


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Борисовка»
Уссурийского городского округа
МБОУ СОШ с. Борисовка

	<p>УТВЕРЖДАЮ</p> <p>Директор МБОУ СОШ с. Борисовка</p> <p>« 03 »  2023 г.</p>
--	---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
компьютерной направленности

«Виртуальная реальность»

Возраст учащихся: 8-10 лет
Срок реализации программы: 1 год

А.Е. Богатырева,
Учитель информатики

с. Борисовка
2023-2024г.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Авторская программа кружка «Виртуальная реальность» по информатике предназначена для подготовки учеников 2-4 классов, интересующихся графическими редакторами и желающими изучать их глубоко.

Программа «Виртуальная реальность» разработана с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта по информатике (базовый уровень), федерального базисного учебного плана и примерных программ общего образования по информатике для общеобразовательных учреждений РФ.

Программа «Виртуальная реальность» рассчитана на 34 часа на 1 год обучения.

Предлагаемая образовательная программа «Виртуальная реальность» представляет собой сборник конспектов, презентаций, практических и домашних заданий, включающий инструкции для их выполнения. Для изучения возможностей программы Paint использованы задания из различных сфер деятельности человека.

Содержание программы построено на чередовании теоретических занятий с практическими. Последовательность расположения материала предполагает накопление опыта работы учеников, вырабатывает навыки самостоятельного анализа домашнего задания.

Программа составлена с учётом национально-регионального компонента и содержит возможности для дифференцированного и индивидуального подхода, построена по принципу от простого к сложному.

Учитывая психолого-педагогические особенности детей, были подобраны задания, отвечающие интересам и способностям каждого ребенка, что дает возможность учителю использовать вариативный подход при проведении занятий. Задания, включенные в комплект, можно использовать как в качестве обучающих, так и контролирующих. Комплект методических разработок построен таким образом, что может быть использован как на занятии, так и во внеурочной (факультативной, кружковой) деятельности.

Задания призваны развивать интуицию, пространственные представления и воображение учащихся, выполняются дошкольниками на компьютере под руководством педагога или самостоятельно, при условии, что учащиеся уже получили необходимые знания для выполнения упражнения. На занятиях используется оборудование цифровой образовательной среды (ЦОС).

Программа кружка «Виртуальная реальность» имеет большое познавательное и воспитательное значение. Анализ выполнения практических заданий формирует у учащихся

активную мыслительную деятельность, развивает умение рассуждать и обосновывать правильность выполняемой работы; способствует осмысленному обогащению словарного запаса. Занятия помогут обогатить знания учащихся, продолжат развивать чувство собственной значимости.

Программа имеет большое практическое значение: её средствами повышается культура речи, совершенствуется умение пользоваться компьютерными информационными технологиями, обогащается словарный запас воспитанников. Занятия способствуют формированию у учащихся интереса к работе графического дизайнера и вырабатывают профессиональный интерес к данной профессии.

Направленность практическая.

Уровень освоения базовый.

Адресат программы

Обучение предназначено для детей 2-4 классов.

Программа «Виртуальная реальность» разработана на 1 год.

Программа рассчитана на 34 часов в год (1 часа в неделю), продолжительностью 60 минут.

2. Цель и задачи программы

Цель программы

- подготовка учеников к ситуации выбора профиля дальнейшего обучения и приобретения навыков для будущей профессии;
- углубление знаний и расширение кругозора в области информационной коммуникационных технологий, повышение общей языковой культуры учеников;
- формирование сознательного отношения к компьютеру как материальной ценности, средству общения и получения знаний в разных сферах человеческой деятельности;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей воспитанников, навыков самостоятельной деятельности, самовыражения в различных областях человеческой деятельности.
- научить учащихся использовать компьютер и информационные технологии в повседневной практической деятельности для:
 - изменения и создания простых информационных объектов на компьютере;
 - решения учебных и практических задач;
 - приобретения навыков выполнения разного уровня сложности рисунков, узоров, чертежей.

Задачи программы

обучающие:

- формирование представлений об информатике, знакомство с графическим редактором, развитие творческих способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

развивающие:

- подготовка сознания дошкольников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

- развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

воспитывающие:

- Формирование информационной и полиграфической культуры воспитанников;
- Укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Формы занятий

- групповые;
- индивидуальные.

Методы

- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный;
- проблемный.

Межпредметные связи

- познание;
- изобразительная деятельность;
- труд;
- татарский язык;

Оборудование и материалы

Для работы с учебным комплектом необходимо следующее:

- программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint;
- аппаратное обеспечение: компьютерный класс (10 компьютеров для учащихся), интерактивная доска.

3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Тема занятия	Презентация	Практическое задание	Дата проведения
1	Вводное занятие. ТБ. Инструменты для рисования	Графические редакторы.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 1 темы»: <i>Задание 1-1,</i> <i>Задание 1-2,</i> <i>Задание 1-3</i>	05.09
2	Возможности графического редактора Paint.			12.09
3	Среда графического редактора Paint.			19.09
4	Режимы работы графического редактора.			26.09
5	Использование инструментов для создания и редактирования изображений. ЦОС	Инструменты графического редактора Paint.	Раздаточный материал (карточка с 3 рисунками) Раздаточный материал: «Памятка по Paint»	03.10
6	Набор инструментов графического редактора.			10.10
7	Настройка инструментов.			17.10
8	Настройка палитры.			24.10
9	Различные примитивы для построения рисунка.	Инструменты графического редактора Paint - примитивы.	Раздаточный материал (карточка с 2 рисунками)	07.11
10	Различные формы инструментов графического редактора.			14.11
11	Использование инструментов для создания и редактирования изображений.			21.11
12	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. ЦОС	Работа с текстом.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 4 темы»: <i>Задание 4-1,</i> <i>Задание 4-2,</i> <i>Задание 4-3,</i> <i>Задание 4-4,</i> <i>Задание 4-5</i>	28.11
13	Создание компьютерного рисунка при помощи клавиши Shift			05.12
14	Создание компьютерного рисунка при помощи клавиши Shift			12.12
15	Редактирование компьютерного рисунка.			19.12
16	Набор команд графического редактора Меню - Файл.	Команды графического редактора Paint-	Раздаточный материал (карточка с	26.12

17	Использование команд при создании и редактировании изображений.	1.	заданием) Папка с файлом «Для 3 темы»: <i>Домик.png</i>	09.01
18	Типы файлов. ЦОС			16.01
19	Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид	Команды графического редактора Paint-2.	Раздаточный материал (карточка с заданием)	23.01
20	Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена.			30.01
21	Буфер обмена.			06.02
22	Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра, Меню-Справка.	Команды графического редактора Paint-3.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 7 темы»: <i>Самолеты, Самосвалы, Кривое зеркало, Символ олимпиады</i>	13.02
23	Использование команд при создании и редактировании изображений.			20.02
24	Создание компьютерного рисунка при помощи клавиши Ctrl			27.02
25	Использование инструментов Paint при создании орнамента. ЦОС	Проектирование национального орнамента.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 8 темы»: <i>Для орнамента</i>	05.03
26	Использование инструментов Paint при создании орнамента.			12.03
27	Использование инструментов Paint при создании орнамента.			19.03
28	Закрепление навыков работы с графическим редактором Paint.	Создание и редактирование рисунка.	Раздаточный материал (карточка с заданиями) Папка с файлами «Для 9 темы»: <i>Аватар, Волиебник, Зоопарк, Паровоз, Пары, Чья тень</i>	02.04
29	Фрагмент рисунка.			19.04
30	Действия с фрагментом рисунка.			16.04
31	Сборка рисунка из деталей.			23.04
32	Сохранение созданного рисунка.			30.04

33	Контрольная работа.		Раздаточный материал в 2 вариантах	07.05
34	Контрольная работа. (Итоги)			14.05

Содержание учебного плана

Тема №1. Графические редакторы (4 часа)

Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

Цели:

- помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, программах для создания и редактирования изображений;
- познакомить учащихся с графическим редактором Paint;
- дать основные понятия, необходимые для работы на компьютере;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №2. Инструменты графического редактора Paint (4 часов)

Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с назначением элементов панели инструментов;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- закрепление полученных знаний на практике;
- развитие творческих способностей;

Тема №3. Инструменты графического редактора Paint – примитивы (3 часа)

Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора – примитивы.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с графическими примитивами;
- закрепление полученных знаний на практике;

- воспитание культуры работы в графической среде;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Инструменты графического редактора - примитивы».

Тема №4. Работа с текстом (4 часа)

Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Презентация: Работа с текстом.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- научить добавлять текст на рисунок в графическом редакторе Paint;
- освоить навыки выделения фрагментов текста;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие творческих способностей.

Тема №5. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора **Меню - Файл**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов. Презентация: Команды графического редактора Paint - 1.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню - Файл**;
- познакомить учащихся с форматами графических изображений;
- воспитание культуры работы в графическом редакторе Paint;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Команды графического редактора Paint - 1».

Тема №6. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: **Меню – Правка** и **Меню - Вид**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена. Презентация: Команды графического редактора Paint - 2.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Правка** и **Меню - Вид**;

- дать понятие «буфер обмена»;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №7. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: **Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Презентация: Команды графического редактора Paint - 3.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка**;
- закрепить навыки работы с «буфером обмена»;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- воспитание эстетического отношения к действительности;
- развитие познавательных интересов, творческих способностей.

Тема №8. Проектирование национального орнамента (3 часа)

Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента. Презентация: Проектирование национального орнамента.

Цели:

- отработка навыков работы с графическим редактором;
- повторение и закрепление навыков умения работать с инструментами – “копирование”, “вставка”;
- научить составлять рисунок, используя несколько одинаковых фрагментов рисунка;
- закрепить навыки работы с командой **Отразить/Повернуть**.
- познакомить учащихся с основными видами орнамента, его символами и принципами композиционного построения
- наличие межпредметных связей с уроком истории родного края
- развивать навыки работы на компьютере, развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе;
- формирование национального самосознания, уважения к историческому, культурному наследию наших предков.

Тема №9. Создание и редактирование рисунка (5 часов)

Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе. Практическая работа.

Цели:

- закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;
- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- привитие навыков самостоятельной работы;

Тема №10. Контрольная работа (2 часа)

Поверка знаний теоретического материала, умений и навыков работы с графическим редактором Paint.

Цели:

- выявить качество усвоения изученного материала по теме: «Графический редактор Paint»;
- проверить умение работать на компьютере.

4. Планируемые результаты

Воспитанники должны знать:

- алгоритм запуска графического редактора Paint;
- интерфейс программы Paint;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в Paint;
- основные приемы работы с объектами;
- технику выделения областей изображения (инструменты выделения, управление параметрами инструментов, приемы выделения областей сложной формы, действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области и т. д.)
- алгоритм создания коллажей;
- технику рисования;
- технику ретуширования;
- алгоритм сканирования и коррекции изображения;
- технику безопасности в компьютерном классе.

Воспитанники должны уметь:

- запускать программу Paint;
- производить настройку программного интерфейса;
- работать с инструментами графического редактора Paint;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать, объединять, производить обрезку и т. д.);
- 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 коллажи;
- использовать инструменты для коррекции изображения;
- сочетать цвета при создании рисунка;
- согласовывать пропорции предмета и формата;

5. Учебно-методическое обеспечение

Список литературы и Интернет-ресурсов:

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 192 с.: ил.
2. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2013. – 338 с. : ил.
3. Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 87 с.: ил.
4. Семакин И.Г. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В.Русаков, Л.В. Шестакова. – 2-е издание, испр. и доп.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 390 с.: ил.
5. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. Пособие / О. Ефимова, В.Морозова, Н.Угринович. – М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2013. – 424, [8] с.: ил.
6. Информатика в школе. №5 – 2009 . – М.: образование и Информатика, 2013. – 96 с.: ил.
7. Макарова Н.В. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2013. – 128 с.: ил.
8. Информатика 5-6. Начальный курс. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2014 г
9. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов. – 2-е издание, переработанное и доп. / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2016. – 448 с.: ил.
10. Нестеренко Ю.В., Олехник С.Н., Потапов М.К. Задачи на смекалку. – М., 2015.
11. Челак Е., Конопатова Н. Развивающая информатика. – М., 2013.
12. Шарыгин И.Ф., Ерганжиева Л.Н. «Наглядная геометрия 5-6 классы»
13. Шарыгин И.Ф. , Шевкин А.В. «Математика: задачи на смекалку»
14. Головоломки для малышей №0701 («Дисней. Малыши»), ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.», Москва, 2013.
15. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>.
16. Усольцева Э. М.- А. Адрес: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1.html>

17. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 245 с., 16 с. ил.: ил.
18. «Весёлая геометрия». Раскраска-книжка в стихах. Рисунки Надежды Губаревой. Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2013.
19. Раскраска «Время» для самых маленьких. Издание для досуга. Составитель О.Б.Пенкина.
20. Раскраска «Моя школа». Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2008.
21. Весёлые задания для моей компании. Для младшего школьного возраста. Москва, Дрофа-плюс, 2014 г.
22. Волкова С.И., Столярова Н.Н. Тетрадь с математическими заданиями №1 для 2 класса четырёхлетней начальной школы: Курс «Развитие познавательных способностей детей на уроках математики». – 3-е изд. – М.: просвещение, 1996. – 64 с.: ил.
23. Развиваем внимание. Рабочая тетрадь для старшего дошкольного возраста. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. / Издательство «Росмэн-пресс», 2004
24. Развивающий журнал «Детская Академия», №6, №7. / Педагогическое Объединение «Радуга», 2005, г.Москва.
25. «Игры с Бимбо» - угадай, раскрась, реши. Выпуск 1. Для самых маленьких. Издательство «Омега», 2001, г. Москва.
26. Бабаева Т.И. У школьного порога. – М.: Просвещение, 1993.- 128 с.: ил. – (Библиотека воспитателя детского сада).
27. Развивающие задания - Озорные цифры. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.
28. Развивающие задания – Озорная логика. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.
29. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.
30. <http://www.videouroki.net/filecom.php?fileid=98656985>
31. <http://tataroved.ru/publication/art/5/>
32. <http://www.ivalex.vistcom.ru/metod12.htm>
33. <http://luiza-m.narod.ru/smi/tarih/32-tat-ornam-r.htm>

Раздаточный материал для кружка по Paint