

Управление образования Артемовского городского округа  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 6»  
Артемовского городского округа ИНН 6602007205 КПП 667701001  
623780 Свердловская область город Артемовский  
улица Чайковского, 2 тел. (34363) 2-47-40  
электронный адрес [scoola6@mail.ru](mailto:scoola6@mail.ru) сайт: <http://6art.uralschool.ru>

---

---

Приложение к основной  
образовательной программе  
среднего общего образования МБОУ «СОШ № 6»,  
утвержденной Приказом № № 78/о от 25.08.2021 года

## **Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика»**

Возраст обучающихся: 9-10 лет (3-4 классы)

Срок реализации программы: 1 год

Для реализации рабочей программы изучения курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» на этапе начального общего образования учебным планом внеурочной деятельности отведено 136 часов. Из них 68 часов в 3 классе, 68 часов в 4 классе.

### **Планируемые результаты освоения курса « Компьютерная графика» (3 класс)**

*Предметные результаты.*

**К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

*Метапредметные результаты:*

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет); в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, готовить своё выступление; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

*Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

*Регулятивные УУД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться работать по предложенному учителем плану.

*Познавательные УУД:*

- находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

*Коммуникативные УУД:*

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других; пользоваться приемами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

## **Содержание курса «Компьютерная графика» (3 класс)**

**Тема 1.** Вводные знания. Информационные технологии, информация.

**Тема 2. Информация вокруг нас**

Организация хранения информации в компьютере.

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

**Тема 3. Графический редактор PAINT**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

**Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»**

Назначение программы. Структура окна.

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

**Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»**

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

**Тема 6. Текстовый редактор WORD**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.

Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Оформление текстов с помощью WORDART.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.

Копирование и перемещение текста.

Урок-КВН.

Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания.

Итоговая работа по WORD.

**Тема 7. Развивающие игры.** Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

## **Тема 8. Знакомство с медиапродукцией.**

Демонстрация видеотрегментов с использованием медиадисков.

Демонстрация мультфильмов, сказок.

### **Планируемые результаты освоения курса «Компьютерная графика» (4 класс)**

#### *Метапредметные результаты:*

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет); в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, готовить своё выступление; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

#### *Личностные УУД:*

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

#### *Регулятивные УУД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- учиться работать по предложенному учителем плану.

#### *Познавательные УУД:*

- находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

#### *Коммуникативные УУД:*

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

### **Содержание курса «Компьютерная графика» (4класс)**

**Тема 1.** Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

**Тема 2.** Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации

**Тема 3.** Графический редактор PAINT. Работа с палитрой цветов

**Тема 4.** Создание презентаций с помощью PowerPoint.

Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.

Работа со стилями.

Создание нового слайда, фон слайда.

Вставка рисунков и других объектов на слайд.

Создание скриншотов.

Анимация на слайдах

**Тема 5.** Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)

**Тема 6.** Работа в текстовом процессоре WORD.

Форматирование документа, вставка рисунков.

Создание таблиц, вставка специальных символов.

Создание перекрестных ссылок.

Форматирование абзацев.

Сохранение документа.

Печать.

**Тема 7.** Решение головоломок (логических задач).

Тесты на внимательность.

**Тема 8.** Разработка простейших компьютерных программ.

Работа в среде программирования «Логомиры».

Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.

Работа над проектом «моя первая программа».

Основные принципы работы компьютерных программ

**Тема 9.** Работа на клавиатурном тренажере.

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

**Тема 10.** Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы.

Звуковые редакторы.

Видео редакторы.

Плееры, их отличие.

**Тема 11.** Сетевые технологии.

Интернет.

Компьютерные сети.

Локальная компьютерная сеть.

Глобальная компьютерная сеть. Браузеры.

Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.

Образовательные сайты.

Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов

### Тематическое планирование (3 класс)

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата
1.-2	Вводные занятия	2	
3-4	Информация вокруг нас	2	
5-6	Графический редактор PAINT	2	
7-10	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	4	
11-12	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	2	
13-14	Текстовый редактор WORD. Назначение, запуск, закрытие.	2	
15-16	Текстовый редактор WORD. Основные объекты редактора.	2	
17-18	Текстовый редактор WORD. Создание, хранение документа.	2	
19-20	Текстовый редактор WORD. Основные операции с текстом.	2	
21-22	Текстовый редактор WORD. Сохранение файла.	2	
23-24	Текстовый редактор WORD. Режим вставки (символы, рисунки)	2	

25-26	Текстовый редактор WORD. Рисунок в WORD. Параметры страницы.	2	
27-28	Текстовый редактор WORD. Оформление текста с WORDART.	2	
29-30	Текстовый редактор WORD. Таблицы, составление кроссворда.	2	
31-32	Текстовый редактор WORD. Поиск и исправление ошибок.	2	
33-34	Текстовый редактор WORD. Копирование и перемещение текста.	2	
35-36	Текстовый редактор WORD. Урок KBH.	2	
37-38	Текстовый редактор WORD. Творческая работа. Забавное рисование.	2	
39-40	Текстовый редактор WORD. Итоговая работа.	2	
41-44	Развивающие игры. Игры на внимательность	4	
45-50	Развивающие игры. Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построение дерева игры.	6	
51-54	Знакомство с медиапродукцией. Демонстрация видеофрагментов, мультфильмов, сказок.	4	
55-56	Графический редактор PAINT. Назначение, запуск, структура.	2	
57 -58	Графический редактор PAINT. Выполнение рисунка. Цвет в графике.	2	
59-61	Графический редактор PAINT. Изменение рисунка.	3	
62-64	Графический редактор PAINT. Изобретаем узоры.	3	
65-66	Графический редактор PAINT. Работа на заданную тему.	2	
67-68	Графический редактор PAINT. Выполнение рисунка по стихотворению.	2	
<b>Итого</b>		<b>68</b>	

### Тематическое планирование (4 класс)

№ п/п	Тема	Количество часов	Срок
1 -2	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	2	
3-4	Информация в природе и технике	2	
5-6	Графический редактор PAINT	2	
<b>Создание презентаций с помощью PowerPoint (14 часов)</b>			
7-8	Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.	2	
9-10	Работа со стилями.	2	
11-12	Создание нового слайда, фон слайда.	2	
13-14	Вставка рисунков и других объектов на слайд	2	
15-16	Создание скриншотов.	2	
17-18	Анимация на слайдах	2	
19-20	Элементарные вычисления на калькуляторе	2	
<b>Работа в текстовом процессоре WORD (12 часов)</b>			

21 -22	Работа в текстовом процессореWORD	2	
23-24	Создание таблиц, вставка специальных символов.	2	
25-26	Создание перекрестных ссылок	2	
27-28	Форматирование абзацев.	2	
29-30	Сохранение документа. Печать.	2	
31-32	Решение головоломок (логических задач) Тесты на внимательность.	2	
<b>Разработка простейших компьютерных программ (12 часа)</b>			
33-34	Разработка простейших компьютерных программ	2	
35-36	Работа над проектом «моя первая программа».	2	
37-38	Основные принципы работы компьютерных программ	2	
39-44	Работа на клавиатурном тренажере	6	
<b>Мультимедийная информация и ее применение в обучении (10 часов)</b>			
45-46	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	2	
47-48	Графические редакторы.	2	
49-50	Звуковые редакторы.	2	
51-52	Звуковые и видео редакторы.	2	
53-54	Плееры, их отличие.	2	
<b>Сетевые технологии. 14 (часов)</b>			
55-56	Интернет.	2	
57 -58	Компьютерные сети.	2	
59- 60	Глобальная компьютерная сеть. Браузеры.	2	
61-62	Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.	2	
63-64	Образовательные сайты.	2	
65-66	Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере.	2	
67-68	Выставка работ. Подведение итогов.	2	
	<b>Итого</b>	<b>68 ч.</b>	

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868576028

Владелец Киселева Марина Николаевна

Действителен с 01.03.2021 по 01.03.2022