.

#### 7.8. Повторение пройденного материала.

- устный опрос по изученным темам;
- выполнение практических упражнений;
- написание проверочной работы по изученному блоку.

### 8. Графический редактор AutoDraw.

#### 8.1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе AutoDraw.

- графический редактор AutoDraw;
- интерфейс графического редактора;
- основные элементы графического редактора и их функции.

#### 8.2. Основные инструменты рисования.

- инструменты рисования: назначение и функции;
- алгоритм использования инструментов рисования;
- выполнение практических упражнений.

#### 8.3. Работа со слоями и фигурами.

- слои и фигуры в графическом редакторе;
- алгоритм работы со слоями и фигурами;
- выполнение практических упражнений.

#### 8.4. Преобразование объектов.

- способы преобразования объектов;
- алгоритм преобразования объектов в графическом редакторе;
- выполнение практических упражнений.

#### 8.5. Возможности коррекции изображения.

- что такое коррекция изображения;
- основные возможности коррекции изображения;
- алгоритм коррекции изображения в графическом редакторе;
- выполнение практической работы.

#### 8.6. Создание объектов и фигур.

- объекты и фигуры в графическом редакторе;
- способы создания объектов и фигур;
- алгоритм создания объектов и фигур;
- выполнение практических упражнений.

#### 8.7. Использование маски.

- что такое маска в графическом редакторе;
- маска: назначение и функции;

- алгоритм использования маски;
  - выполнение практических упражнений.
- 8.8. Рисование инструментом перо.
- инструмент перо: назначение и функции;
  - алгоритм рисования инструментом;
  - выполнение практических упражнений.
- 8.9. Рисование инструментом карандаш.
- инструмент карандаш: назначение и функции;
  - алгоритм рисования инструментом;
  - выполнение практических упражнений.
- 8.10. Творческое задание на свободную тему.
- самостоятельное выполнение творческого задания на свободную тему;
  - представление выполненной работы.
- 8.11. Повторение пройденного материала.
- устный опрос по изученным темам;
  - выполнение практических упражнений;
  - написание проверочной работы по изученному блоку.
- 9. Подведение итогов. Презентация выполненных работ.**
- 9.1. Выполнение итоговой творческой работы в программном средстве (на выбор) на заданную тему.
- составление плана выполнения индивидуальной творческой работы;
  - самостоятельное выполнение творческой работы в программном средстве на заданную тему.
- 9.2. Презентация собственных продуктов, их оценка.
- определение критериев оценки работ;
  - презентация выполненной работы;
  - оценивание работ.
- 9.3. Выставка продуктов.
- создание выставки продуктов;
  - организация конкурса.
- 9.4. Итоговое занятие. Достижения, полученные учащимися в ходе изучения курса.
- подведение итогов;
  - награждение учащихся за достижения, полученные в ходе изучения курса.

### Методическое обеспечение программы

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
<b>Введение. Организация работы учащихся в компьютерном классе.</b>	Теоретическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение)	Мультимедийная презентация «Правила поведения в компьютерном классе»	Компьютер, проектор	Опрос
<b>Человек и компьютер.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Мультимедийная презентация, Памятка «Правила работы за компьютером» Алгоритм работы с компьютерным меню	Компьютер, проектор	Опрос Тест «Правила работы за компьютером»
<b>Теоретические основы компьютерной графики.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Мультимедийные презентации	Компьютер, проектор	Проверочная работа. Создание продукта.
<b>Текстовый редактор Word.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение),	Мультимедийные презентации Памятка «Работа в	Компьютер, проектор	Выполнение итогового задания по заданной

		наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	текстовом редакторе Word»		теме.
<b>Графический редактор PowerPoint.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Мультимедийные презентации Памятка «Работа в текстовом редакторе PowerPoint »	Компьютер, проектор	Создание собственной презентации и ее защита.
<b>Графический редактор Paint.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Мультимедийные презентации Памятка «Работа в текстовом редакторе Paint»	Компьютер, проектор	Проверочная работа «Графический редактор Paint». Проект «Рисунок в графическом редакторе Paint на любую тематику».
<b>Графический редактор TuxPaint.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Мультимедийные презентации Памятка «Работа в текстовом редакторе TuxPaint»	Компьютер, проектор	Проверочная работа «Графический редактор TuxPaint». Проект «Рисунок в графическом редакторе TuxPaint на любую тематику».
<b>Графический редактор AutoDraw.</b>	Теоретическое занятие, практическое	Словесный метод (беседа, рассказ,	Мультимедийные презентации Памятка «	Компьютер, проектор	Творческое задание на свободную

	занятие	объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Работа в текстовом редакторе AutoDraw»		тему.
<b>Подведение итогов. Презентация выполненных работ.</b>	Теоретическое занятие, практическое занятие	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа)	Мультимедийны е презентации	Компьютер, проектор	Выполнение итоговой творческой работы в программном средстве (на выбор) на заданную тему. Выставка продуктов.

## Литература

1. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
2. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
3. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
4. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001
6. Заргарян Ю. А., Заргарян Е. В.: Компьютерная графика в практических приложениях. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014
7. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере / Под ред. Н.В.Макаровой. М.: “Финансы и статистика”, 2000
8. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
9. Молочков В.П. Практические работы в графическом редакторе MS Paint/ Информатика и образование № 2 – 2001
10. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. –М., 2004
11. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
12. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
13. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint. (Тематический контроль по информатике.)/ Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. – М. Интеллект-Центр. 2003 – 80 с
14. Швабе Райнер Вальтер. Текстовый редактор MicrosoftWord 2007 Пошагово, наглядно, доступно! –НТ Пресс, 2008

## Литература для обучающихся и родителей

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
2. Дзэбнер Дэвид. Школа графического дизайна. -Рипол Классик, 2009
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
4. Минервина Г.Б., Шимко В.Т. Дизайн: Иллюстрированный словарь-справочник. — Архитектура-С, 2004
5. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,336с.