

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа
с. Малячкино имени Героя Советского Союза Н.В. Будылина
муниципального района Шигонский Самарской области**

Рассмотрена
на заседании МО
учителей начальных
классов
протокол № 1
от "29"августа 2022 г

Проверено
заместитель
директора по УВР

Жулькова Е. Ю.
"31"августа 2022г

Утверждаю
директор ГБОУ СОШ

Янушевич А.Ю.
приказом №118 от
"31" августа 2022г

**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Школа компьютерного творчества»
2-4 классы**

2022 г.

Курс внеурочной деятельности «Школа компьютерного творчества» составлен с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (утвержден приказом министерства образования и науки Российской Федерации №1897 от 17.12.2010 в редакции приказов Минобрнауки №1644 от 29.12.2014, №1577 от 31.12.2015), на основе ООП ООО ГБОУ СОШ с. Малячкино. На изучение курса внеурочной деятельности «В мире IT» по учебному плану школы отводится во 2 классе – 1 час в неделю, в 3 классе – 1 час в неделю, в 4 классе – 1 час в неделю, что составляет 34 часа в год. Итого на уровне начального общего образования – 102 часов. На изучение данного курса на уровне основного общего образования выделяется 102 часов.

Программа представлена в виде блоков, в которых раскрыты содержательные вопросы реализации образовательной программы:

2 класс: «Изобразительное творчество и компьютерная графика»;

3 класс: «Литературное творчество и текстовый редактор»;

4 класс: «Проектное творчество и редактор презентаций».

1. Результаты освоения курса.

Личностные результаты освоения курса отражают:

1. Готовность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению;
2. Готовность к построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий, с учетом познавательных интересов;
3. Сформированность ответственного отношения к учению; уважительного отношения к труду;
4. Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
5. Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
6. Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
7. Сформированность ценности здорового и безопасного образа жизни;
8. Развитость эстетического сознания через освоение творческой деятельности эстетического характера;
9. Способность к самовыражению и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры.

Метапредметные результаты освоения курса отражают:

1. Выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат;
2. Формулировать учебные задачи как шаги достижения поставленной цели деятельности;
3. Обосновывать целевые ориентиры и приоритеты ссылками на ценности, указывая и обосновывая логическую последовательность шагов;
4. Определять необходимые действия в соответствии с учебной и познавательной задачей;

5. Составлять план решения проблемы (выполнение проекта, проведение исследования);
6. Сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки самостоятельно;
7. Выявлять и называть причины события, явления, в том числе возможные\ наиболее вероятные причины, возможные последствия заданной причины, самостоятельно осуществлять причинно-следственный анализ;
8. Определять логические связи между предметами и\или явлениями, обозначать данные логические связи с помощью знаков в схеме;
9. Строить модель\схему на основе условий задачи и\или способа ее решения;
10. Создавать вербальные, вещественные и информационные модели с выделением существенных характеристик объекта для определения способа решения задачи в соответствии с ситуацией;
11. Анализировать/рефлексировать опыт разработки и реализации учебного проекта, исследования (теоретического, эмпирического);
12. Строить схему, алгоритм действия, исправлять или восстанавливать неизвестный ранее алгоритм на основе имеющегося знания об объекте, к которому применяется алгоритм;
13. Находить в тексте требуемую информацию (в соответствии с целями своей деятельности);
14. Ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать текст;
15. Корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы;
16. Организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.)
17. Высказывать и обосновывать мнение (суждение) и запрашивать мнение партнера в рамках диалога;
18. Использовать невербальные средства и наглядные материалы, подготовленные/отобранные под руководством учителя;
19. Использовать компьютерные технологии (включая выбор адекватных задаче инструментальных программно-аппаратных средств и сервисов) для решения информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.
20. Создавать информационные ресурсы разного типа и для разных аудиторий, соблюдать информационную гигиену и правила информационной безопасности.

Предметные результаты освоения курса отражают:

В результате прохождения программы «Школа компьютерного творчества» обучающиеся в каждом ее направлении приобретут соответствующие знания и умения.

Изобразительное творчество и компьютерная графика»

Обучающиеся будут знать:

- основные жанры изобразительного искусства;
- основные инструменты и материалы, используемые в изобразительном искусстве;
- основные и дополнительные цвета, цветовой круг;
- понятие композиции;
- понятие объема и светотени;
- назначение и возможности графического редактора;
- основные инструменты и функции графического редактора;

- конкретные творческие приемы для создания авторского рисунка.
Обучающиеся будут уметь:
- создавать изображения в графическом редакторе;
- использовать основные инструменты и функции графического редактора MS Paint;
- работать с выделенными областями;
- строить изображение путем комбинирования фигур;
- применять творческие приемы для создания авторских рисунков.

«Литературное творчество и текстовый редактор»

Обучающиеся будут знать:

- основные литературные жанры;
- структуру литературного произведения;
- назначение и возможности текстового редактора;
- основные инструменты и функции графического редактора;
- конкретные творческие приемы создания литературного произведения.

Обучающиеся будут уметь:

- использовать основные инструменты и функции текстового редактора;
- набирать и редактировать текст в текстовом редакторе MS Word;
- форматировать текст;
- работать с фрагментом текста (копировать, вырезать, вставлять и др.);
- вставлять в текст дополнительные объекты (рисунки, таблицы, схемы и др.)
- применять творческие приемы для создания литературного произведения.

«Проектное творчество и редактор презентаций»

Обучающиеся будут знать:

- понятия «проект» и «проектная деятельность»;
- этапы создания проекта;
- область применения и структуру компьютерных презентаций;
- назначение и возможности редактора презентаций;
- основные инструменты и функции редактора презентаций;
- конкретные творческие приемы, применяемые в проектной деятельности.

Обучающиеся будут уметь:

- использовать основные инструменты и функции редактора презентаций;
- создавать презентации в редакторе презентаций MS PowerPoint;
- добавлять в презентацию звук и анимацию;
- создавать интерактивные переходы и тесты с помощью гиперссылок;
- создавать мультфильмы с помощью редактора презентаций MS PowerPoint;
- применять творческие приемы в процессе проектной деятельности.

Кроме того, в результате обучения по программе «Школа компьютерного творчества» у обучающихся будут развиты:

- образное мышление при создании ярких, выразительных образов
- творческое мышление, воображение, фантазия
- творческая активность;
- самостоятельность в создании творческих продуктов.

2.Содержание курса внеурочной деятельности.

Формы организации:

При реализации курса используются следующие формы организации:

1. Познавательные беседы;
2. Практические задания;
3. Творческие работы;
4. Проектная и исследовательская деятельность;
5. Просмотр познавательных видеороликов;
6. Компьютерные игры (специально отобранные педагогом).

Содержание курса с указанием видов деятельности во 2 классе.

Содержание курса	Виды деятельности
Изобразительное творчество. Основные жанры изобразительного искусства. Творческие приемы в изобразительном искусстве.	Знакомство с рисунком на основе геометрических фигур как с видом изобразительного искусства.
Основные понятия: Жанры картин. Понятие композиции. Понятие перспективы. Цвет. Основные и дополнительные цвета. Понятие орнамента. Холодные, теплые, нейтральные цвета. Цветовой круг: близкие и контрастные цвета. Светотень. Объем в изображении. Изобразительное искусство и предметы быта. Открытка как вид графического искусства. Различные стили в изобразительном искусстве. Диптих, триптих.	Знакомство с картинами и открытками как с видом изобразительного искусства.
Творческий приём «Комбинирование». Творческий метод «Снежинка». Метод Леонардо да Винчи.	Задание «Облака». Упражнения «Дорису до известного объекта» (окружности, трапеции). Задание «Лист». Задание «Ножницы». Упражнения «Дорисуй в контуре» (замкнутый и разомкнутый контуры). Задание «Незаконченный рисунок».
Графический редактор: назначение, интерфейс, основные инструменты. Работа с Палитрой. Фигуры и их параметры. Понятие «фрагмент». Копирование, вырезание, удаление и вставка фрагмента. Построение изображения путем комбинирования фигур. Применение вспомогательных линий при создании рисунка. Поворот и отображение. Система координат Рабочего поля. Построение изображения путем последовательного объединения отдельных его деталей. Возможности графического редактора для имитации различных инструментов и материалов. Ввод и редактирование текста	Создание рисунка «Пейзаж с озером». Создание рисунка «Дачный пейзаж». Создание закладок с орнаментом. Создание рисунка «Ночной город». Создание натюрморта «Ваза с цветами». Создание поздравительной открытки. Творческое задание «Водоём».

<p>в графическом редакторе. Создание миниатюрных элементов рисунка с использованием режима «Сетка». Использование инструментов графического редактора для имитации природных материалов.</p>	
--	--

Содержание курса с указанием видов деятельности в 3 классе.

Содержание курса	Виды деятельности
<p>Творческие приемы как основа создания литературного произведения.</p>	<p>Задание «Рассказ на одну букву».</p>
<p>Литературное творчество. Развитие словарного запаса. Идеи для сюжета. Творческий прием «Необычное поведение». Эпистолярный стиль как литературный жанр. Сказка как жанр литературы. Творческий прием «Сказка – «Не-сказка». Герой в литературном произведении. Описание героя. Художественная выразительность литературного произведения.</p>	<p>Задание «Перевод с русского на русский». Задание «Предложение-чайнворд». Задание «Синоним к глаголам». Задание «Рассказ из глаголов». Задание «Сочини историю». Задание «Странные вещи». Задание «Письмо другу». Задание «Сказка – «не-сказка». Задание «Если бы я был волшебником». Задание «Описание героя». Задание «Придумай историю по вопросам». Задание «Предметы». Задание «Девочка и щенок». Работа над созданием авторской книжки.</p>
<p>Воображение как основной компонент творческого процесса. Творческий прием «Бином фантазии». Творческий прием «Эти три слова – обязательно!» Творческий прием «Что было бы, если...».</p>	<p>Задание «Давайте представим...». Задание «Дело в шляпе». Задание «Бином фантазии». Задание «Что обозначает эта пиктограмма?». Использование творческих приемов для создания сюжета авторской книжки.</p>
<p>Текстовый редактор: назначение, интерфейс. Ввод и редактирование текста. Десятипальцевый метод печати. Перемещение курсора по тексту. Параметры шрифта. Форматирование текста. Назначение и особенности инструмента Линейка. Форматирование текста: выравнивание абзаца. Контекстное меню. Фрагмент текста. Основные операции с фрагментом текста: копирование, перемещение, удаление, вставка. Вставка объектов в текст. Декоративная надпись из коллекции WordArt. Картинки из коллекции MS Word. Графические объекты из коллекции пользователя. Создание простых иллюстраций в текстовом редакторе с помощью Автофигур. Операция Группировка. Создание схем в текстовом редакторе. Создание таблиц в текстовом</p>	<p>Тренировка десятипальцевого метода печати. Практические упражнения в текстовом редакторе: «Ввод текста», «Ввод и редактирование текста», «Редактирование текста (разрезание и склеивание строк)», «Параметры шрифта (1, 2)», «Форматирование (1, 2)», «Копирование текста (1, 2, 3)», «Коллекция WordArt», «Вставка картинок из коллекции (1, 2)», «Вставка рисунков», «Вставка автофигур (1, 2)», Задание «Вставка таблиц (1, 2)». Набор, редактирование, оформление, печать авторской книжки.</p>

редакторе. Вставка буквицы в текст. Вставка нумерации страниц в текстовый документ. Печать текстового документа.	
---	--

Содержание курса с указанием видов деятельности в 4 классе.

Содержание курса	Виды деятельности
Пример проектного творчества.	Задание «Амулет «Анти-не-могу»
Понятие проекта. Проектное творчество. Тематическая презентация как творческий проект. Этапы создания презентации. Этапы создания мультфильма: концепция; сценарий; раскадровка; озвучивание; монтаж.	Проект-презентация «Наши друзья». Проект «Мультфильм»
Понятие психологической инерции. Способы преодоления психологической инерции. Оригинальный взгляд на привычные вещи. Задачи «да-нетки» как средство развития творческого мышления. Творческий прием «Используй то, что под рукою...». Метод фокальных объектов. Метод Интеллект-карт. Прием «Морфологический анализ».	Задание «Странные вопросы». Задание «Чашка кофе». Задачи «Да-Нетки». Задание «Случай у реки». Задание «Используй то, что под рукою...». Задание по теме «Метод фокальных объектов». Задание по теме «Метод интеллект-карт». Задание по теме «Морфологический анализ».
Редактор презентаций: назначение, интерфейс. Этапы презентации. Выбор общего стиля презентации. Расположение информационных блоков на слайде презентации. Вставка на слайд графических объектов. Создание анимационных эффектов на слайде. Добавление слайдов в презентацию. Вставка художественного текста в презентацию. Настройка показа презентации. Понятие интерактивной презентации. Создание гиперссылок. Создание иллюстраций в редакторе презентаций. Мультимедийные возможности редактора презентаций.	Создание презентации: оформление фона; добавление текстовых блоков; вставка рисунков и художественного текста; анимационные эффекты; добавление слайдов в презентацию. Редактирование презентации. Вставка звука в презентацию. Создание иллюстраций средствами редактора презентаций. Создание гиперссылок. Настройка показа презентации.

3. Тематическое планирование.

2 класс.

№ п/п	Темы программы	Количество часов
1	Введение	1
2	Изобразительное творчество	6
3	Развитие невербального творческого мышления	8
4	Основы компьютерной графики	17
5	Праздник-конкурс	2
Итого		34

3 класс.

№ п/п	Темы программы	Количество часов
1	Введение	1
2	Литературное творчество	10
3	Развитие невербального творческого мышления	6
4	Основы работы в текстовом редакторе	15
5	Праздник-конкурс	2
Итого		34

4класс.

№ п/п	Темы программы	Количество часов
1	Введение	1
2	Проектное творчество	6
3	Развитие невербального творческого мышления	7
4	Основы работы в редакторе презентаций	18
5	Праздник-конкурс	2
Итого		34
Итого за 3 года		102



С=RU, O=ГБОУ СОШ с.
 Малячкино,
 CN=Янушевич
 Анатолий Юрьевич,
 E=malyach_sch@sa
 mara.edu.ru
 00c43b51ab8809631
 2022.11.09 11:10:17+04'00'

