
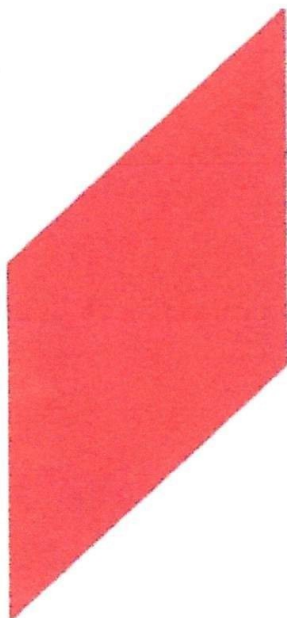


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 14 имени ДРОБОТОВОЙ Л.И.»  
Кочубеевского муниципального округа

«СОГЛАСОВАНО»  
Руководитель Центра образования  
цифрового и гуманитарного  
профилей «Точка Роста»  
МОУ СОШ № 14 им. Дроботовой Л.И.  
 А.И. Козленко



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНФОЗНАЙКА»



Возраст обучающихся: 9-11 лет  
класс / классы: 2-4 классы  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Педагог дополнительного  
образования  
Ковалева Л.И.

**Муниципальное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 14 им. Дроботовой Л.И.»**

Рассмотрено на заседании ШМО _____ 2022 ____ г Руководитель ШМО Протокол № _____ от « ____ » _____ 20 ____ г. _____ Н.А.Кидалова	Согласовано _____ 2022 ____ г Зам. директора по УВР _____ Е.С. Мурадханова	Утверждаю _____ 2022 ____ г Директор МОУ СОШ №14 им. Дроботовой Л.И. _____ Е.М. Сетова
--	--	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
для занятий в «Точке Роста»  
по курсу ИНФОРМАТИКА  
возрастная категория 9 – 10 лет**

**Разработана:  
Учителем информатики  
Ковалевой Л.И.**

## *Пояснительная записка*

Программа данного курса посвящена обучению школьников умению работать с растровой графикой, умению создавать различные графические продукты. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами). Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). Программа ориентирована на возрастную категорию 9 – 10 лет.

## *Цели и задачи курса*

**Целью** курса является изучение возможности графического редактора Paint.

### **Задачи курса.**

1. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
2. Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
3. Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
4. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
5. Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.

## *Содержание курса*

### **Растровая графика (34 часов)**

Растровая графика. Графический редактор Paint. Инструменты. Создание простейших изображений. Операции с графическими примитивами. Работа с палитрой. Создание более сложных изображений. Операции с графическими объектами. Вставка текста. Создание открыток.

## *Планируемые результаты*

*В результате изучения курса учащиеся должны уметь:*

- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINT;
- создавать движущиеся изображения;
- оформлять открытки;

*Календарно-тематическое планирование занятий по информатике  
34 часа (1 час в неделю).*

№ п/п	Тема занятия	Дата
1	Запуск графического редактора Paint. Изображение фигур.	
2	Инструменты рисования. Прочие инструменты.	
3	Действия с фигурами.	
4	Ввод текста. Настройка текстовой панели.	
5	Создание графического объекта. Сохранение документа.	
6	Работаем с объектами. Основные приемы работы.	
7	Рисуем праздничную коробку.	
8	Этюд в черно-белых тонах.	
9	Работаем с распылителями. Создаем пейзаж.	
10	Рисунки из фигур.	
11	Забавные физиономии.	
12	Впечатление объемности.	
13	Декоративный текст.	
14	Создание теней.	
15	Персональный логотип.	
16	Визитная карточка.	
17	Головоломка своими руками. Найти отличия.	
18	Украшение подарка.	
19	Поздравительная открытка.	
20	Веселые гирлянды.	
21	Набор карточек для игр. Игра пары.	
22	Художественные композиции.	
23	Движущиеся изображения.	
24	Создание фигурного контура.	
25	Рисуем комиксы.	
26	Текст может улыбаться.	
27	Псевдографика.	
28	Печатаем заметки.	
29	Рамки вокруг текста.	
30	Печать на конвертах.	
31	Рисунки в тексте.	
32	Газета своими руками. Замысел.	
33	Создание газеты.	
34	Оформление.	

**Материально-техническое оснащение учебного процесса**

ПК, МФУ, Прикладное ПО: Графический редактор Paint.