

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Усть-Бузулукская средняя школа
Алексеевского муниципального района Волгоградской области

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 29.08.2023 года
Заместитель директора по УР
/Ю. А. Рябова/
« 29 » 08 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ Усть-Бузулукская СШ
/А.А. Рябцева/
Приказ № 112/1 от 31.08.2023 года
«31 » 08 2023г

ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
по интеллектуальному направлению
«Компьютерная грамотность»

Участники: учащиеся 5 класса
Срок реализации: 1 год
Составитель:
учитель физики и информатики
Тихонова Дарья Анатольевна

ст Усть – Бузулукская
2023-2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время, нельзя себе представить не одно производственное предприятие, на котором не используются компьютерные технологии. Сейчас осуществление любой деятельности проводится с максимальным использованием персональных компьютеров. Умение работать на компьютере также важно, как и писать и считать.

Данная программа внеурочной деятельности носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информационными технологиями и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Актуальность и новизна.

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

Информационные технологии как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Настоящая учебная программа реализует современные требования по изучению текстовых редакторов, графических пакетов данной возрастной группой и созданию мультимедиа презентаций.

Место предмета в учебном плане

Рабочая программа курса «Компьютерная грамотность» рассчитана для внеурочной деятельности обучающихся 5 классов сроком на 1 год. Всего 68 ч., два часа в неделю.

Для развития устойчивого интереса к учебному процессу в дополнительном образовании «Компьютерная грамотность» используются презентации, цифровые образовательные ресурсы.

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- ✓ словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа);
- ✓ наглядного (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- ✓ практического (практические работы в среде графического и текстового редактора)

Основными принципами внеурочной деятельности являются:

- принцип добровольности;
- принцип взаимодействия;

принцип учета индивидуальных и возрастных особенностей;
принцип преемственности;
принцип равноправия и сотрудничества;
принцип самостоятельности;
принцип ответственности;
принцип коллективности;
принцип ответственности за собственное развитие.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

Цель:

- привитие эстетического вкуса;
- формирование у учащихся основ компьютерной грамотности;
- оказание помощи в освоении азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике;
- обучение выполнению рисунка разной степени сложности;
- знакомство с программами для мультимедиа презентаций.

Задачи:

- дать базовое понятие о компьютере (ПК);
- обучить работе с графическими редакторами, с использованием ПК;
- развивать эстетический вкус детей через знакомство с современными информационными технологиями;
- сформировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- организовать развивающий досуг.

Отличительная особенность данной программы заключается в ее: доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

В результате реализации программы воспитанники должны:

- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- выбирать и загружать нужную программу;
- уметь работать в графических редакторах, с использованием ПК;
- иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;

Учащиеся должны:

Знать:

- состав компьютера и назначение его основных устройств;
- что такое операционная система, для чего она;
- что такое Рабочий стол;
- особенности, достоинства и недостатки растровой векторной графики

Уметь:

- выбирать и загружать нужную программу;
- уметь работать с папками;
- уметь работать с файлами;
- уметь работать в графических редакторах, с использованием ПК;
- иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- применять различные графические эффекты;
- иметь представление о методах и способах создания анимации.
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.

Показатели результативности.

1. Владение ПК на уровне пользователя (с учетом возрастной группы).
2. Успешное владение графическими редакторами.
3. Создание графического изображения любой сложности (в пределах изученного).
4. Участие в конкурсах, выставках.

Условия реализации программы:

1. Создание комфортной обстановки на занятиях, необходимой для проявления способностей каждого ребенка.
2. Индивидуальный подход к воспитаннику с учетом его психологических и возрастных особенностей.
3. Постоянная работа по самообразованию, пополнение знаний в области педагогики, психологии, новых информационных технологий.
4. Наличие материальной базы: кабинет информатики, соответствующий требованиям материального и программного обеспечения, кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности, наглядные пособия, видео ролики, презентации по темам занятий.

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ УЧЕБНОГО КУРСА (68 ч)

1. Организационные занятия - 1 час

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

2. Учимся работать на компьютере – 6 часов

Знакомство с компьютером. Компьютер – надежный помощник человека. У компьютера тоже есть своя история (история развития вычислительной техники). Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры. ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. Клавиатурный тренажер. Включение и выключение ПК. Создание папок. Работа в MS Word.

3. Стандартная программа Windows – Paint – 6 часов.

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение. Декоративное рисование. Разработка собственных проектов.

4. Графический редактор Adobe PhotoShop - 55 часов

Введение в программу Adobe PhotoShop. Цифровое изображение. Растровое и векторное изображения. Достоинства и недостатки растровой векторной графики. Оцифровка изображения. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовые модели RGB, CMYK. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы PhotoShop. Импорт и экспорт изображений в PhotoShop.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п.	Тема урока	Кол-во часов	Планируемые результаты	Дата проведения	
				По плану	По факту
1	Введение. Правила техники безопасности.	1	Знать технику безопасности в кабинете информатики. Правил пользования компьютером, Уметь пользоваться компьютером		
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2	Знать устройство персонального компьютера		
3	Текстовый редактор Word. Первое знакомство. Вызов программы.	2	Знать назначение текстового редактора Word; Знать основные функции редактора; Уметь применять полученные знания на практике.		
4	Клавиатура. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажёром.	2	Уметь пользоваться клавиатурой ПК.		
5	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы.	1	Знать графический редактор Paint.		
6	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1	Знать основные инструменты программы Paint. Уметь применять полученные знания на практике.		
7	Функция раскрашивания в графическом редакторе. Раскрашивание готовых рисунков.	1	Знать инструмент палитра; Уметь применять полученные знания на практике.		
8	Декоративное рисование (Линии, прорисовка	1	Знать, что такое декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет);		

	геометрических тел, узоры орнамент, цвет)		Уметь применять полученные знания на практике.		
9	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	2	Знать инструмент перо; Уметь применять полученные знания на практике (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»).		
10	Графический редактор Adobe PhotoShop. Интерфейс программы	1	Иметь представление о графическом редакторе Adobe PhotoShop. Знать основной интерфейс программы.		
11	Векторная и растровая графика	1	Иметь представление о векторной и растровой графике		
12	Разрешение изображения	1	Знать, что такое разрешение объекта, как оно влияет на качество изображения.		
13	Цветовые схемы	1	Иметь представление о цветовых схемах при работе в Adobe PhotoShop.		
14	Масштабирование изображения	1	Знать, что такое функция масштабирования, для чего оно применяется.		
15	Выделение объекта. Простое выделение.	1	Знать для чего применяется выделение объекта, Уметь применять полученные знания на практике.		
16	Инструмент перемещение.	1	Иметь представление об инструменте перемещение; Уметь применять полученные знания на практике.		
17	Работа со слоями.	1	Знать, что такое слои в Adobe PhotoShop; Уметь работать со слоями.		
18	Графические форматы.	1	Иметь представление о графических форматах; Уметь применять полученные знания на практике.		
19	Палитра истории.	1	Знать предназначение палитры истории. Уметь работать с панелью истории.		
20	Прямолинейное лассо. Магнитное лассо.	1	Знать предназначение инструментов выделения прямолинейное лассо, магнитное лассо.		
21	Сохранение выбранной области.	1	Уметь работать с выделенной областью.		
22	Трансформация объектов.	1	Знать, что такое трансформирование объекта; Уметь применять полученные знания на практике.		
23	Волшебная палочка и быстрое выделение.	1	Знать предназначение инструментов волшебная палочка и быстрое выделение; Уметь применять полученные знания на практике.		
24	Инструмент кадрирование.	1	Иметь представление об инструменте кадрирование; Уметь применять полученные знания на практике.		

25	Размер изображения и холста.	1	Знать, что такое рабочий холст в Adobe PhotoShop, размер изображения и холста.		
26	Инструмент кисть. Практика кисть.	3	Иметь представление об инструменте кисть. Уметь применять полученные знания на практике.		
27	Инструмент ластик. Волшебный ластик.	1	Иметь представление об инструменте ластик. Уметь применять полученные знания на практике.		
28	Выделение по цвету градиента.	1	Знать, что такое градиент, область его применения; Уметь выделять объект по цвету градиента.		
29	Модификация выделения.	1	Знать для чего применяется модификация выделения.		
30	Цветокоррекция.	1	Знать, что такое цветокоррекция, область применения.		
31	Инструменты ретуши	2	Знать, что такое ретушь, какие инструменты используются для ретуши; Уметь применять полученные знания на практике.		
32	Практика. Ретушь ч/б фотографии.	3			
33	Инструменты затемнитель, осветлитель, губка.	1	Знать предназначение инструментов затемнитель, осветлитель, губка. Уметь применять полученные знания на практике.		
34	Инструменты размытие, контраст, палец.	1	Знать предназначение инструментов размытие, контраст, палец; Уметь применять полученные знания на практике.		
35	Режимы наложения.	1	Иметь представление о режимах наложения. Знать их особенности.		
36	Практика с режимами наложения.	1	Уметь практически работать с режимами наложения.		
37	Маски.	2	Знать, что такое маски в Adobe PhotoShop.		
38	Быстрая маска.	1	Знать, что такое быстрая маска, в каких случаях ее удобно применять.		
39	Корректирующие слои.	1	Иметь представление, что такое корректирующий слой, какие они бывают.		
40	Работа с фотографией	3	Уметь работать с цветными изображениями.		
41	Сохранение и загрузка изображений в Adobe PhotoShop.	1	Иметь представление о правилах сохранения редактируемого объекта.		
42	Историческая кисть.	1	Знать предназначение инструмента историческая кисть; Уметь применять полученные знания на практике.		
43	Текст.	1	Уметь работать с текстом в графическом редакторе Adobe PhotoShop. Знать, что такое текст-маска; Уметь применять полученные знания на практике.		
44	Текст-маска.	2			

45	Стили слоя.	2	Иметь представление о стилях слоя.		
46	Галерея фильтров.	2	Иметь представление о фильтрах применяемых в Adobe PhotoShop. Уметь применять фильтры на практике.		
47	Вспомогательные инструменты.	2	Иметь представление о вспомогательных инструментах Adobe PhotoShop.		
48	Эффекты Adobe PhotoShop	3	Иметь представление о возможных эффектах Adobe PhotoShop.		
49	Итоговое занятие. Практическая работа.	2	Закрепить на практике полученные знания.		
		68			

