

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Тольятти
«Школа с углубленным изучением отдельных предметов № 45»**

Утверждено

Директор МБУ «Школа № 45» Е.Н.Ошкина

(Приказ от 01.09. 2022 г. №151/10-ОД)

Принято

Протокол педагогического совета

№ 12 от 31.08.2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Школа компьютерного творчества»
2 - 4 класс**

Составитель: учитель начальных классов

Урба Е.Д.

2022

Программа разработана на основе следующих документов:

Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года № 286 «Об утверждении государственного образовательного стандарта начального общего образования»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 22.03.2021 № 115 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования" (приказ действует до 01.09.2027);

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (Зарегистрирован 18.12.2020 № 61573);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания";

Примерная основная образовательная программа начального общего образования, одобренная решением федерального учебнометодического объединения по общему образованию ФГБНУ «Институт стратегии развития образования» (протокол 1/22 от 18.03.2022 г.);

Основная образовательная программа основного общего образования МБУ «Школа № 45».

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов. Научить ребёнка работать с информацией и использовать её - важная задача современной школы.

Таким образом, актуальность введения кружка «Школа компьютерной грамотности» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать.

Программа «Школа компьютерного творчества» базируется на собственной оригинальной идее: освоение информационных технологий детьми 8-11 лет осуществляется значительно успешнее, когда изучаемые компьютерные программы выступают как средство достижения их творческих целей. При этом творческой целью является разработка и создание реального объекта: рисунка, книжки, мультфильма и др., что достигается путем развития специальных способностей и креативности учащихся. Иными словами, педагогическая цель – сформировать у учащихся базовые навыки владения компьютерными технологиями – достигается за счет того, что дети с большим интересом и рвением изучают компьютерные программы и совершенствуют свои навыки для того, чтобы как можно лучше выполнить творческое задание: нарисовать картину, напечатать и оформить книжку, создать мультфильм. А желание выполнить задание наилучшим образом поддерживается системой мотивации и поощрения познавательной и творческой активности. Кроме того, в программе большое внимание уделяется развитию творческого мышления детей, обучению их приемам и техникам творческой деятельности.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в программе Microsoft Office PowerPoint.

Задачи программы:

- освоение первоначальных навыков приемов работы в редакторах Paint, Word, Power Point;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности.

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

1. Планируемые результаты курса

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

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

3 класс «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.

4 класс «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.

2. Тематическое содержание курса

Введение - 1 час

Теория: Изобразительное творчество. Основные жанры изобразительного искусства. Творческий прием «Комбинирование»

Практика: Рисунок на основе геометрических фигур.

Изобразительное творчество - 6 час

Теория: Изобразительное творчество. Основные жанры изобразительного искусства. Творческие приемы в изобразительном искусстве. Графический редактор: назначение, интерфейс, основные инструменты. Понятие перспективы. Понятие композиции в изобразительном искусстве

Практика: Создание простого рисунка средствами графического редактора. Рисунок на основе геометрических фигур.

Развитие невербального творческого мышления - 8 час

Теория: Вариативность использования инструментов графического редактора для создания изображения. 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. Орнамент в искусстве и предметах быта. Специфика создания орнамента в компьютерной графике. Изобразительное искусство и предметы быта. Открытка как вид графического искусства. Различные стили в изобразительном искусстве. Диптих, триптих.

Практика: Создание рисунка на основе геометрических фигур. Создание фантазийных образов в рисунке. Построение изображения путем комбинирования фигур. Создание закладки средствами графического редактора. Создание рисунка «Ночной город».

Основы компьютерной графики – 15 час

Теория: Вставка объектов в текст. Графические объекты из коллекции пользователя. Герой в литературном произведении. Описание героя. Художественная выразительность литературного произведения. Создание схем в текстовом редакторе. Работа над созданием авторской книжки: вступление, знакомство с героями, основная часть, заключение, литературное редактирование; создание иллюстрации, оформление обложки Вставка нумерации страниц в текстовый документ. Практика: Создание простых иллюстраций в текстовом редакторе с помощью Автофигур. Операция Группировка. Создание схем в текстовом редакторе. Творческий прием «Эти три слова – обязательно!». Выбор темы и жанра авторской книжки.

Праздник-конкурс – 2 час

Практика: Печать текстового документа. Подготовка к празднику-конкурсу. Праздник-конкурс: тематическая викторина; презентация авторских книжек.

Тематическое планирование курса «Школа компьютерного творчества»

2 класс

№	Тема	Кол/час
I	Введение	1
1	Изобразительное творчество. Основные жанры изобразительного искусства. Творческий прием «Комбинирование»	1
II	Изобразительное творчество	6
2	Графический редактор: назначение, интерфейс, основные инструменты.	1
3	Понятие перспективы. Создание простого рисунка средствами графического редактора	1
4	Создание простого рисунка средствами графического редактора	1
5	Понятие композиции в изобразительном искусстве. Создание простого рисунка средствами графического редактора.	1
6	Построение основных геометрических фигур	1
7	Построение основных геометрических фигур	1
III	Развитие невербального творческого мышления	8
8	Вариативность использования инструментов графического редактора для создания изображения.	1
9	Создание рисунка на основе геометрических фигур	1
10	Заготовки для фантазии. Создание рисунка на основе геометрических фигур	1
11	Создание фантазийных образов в рисунке.	1
12	Орнамент в искусстве и предметах быта. Специфика создания орнамента в компьютерной графике.	1
13	Построение изображения путем комбинирования фигур	1
14	Цвет: основные и дополнительные цвета. Создание закладки средствами графического редактора.	1
15	Цвет: холодные, теплые и нейтральные цвета. Создание рисунка «Ночной город»	1
IV	Основы компьютерной графики.	17
16	Применение вспомогательных линий при создании рисунка. Создание рисунка «Ночной город».	1
17	Поворот и отображение фрагмента рисунка. Создание рисунка «Ночной город»	1
18	Цветовой круг: близкие и контрастные цвета. Создание натюрморта «Ваза с цветами».	1
19	Создание натюрморта «Ваза с цветами». Построение изображения путем последовательного объединения отдельных его деталей: ваза	1
20	Светотень. Объем в изображении. Создание натюрморта «Ваза с цветами».	1
21	Создание натюрморта «Ваза с цветами». Построение изображения путем последовательного объединения отдельных его деталей: цветы	1
22	Создание натюрморта «Ваза с цветами». Построение изображения путем последовательного объединения отдельных его деталей: букет	1
23	Создание натюрморта «Ваза с цветами». Построение изображения путем последовательного объединения отдельных его деталей: фрукт	1
24	Открытка как вид графического искусства. Создание поздравительной открытки ко Дню Победы в графическом редакторе.	1
25	Создание поздравительной открытки	1

26	Возможности графического редактора для имитации различных инструментов и материалов	1
27	Ввод и редактирование текста в графическом редакторе.	1
28	Творческое задание – пейзаж «Водоём».	1
29	Создание пейзажа «Водоём». Использование инструментов графического редактора для имитации природных материалов.	1
30	Создание пейзажа «Водоём».	1
31	Создание пейзажа «Водоём». Создание миниатюрных элементов рисунка с использованием режима «Сетка».	1
32	Создание пейзажа «Водоём».	1
V	<u>Праздник-конкурс</u>	2
33	Подготовка к вернисажу.	1
34	Праздник-конкурс: тематическая викторина; вернисаж рисунков.	1
	Итого	34

3 класс

№	Тема	Кол/час
I	Введение	1
1	Литературное творчество. Творческие приемы как основа создания литературного произведения.	1
II	<u>Литературное творчество</u>	10
2	Текстовый редактор: назначение, интерфейс. Ввод и редактирование текста.	1
3	Десятипальцевый метод печати. Перемещение курсора по тексту	1
4	Понятие словарного запаса. Разрезание и склеивание строк в текстовом редакторе.	1
5	Развитие словарного запаса. Параметры шрифта	1
6	Развитие словарного запаса. Параметры шрифта	1
7	Воображение как основной компонент творческого процесса	1
8	Форматирование текста. Назначение и особенности инструмента Линейка	1
9	Идеи для сюжета. Творческий прием «Необычное поведение»	1
10	Форматирование текста: выравнивание абзаца.	1
11	Эпистолярный стиль как литературный жанр. Контекстное меню.	1
III	<u>Развитие вербального творческого мышления</u>	6
12	Фрагмент текста. Основные операции с фрагментом текста.	1
13	Сказка как жанр литературы. Копирование текста в текстовом редакторе.	1
14	Сочиняем сказку. Творческий прием «Сказка – «Не-сказка».	1
15	Вставка объектов в текст. Декоративная надпись из коллекции WordArt.	1
16	Вставка объектов в текст. Картинки из коллекции MS Word.	1
17	Творческий прием «Бином фантазии»	1
IV	<u>Основы работы в текстовом редакторе.</u>	15
18	Вставка объектов в текст. Графические объекты из коллекции пользователя.	1

19	Герой в литературном произведении. Описание героя. Герои Отечества в литературных произведениях.	1
20	Создание простых иллюстраций в текстовом редакторе с помощью Автофигур.	1
21	Создание простых иллюстраций в текстовом редакторе с помощью Автофигур. Операция Группировка.	1
22	Художественная выразительность литературного произведения. Создание схем в текстовом редакторе.	1
23	Создание таблиц в текстовом редакторе.	1
24	Творческий прием «Эти три слова – обязательно!». Выбор темы и жанра авторской книжки	1
25	Работа над созданием авторской книжки: вступление, знакомство с героями.	1
26	Работа над созданием авторской книжки: основная часть.	1
27	Работа над созданием авторской книжки: основная часть. Вставка буквы в текст	1
28	Работа над созданием авторской книжки: основная часть	1
29	Работа над созданием авторской книжки: заключение. Вставка нумерации страниц в текстовый документ.	1
30	Работа над созданием авторской книжки: литературное редактирование; создание иллюстрации	1
31	Работа над созданием авторской книжки: литературное редактирование; создание иллюстрации.	1
32	Работа над созданием авторской книжки: оформление обложки	1
V	<u>Праздник-конкурс</u>	2
33	Печать текстового документа. Подготовка к празднику-конкурсу	1
34	Праздник-конкурс: тематическая викторина; презентация авторских книжек.	1
	Итого	34

4 класс

№	Тема	Кол/час
I	Введение	1
1	Проект. Проектное творчество. Пример проектного творчества.	1
II	Проектное творчество	6
2	Редактор презентаций: назначение, интерфейс. Понятие психологической инерции.	1
3	Способы преодоления психологической инерции. Выбор общего стиля презентации.	1
4	Способы преодоления психологической инерции. Расположение информационных блоков на слайде презентации.	1
5	Оригинальный взгляд на привычные вещи. Вставка на слайд графических объектов.	1
6	Задачи «да-нетки» как средство развития творческого мышления. Создание анимационных эффектов на слайде.	1
7	Тематическая презентация как творческий проект. Добавление слайдов в презентацию.	1

III	Развитие творческого мышления	7
8	Вставка художественного текста в презентацию.	1
9	Создание презентации «Мой родной город»	2
10	Настройка показа презентации.	1
11	Понятие интерактивной презентации. Создание гиперссылок.	1
12	Создание иллюстраций в редакторе презентаций. Рисунок их автофигур.	1
13	Создание фигур произвольной формы.	1
IV	Основы работы в редакторе презентаций	18
14	Создание иллюстраций в редакторе презентаций. Рисунок – фон.	1
15	Создание иллюстраций в редакторе презентаций. Рисунок – фон.	1
16	Создание анимационного ролика на основе созданных иллюстраций.	1
17	Творческий прием «Используй то, что под рукою...». Проект «Мультфильм»	1
18	Этапы создания мультфильма. Концепция мультфильма.	1
19	Сценарий мультфильма.	1
20	Разработка персонажей мультфильма.	1
21	Метод фокальных объектов.	1
22	Создание персонажей мультфильма средствами редактора презентаций.	1
23	Раскадровка. Создание фона мультфильма средствами редактора презентаций.	1
24	Метод Интеллект-карт.	1
25	Работа над созданием авторского мультфильма.	1
26	Озвучивание мультфильма.	1
27	Запись и вставка звука в мультфильм средствами редактора презентаций.	1
28	Монтаж мультфильма. Мультимедийные возможности редактора презентаций.	1
29	Монтаж авторского мультфильма. Прием "Морфологический анализ"	1
30	Прием "Морфологический анализ"	1
31	Настройка показа авторского мультфильма.	1
V	Праздник - конкурс	2
32	Подготовка к празднику-конкурсу	1
33	Проведение праздника-конкурса: тематическая викторина; демонстрация авторских мультфильмов.	1
	Итого:	34