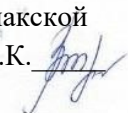


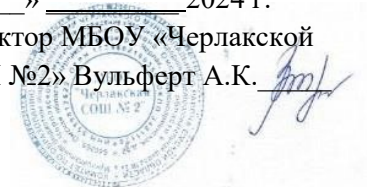
Комитет по образованию Администрации Черлакского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Черлакская средняя общеобразовательная школа № 2»
Черлакского муниципального района
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

**Принято решением
Педагогического совета**
МБОУ «Черлакской СОШ №2»
Протокол №
от «__» _____ 2024г.

Согласовано
заместителем директора
по воспитательной работе
Федоренко Н.В..

Утверждаю
Приказ №____
от «__» _____ 2024 г.
Директор МБОУ «Черлакской
СОШ №2» Вульферт А.К. 



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа для детей с ОВЗ
технической направленности**

«Рисование в Paint 3D»

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Срок реализации: 1 год (36 часов)

Форма обучения: очная

Уровень сложности: начальный

Автор-составитель:
Мироненко Елена Александровна,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Черлакская СОШ №2»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное общество невозможно представить без информационно-коммуникативных технологий. Условия жизни диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. С появлением нового ФГОС, а так же с хорошей технической оснащённостью образовательных учреждений, открываются новые возможности для гармоничного развития подрастающего поколения.

Для ребят младшего школьного возраста данная программа является не только впечатляющим зрелищем, но и элементом их «новой грамотности». С её помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников. Она способствует развитию мышления, воображения, умению выражать свои чувства и мысли. Развивает творческий потенциал и коммуникативные навыки. Занятия по основам компьютерной технологии поднимают общий уровень культуры обучающихся, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию детей.

Актуальность программы обусловлена общественной потребностью в раннем развитии творческих и интеллектуальных способностей детей, в поддержании интереса к современной технике. Данная программа дает возможность научиться работать в прикладной программе «Графический редактор Paint». Компьютерная грамотность нужна каждому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д.

Знания, полученные при изучении данной программы, помогут решать некоторые из учебных **задач**: выполнить презентацию, подготовить интересный иллюстрированный материал по заданным темам. Получение образования детьми с ОВЗ (умственной отсталостью) является одним из основных условий их эффективной социализации и полноценном участии в жизни общества, а также в самореализации в различных видах профессиональной деятельности в дальнейшем.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Целевая группа

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований и возрастных особенностей, обучающихся с ОВЗ.

При разработке программы учитывались следующие аспекты:

- Специфические возможности и особенности компьютерной программы – доступный для первоначального обучения, простой и удобный графический редактор.
- Психологические и физические особенности детей.

- Общепринятые дидактические принципы- систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Занятия проводятся по 1 академическому часу (40 минут) два раза в неделю. Во время занятий обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Основной формой организации учебно-воспитательного процесса является – групповое учебное занятие.

На реализацию программы отводится 36 часов.

Возраст детей-7-12 лет.

Форма обучения: очная.

Работа на занятиях может проводиться в любых формах:

-«Демонстрационная» - работу выполняет преподаватель, обучающиеся выступают наблюдателями.

-«Самостоятельная» - обучающиеся работают самостоятельно, преподаватель только контролирует процесс.

-«Фронтальная» - работа выполняется одновременно обучающимися и педагогом.

-«Творческий проект» - выполняется самостоятельно обучающимися, после изучения материала, для закрепления изученного. Программа включает в себя большой объем практических и творческих работ с использованием компьютера.

Цель программы: развитие у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья интереса к работе в графическом редакторе Paint и овладения ими простыми техниками рисования на компьютере.

Для достижения поставленной цели необходимо будет решить следующие задачи:

1. Познакомить обучающихся с приемами рисования на экране компьютера.
2. Развить у обучающихся желание работать с инструментами графического редактора Paint.
3. Научить правильности оформления своих работ.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- учебно-познавательный интерес к новому материалу;
- на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- самоанализ и самоконтроль результата;
- способность к самооценке на основе критериев успешности деятельности;
- развить познавательных интересов, интеллектуальных и творческие способности путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ;
- сформировать коммуникативной компетенции в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- сформировать познавательных функций – восприятия (зрительное, тактильное, слуховое), мышление, речи, памяти, внимания;

- сформировать активной жизненной позиции, духовно-нравственной культуры и творческих способностей у обучающихся с ОВЗ в процессе их социализации в обществе.

Межпредметные:

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет;
- контролировать действия партнёра;
- использовать речь для регуляции своего действия.
- смогут работать с инструментами графического редактора Paint;
- смогут применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменить размер рисунка, сохранить рисунок, выполнять операции с цветом);
- смогут применять основные приемы работы с объектами редактора Paint (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- смогут создавать стандартные фигуры в редакторе Paint;
- смогут выполнять заливку областей;
- смогут выполнять надписи в редакторе Paint;

Предметные:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- оценивать правильность выполнения действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- смогут работать с инструментами графического редактора Paint;
- смогут применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- смогут создавать стандартные фигуры в редакторе Paint;
- смогут исполнять надписи в редакторе Paint.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы дополнительного образования «Живые картинки»

Личностные универсальные учебные действия

У обучающегося будут сформированы:

- интерес к новым видам прикладного творчества, к новым способам самовыражения;
- познавательный интерес к новым способам исследования технологий и материалов;

- адекватное понимание причин успешности/неуспешности творческой деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;
- устойчивого интереса к новым способам познания.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия.

Обучающийся получит возможность научиться:

- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Учащиеся смогут:

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- контролировать действия партнёра.

Обучающийся получит возможность научиться:

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- владеть монологической и диалогической формой речи;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнёрам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- строить высказывания в устной форме;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;

- использованию методов и приёмов художественно-творческой деятельности в основном учебном процессе и повседневной жизни.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факту
	Раздел 1. «Знакомство с компьютером»	11 ч		
1.1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Соблюдение норм личной гигиены.	1 ч		
1.2	Компьютер: устройство и программы	1 ч		
	Курсор. Виды курсора.			
	Клавиши <Enter> и <ESC>			
1.3	Развитие внимания. Алгоритмический язык стрелок.	1 ч		
1.4	Экзамен у мышки	1 ч		
1.5	Организация хранения информации в компьютере. Файлы и папки. Работа с файлами и папками.	1 ч		
1.6	Информационная деятельность человека. Компьютерные сети.	1 ч		
1.7	Поиск информации в сети интернет. Работа в сети интернет. Клавиатурный тренажер.	1 ч		
1.8	Технология работы с текстовой информацией. Работа с текстовой информацией на компьютере.	1 ч		
1.9	Работа в текстовом редакторе MS Word, ввод и редактирование текста. Вставка объектов.	1 ч		
1.10	Решение задач на развитие внимания.	1 ч		
1.11	Творческий проект на тему «Безопасный интернет». Итоговое занятие.	1 ч		
	Раздел 2. «Геометрические фигуры»	7 ч		
2.1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Вводное занятие. Изучение геометрических фигур.	1 ч		
2.2	Технология работы с графической информацией. Графические редакторы. Знакомство с редактором Paint. Инструментарий программы Paint.	1 ч		
2.3	Работа в географическом редакторе Paint. Создание изображений, отражение	1 ч		

2.4	Работа в географическом редакторе Paint. Добавление текста к рисунку.Создание рисунка на тему «Моё хобби»	1 ч		
2.5	Работа в географическом редакторе Paint. Создание рисунка на тему «Сказка»	1 ч		
2.6	Инструменты «Кисть», «Распылитель»,«Линия», «Многоугольник», «Заливка», «Выбор цвета»	1 ч		
2.7	Выбор темы проекта. Создание проекта.	1 ч		
	Раздел 3. «Я художник»	9 ч		
3.1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	1 ч		
3.2	Инструменты «Круг, кривая линия»,	1 ч		
3.3	Инструменты: «Овал, треугольник»	1ч		
3.4	Инструменты: «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник»	1 ч		
3.5	Рисуем используя инструменты «Круг, кривая линия»	1 ч		
3.6	Рисуем используя инструменты «Овал, треугольник»	1 ч		
3.7	Рисуем используя инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник»	1ч		
3.8	Проект «Открытка»	1ч		
3.9	«Защита проектов»	1 ч		
	Раздел 4. «Рисую, играю, проектирую»	9 ч		
4.1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	1 ч		
	Рисуем и закрашиваем круги			
	Рисуем линии разной толщины и наклона			
	Что можно нарисовать из треугольников?			
4.2	Работа с графическими объектами	1 ч		
	Решаем задачи в графическом редакторе			
4.3	Выбор темы проекта	1 ч		
	Творческий проект «Космос»	1 ч		
4.4	Обобщение изученной информации. Викторина.	1 ч		
4.5	Изготовление раскраски	1 ч		
4.6	Программа для работы с электронными таблицами Excel. Ввод текстовой информации.	1 ч		
	Составление простейшей презентации в Power Point	1 ч		
4.7	Итоговое занятие.	1 ч		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. «Знакомство с компьютером» - 11 часов

Тема 1.1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. 1 час.
Ознакомление с техникой безопасности при работе с компьютером. Демонстрация возможностей ПК. Показ презентации «Работа в кабинете информатики».

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 1.2. Компьютер: устройство и программы. 1 час.

Ознакомление с управляющими клавишами клавиатуры.

Форма контроля: взаимоконтроль при освоении материала по теме.

Курсор. Виды курсора.

Изучение понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Проведение игры с курсором «Кто быстрее».

Форма контроля: устный опрос.

Клавиши <Enter> и <ESC>. 1 час.

Ознакомление с функциями клавиш.

Форма контроля: выполнение заданий по карточкам.

Тема 1.3. Развитие внимания. 1 час.

Проведение диктанта по клеточкам. Выполнение задания по инструкциям.

Форма контроля: самооценка обучающихся своих знаний и умений.

Алгоритмический язык стрелок.

Знакомство с алгоритмическим языком стрелок (линейные алгоритмы). Проведение игры: «Найди клад».

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 1.4. Экзамен у мышки. 1 час.

Выполнение задания по карточке «Поиск ошибок в записи алгоритма».

Форма контроля: индивидуальные карточки с заданиями.

Тема 1.5. Организация хранения информации в компьютере. Файлы и папки. 1 час

Работа с файлами и папками.

Тема 1.6. Информационная деятельность человека. Компьютерные сети. 1 час.

Тема 1.7. Поиск информации в сети интернет. 1 час.

Работа в сети интернет. Клавиатурный тренажер.

Тема 1.8. Технология работы с текстовой информацией. Работа с текстовой информацией на компьютере. 1 час.

Тема 1.9. Работа в текстовом редакторе MS Word, ввод и редактирование текста. Вставка объектов. 1 час

Тема 1.10. Решение задач на развитие внимания. 1 час.

Тема 1.11. Творческий проект на тему «Безопасный интернет». «Итоговое занятие». 1 час.

Самостоятельное выполнение задания по карточкам.

Форма контроля: защита полученного результата.

Раздел 2. «Геометрические фигуры» - 7 часов

Тема 2.1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. 1 час.
Ознакомление с техникой безопасности при работе с компьютером. Демонстрация возможностей ПК. Показ презентации «Работа в кабинете информатики».

Форма контроля: демонстрационный - презентация.

Вводное занятие. Изучение геометрических фигур. Познакомить с геометрическими фигурами. Показ презентации «Геометрические фигуры»

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 2.2. Технология работы с графической информацией. Графические редакторы. 1 час.

Тема 2.3. Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint. 1 час. Показ презентации «Работа в графическом редакторе».

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Инструментарий программы Paint. 1 час. Знакомство инструментами «Карандаш» и «Резинка», рисование карандашом ознакомительная работа. Пробные рисунки «Каляки-маляки».

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 2.4. Работа в географическом редакторе Paint. Создание изображений, отражение. Добавление текста к рисунку. 1 час.

Тема 2.7. Работа в географическом редакторе Paint. Добавление текста к рисунку. 1 час.

Тема 2.8. Работа в географическом редакторе Paint. Создание рисунка на тему «Моё хобби». 1 час.

Тема 2.9. Работа в географическом редакторе Paint. Создание рисунка на тему «Сказка». 1 час.

Тема 2.10. Инструменты «Кисть», «Распылитель» 1 час. Научить детей пользоваться кистью и распылителем.

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 2.11. Инструменты «Линия», «Многоугольник» 1 час.

Обучить рисовать с помощью многоугольника. Закреплять умение рисовать с помощью линий.

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 2.12. «Заливка», «Выбор цвета». 1 час. Научить детей пользоваться заливкой и цветовой палитрой.

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 2.13. Выбор темы проекта. 1 час

Самостоятельно выполняют любую картинку, используя изученные инструменты.

Форма контроля: взаимопроверка обучающихся своих знаний и умений.

Тема 2.14. Защита проекта. 1 час.

Распечатывание полученного изображения на принтере с помощью учителя, раскрашивают.

Форма контроля: творческий отчет – организация выставки из полученных работ.

Раздел 3. «Я художник» - 16 часов

Тема 3.1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. 1 час. Ознакомление с техникой безопасности при работе с компьютером. Демонстрация возможностей ПК. Показ презентации «Работа в кабинете информатики».

Форма контроля: демонстрационный - презентация.

Тема 3.2. Инструменты «Круг, кривая линия» 2 часа. Научиться с помощью кругов и овалов создавать композицию. Выполнение заданий по инструкциям и карточкам. Форма контроля: взаимопроверка обучающихся своих знаний и умений.

Тема 3.3. Инструменты: «Овал, треугольник» 2 часа.

Выполнение заданий по инструкциям и карточкам.

Форма контроля: индивидуальные карточки с заданиями.

Тема 3.4. Инструменты: «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник» 2 часа.

Знакомство с различными инструментами программы Paint. Проведение творческой игры. Выполнение заданий по карточкам в парах.

Форма контроля: индивидуальные карточки с заданиями.

Тема 3.5. Рисуем, используя инструменты «Круг, кривая линия» 2 часа.

Рисуем используя изученные инструменты (самостоятельное придумывание и рисование картинки «Елочка с игрушками»).

Форма контроля: демонстрационный.

Тема 3.6. Рисуем, используя инструменты «Овал, треугольник» 2 часа. С помощью овалов разной величины и треугольника учить рисовать «Мышек маму и малыша», дорисовывая «карандашом» усы и хвост, заливая рисунок. Закреплять умение пользоваться «палитрой».

Форма контроля: демонстрационный.

Тема 3.7. Рисуем используя инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник». 2 часа.

Закрепление признаков прямоугольника и скругленного прямоугольника. Прямоугольники в окружающих объектах. Обучение рисованию объектов прямоугольной формы. «Многоэтажный дом» и «Башни».

Форма контроля: демонстрационный.

Тема 3.8. Проект «Открытка». 2 часа.

Самостоятельное выполнение любой поздравительную открытку к любому празднику, используя изученные инструменты программы Paint.

Форма контроля: взаимопроверка обучающихся своих знаний и умений.

Тема 3.9. Защита проекта. 1 час. Обучающиеся распечатывают на принтере с помощью преподавателя, раскрашивают.

Форма контроля: творческий отчет – организация выставки из полученных работ.

Раздел 4. «Рисую, играю, проектирую» - 23 часа

Тема 4.1. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. 1 час. Ознакомление с техникой безопасности при работ с компьютером. Демонстрация возможностей ПК. Показ презентации «Работа в кабинете информатики».

Форма контроля: демонстрационный - презентация.

Тема 4.2. Рисуем и закрашиваем круги. 1 час.

Выполнение задания по карточкам и инструкциям.

Форма контроля: взаимоконтроль при освоении материала по теме.

Тема 4.3. Рисуем линии разной толщины и наклона. 1 час.

Закрепление умения использовать изученные инструменты.

Форма контроля: взаимопроверка обучающихся своих знаний и умений.

Тема 4.4. Что можно нарисовать из треугольников? 1 час. Самостоятельно придумать и создать композицию.

Форма контроля: выполнение заданий по карточкам.

Тема 4.5. Работа с графическими объектами. 1 час.

Проведение диктанта. Выполнение задания по инструкциям.

Форма контроля: самооценка обучающихся своих знаний и умений.

Тема 4.6. Решаем задачи в графическом редакторе 1 час.

Выполнение заданий, по инструкциям и карточкам.

Форма контроля: выполнение учебно-практических задач по теме.

Тема 4.7. Выбор темы проекта 1 час.

Напечатай стихотворение и нарисуйте к нему картинку.

Творческий проект «Космос» 2 часа.

Творческий проект «Лесные жители» 2 часа.

Творческий проект «День Победы» 2 часа.

Форма контроля: индивидуальные карточки с заданиями.

Тема 4.8. Обобщение изученной информации. Викторина.

Форма контроля: защита полученного результата.

Тема 4.9. Изготовление раскраски. 1 час.

Самостоятельно выполняют рисунки на выбранную тему, используя изученные инструменты программы Paint.

Форма контроля: взаимоконтроль при освоении материала.

Тема 4.10. Программа для работы с электронными таблицами Excel. Ввод текстовой информации. 1 час.

Работа с Excel. Создание «Калькулятора» 1 час.

Составление простейшей презентации в Power Point. 1 час.

Добавление в презентацию картинок, арт текстов, фигур. 1 час.

Форма контроля: индивидуальные карточки с заданиями.

Тема 4.11. «Итоговое занятие». 2 часа. Организация выставки из работ обучающихся.

Форма контроля: защита полученного результата.

КОНТРОЛЬНО – ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Основной целью оценки курса учебной дисциплины является оценка умений и знаний.

Оценка результатов освоения учебной дисциплины включает в себя: текущий контроль знаний и промежуточную аттестацию обучающихся.

Текущий контроль знаний проводится в форме проведения практических занятий, устного и письменного опроса, практических и творческих работ.

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе изучения дисциплины, проведения теоретических и практических занятий, а также выполнения индивидуальных заданий

Виды контроля

Виды контроля	Назначение	Методы
Текущий осуществляется на каждом уроке, на отдельных этапах урока	Для педагога — непрерывное отслеживание для получения информации о качестве отдельных этапов учебного процесса Для обучающегося — внешний стимул, побуждающий его систематически заниматься.	опрос с помощью ПК, устный опрос, лабораторные работы, практические занятия, возможны короткие проверочные работы разного вида (кресворд и т.д.)
Рубежный	Систематизировать и обобщить материал всей темы; путем повторения и проверки знаний предупредить забывание, закрепить его как базу, необходимую для изучения последующих разделов учебного предмета. Контроль усвоения системы знаний и умений всех пройденных разделов завершающий значительный отрезок учебного времени.	<i>Проверочные и творческие работы</i>
Итоговый контроль	Аттестация по курсу на заключительном этапе обучения	Итоговая практическая работа

Диагностика обучающегося производится в начале, середине и конце учебного года (определенного этапа обучения), а также по прохождении программы. (Приложение №1).

По итогам освоения раздела программы проводится итоговое занятие с защитой проектов. (Приложение №2).

1. Условия реализации программы

№	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Наличие
Материально-техническое обеспечение		
1.	учебный кабинет информатики с выходом в интернет	+
2.	доска учебная	+
3.	мультимедийное оборудование	+
4.	персональные компьютеры на базе Windows-10	+
5.	программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint.	+

6.	принтер	+
7.	сканер	+
8.	бумага	+
9.	фломастеры	+
10.	цветные карандаши	+
Информационно-образовательные ресурсы		
11.	Презентации: «Геометрические фигуры» https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2013/05/30/osnovnye-geometricheskie-figury «Работа в графическом редакторе»: https://cloud.mail.ru/public/iSRa/Vwpz8NEVo Тренажер-раскраска https://cloud.mail.ru/public/pntF/oN1SR1yP	+
Учебно-методическое обеспечение		
12.	Карточки к темам: «Рисуем и закрашиваем круги», «Рисуем линии разной толщины и наклона», «Что можно нарисовать из треугольников?», «Напечатай стихотворение и нарисуйте к нему картинку» (Приложение № 3)	+
Кадровое обеспечение		
13.	Педагог дополнительного образования, обладающий такими профессиональными умениями как: -организационно-методические умения реализации учебно-воспитательного процесса, формирования мотивации обучения, формирования коллектива; -конструктивные умения разработки технологических процессов, учебной документации и технологических карт; -коммуникативные умения строить общение с различными участниками образовательного процесса, регулировать процесс общения; -специальные умения педагога – узкопрофессиональные умения в рамках предмета физическая культура.	1 человек

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно – правовые документы:

- 1.Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.01.2021)
- 2.Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2020 г. № 678-р)
3. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 г. № 196 (ред. от 30.09.2020)"Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

Литература для педагога:

1. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5 классах: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – Москва: Издательство БИНОМ Лаборатория знаний, 2019.-385 стр.
2. Босова Л.П., Босова А.Ю., Бондарева И.М. Информатика. Занимательные задачи — Москва: Издательство БИНОМ, 2018.-236 с.
3. Горячев А.В., Волкова Т.О, Горина К.И.: Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя. ФГОС– Москва: Издательство Баласс, 2018 г.-156 с.
4. Детская Академия (развивающий журнал), №6, №7. / Педагогическое Объединение «Радуга», Москва, 2018. -36 с.
5. Куличкова А.Г. Информатика. 2-11 класс. Внеклассные мероприятия. Неделя информатики 2-е изд. — Волгоград: Издательский дом Учитель, 2020.-418 с.
6. Крылова Е.: Нескучная информатика. Теория в историях, задачи, тесты, лайфхаки:- ВHV, 2021. – 86 с.
7. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов. – 2-е издание, переработанное и доп. / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015.-120 с.

Интернет-ресурсы:

1. Усольцева Э. М.- А. Адрес: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1.html>
2. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <https://www.labyrinth.ru/books/788076/>
3. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. С применением задач курса «Наглядная геометрия»
<https://studylib.ru/doc/711106/didakticheskiy-material-dlya-izucheniya-graficheskogo-redaktora>

Приложение №1

Методика для определения уровня умственного развития детей 7-12 лет

1. Выбери одно из слов, заключенных в скобки, которое правильно закончит начатое предложение.

- А. У сапога всегда есть....(шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговица).
- Б. В теплых краях обитает...(медведь, олень, волк, верблюд, тюлень).
- В. В году...(24, 3, 12, 7) месяцев.
- Г. Месяц зимы...(сентябрь, октябрь, февраль, ноябрь, март).
- Д. Вода всегда...(прозрачная, холодная, жидкая, белая, вкусная).

Е. У дерева всегда есть... (листья, цветы, плоды, корень, тень).

Ж. Город России... (Париж, Москва, Лондон, Варшава, София).

2. Здесь в каждой строке написано пять слов, из которых четыре можно объединить в одну группу и дать ей название, а одно слово к этой группе не относится. Это «лишнее» слово надо найти и исключить.

А. Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка.

Б. Река, озеро, море, мост, болото.

В. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата.

Г. Тополь, береза, орешник, липа, осина.

Д. Окружность, треугольник, четырехугольник, указка, квадрат.

Е. Иван, Петр, Нестеров, Макар, Андрей.

Ж. Курица, петух, лебедь, гусь, индюк.

З. Число, деление, вычитание, сложение, умножение.

И. Веселый, быстрый, грустный, вкусный, осторожный.

3. Внимательно прочитай примеры. Слева написана первая пара слов, которые находятся в какой-то связи между собой (например: лес/деревья). Справа (перед чертой) – одно слово (например: библиотека) и пять слов за чертой (например: сад, двор, город, театр, книги). Нужно выбрать одно слово из пяти за чертой, которое связано со словом перед чертой (библиотека) точно так же, как сделано в первой паре слов (лес/деревья).

Примеры:

Лес/деревья = библиотека/сад, двор, город, театр, книги.

Бежать/стоять = кричать/молчать, ползать, шуметь, звать, плакать.

Значит, нужно установить, во-первых, какая связь между словами слева, а затем установить такую же связь в правой части.

А. Огурец/овощ = гвоздика/сорняк, роса, садик, цветок, земля.

Б. Учитель/ученик = врач/очки, больные, палата, больной, термометр.

В. Огород/морковь = сад/забор, яблоня, колодец, скамейка, цветы.

Г. Цветок/ваза = птица/клюв, чайка, гнездо, яйцо, перья.

Д. Перчатка/рука = сапог/чулки, подошва, кожа, нога, щетка.

Е. Темный/светлый = мокрый/солнечный, скользкий, сухой, теплый, холодный.

Ж. Часы/время = термометр/стекло, температура, кровать, больной, врач.

З. Машина/мотор = лодка/река, моряк, болото, парус, волна.

И. Стул/деревянный = игла/острая, тонкая, блестящая, короткая, стальная.

К. Стол/скатерть = пол/мебель, ковер, пыль, доска, гвозди.

4. Эти пары слов можно назвать одним названием, например: брюки, платье... – одежда; треугольник, квадрат... – фигура.

Придумай общее название к каждой паре:

А. Метла, лопата...

Е. День, ночь...

Б. Слон, муравей...

Ж. Шкаф, диван

В. Июнь, июль...

З. Огурец, помидор

Г. Дерево, цветок

И. Сирень, шиповник...

Д. Лето, зима...

К. Окунь, карась...

Инструкция: «Внимательно рассмотри рисунок и поставь кружочки в «необычные» места. Объясни, почему они там оказались».

Оценка: в зависимости от уровня развития воображения дети могут по-разному решать эту задачу.

Первый уровень: дети испытывают трудности, выполняя задание. Они, как правило, ставят фигурки на их «законные» места, а все объяснения сводят к следующему: собака в конуре потому, что она должна быть там.

Второй уровень: особых проблем при выполнении этого задания дети испытывать не будут. Они легко поставят кружочки с персонажами на «чужие» места, однако объяснение будет вызывать у них трудности. Некоторые даже начнут ставить фигурки на их места, как только экспериментатор попросит рассказать, почему тот или иной персонаж очутился на неподходящем месте. Рассказы дошкольников этим уровнем развития воображения, как правило, имеют под собой реальную почву, по крайней мере малыши стараются это доказать. «В прошлом году на даче я как кошка залезла на дерево (помещает кошку на папа мне рассказывал, что собаки очень любят купаться(ставит собаку в пруд). По телевизору показывали, что собака подружилась с птичкой и пустила ее к себе жить (ставит птичку в конуру)» и т.п.

Третий уровень: дети без труда расставляют кружочки на «чужие» места и объясняют свои шаги.

Методика «Нарисуй что-нибудь»

Ребенку дается лист бумаги, набор фломастеров и предлагается придумать и нарисовать что-либо необычное. На выполнение задания отводится 4 мин. Далее оценивается качество рисунка по приведенным ниже критериям, и на основе такой оценки делается вывод об особенностях воображения ребенка.

Оценка результатов

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

10 баллов — ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное, необычное, явно свидетельствующее о незаурядной фантазии, о богатом воображении. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.

8-9 баллов — ребенок придумал и нарисовал что-то достаточно оригинальное, с фантазией, эмоциональное и красочное, хотя изображение не является совершенно новым. Детали картины проработаны неплохо.

5-7 баллов — ребенок придумал и нарисовал нечто такое, что в целом является не новым, но несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на зрителя определенное эмоциональное впечатление. Детали и образы рисунка проработаны средне.

3-4 балла — ребенок нарисовал нечто очень простое, неоригинальное, причем на рисунке слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали.

0-2 балла — за отведенное время ребенок так и не сумел ничего придумать и нарисовал лишь отдельные штрихи и линии.

Выводы об уровне развития

10 баллов — очень высокий.

8-9 баллов — высокий.

5-7 баллов — средний.
3-4 балла — низкий.
0-2 балла — очень низкий

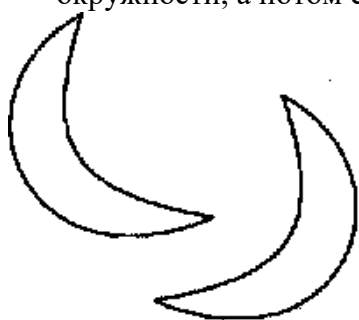
Приложение № 3

Задание 1

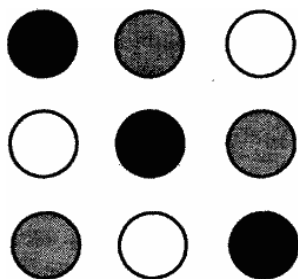
- Рисуем и закрашиваем круги

1. Нарисуйте посередине экрана круг и закрасьте его. Слева от него нарисуйте круг меньше, чем закрашенный. Справа от закрашенного круга нарисуйте круг больше, чем закрашенный. Сколько кругов нарисовано?
2. Нарисуйте по вертикали 4 разных по размеру круга. Закрасьте самый маленький и самый большой круги.
3. Каких кругов и на сколько больше (закрашенных или не закрашенных)?
4. Сотрите ластиком половину любого закрашенного круга и половину не закрашенного круга.
5. Сотрите все круги (очистка экрана).

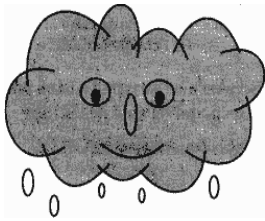
- Какой месяц на рисунке возрастающий, а какой убывающий? Как это проверить? Нарисуйте месяц возрастающий и месяц убывающий. Как это сделать? (Рисуем пересекающиеся окружности, а потом стираем лишнее.)



- Нарисуйте 9 кругов по 3 в каждом ряду, закрасьте их все, используя только три цвета так, чтобы в каждом ряду и в каждой строке все цвета были разными. Возможный вариант ответа:



- "Грустная туча"



Задание 2

Рисуем линии разной толщины и наклона

1. Нарисуйте 1 вертикальную палочку, слева от нее палочку, наклонную вправо, справа палочку, наклонную влево.
2. Нарисуйте ряд из 5 разных по длине вертикальных палочек по возрастанию.
3. Нарисуйте ниже ряд из 4 горизонтальных палочек разной толщины.
4. Каких палочек получилось больше и на сколько (наклонных, горизонтальных, вертикальных)?
5. Очистите экран.

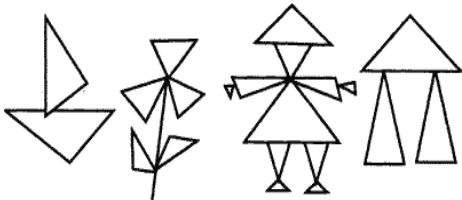
Задание 3

Какие бывают треугольники и как их построить?

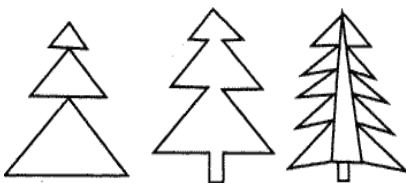
1. Нарисуйте прямой, тупой и острый углы.
2. Дорисуйте по одной палочке так, чтобы получились треугольники. Какие треугольники получились?

Задание 4

Что можно нарисовать из треугольников?



Задание 8 Выберите елку, которая вам понравилась, и нарисуйте такую же. Объясните, как вы ее рисовали.



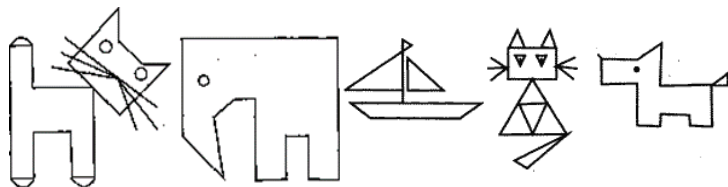
Задание 9

Нарисуйте цифры по образцу. Объясните, как рисовали.

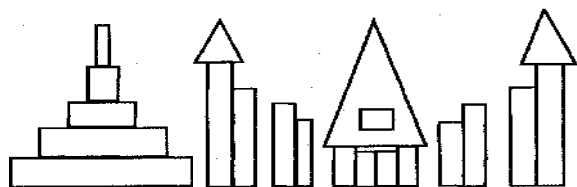
1 2 3 3 4
5 6 7 8

Задание 10

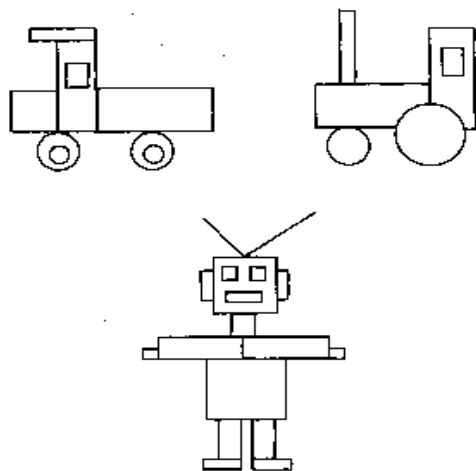
Выберите картинку и нарисуйте такую же.



Задание 11 Постройте башни.



Задание 12 Выберите картинку и нарисуйте такую же.



2. Работа с графическими объектами

Задание 1

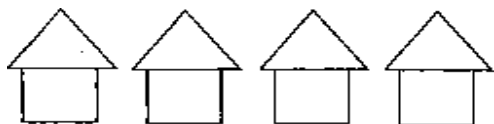
Нарисуйте треугольник. Скопируйте его два раза и сконструируйте елку. Сделайте лес из 8 елок. Сколько раз вы копировали? Закрасьте некоторые (любую, каждую, не первую) елку.

Задание 2

Нарисуйте домик из круга, треугольника и квадрата. Используя режим копирования, нарисуйте улицу из 6 домиков. Сколько раз вы копировали? Закрасьте любой из домиков одним цветом (по одному на каждой стороне улицы в два цвета).

Задание 3

Нарисуйте четыре одинаковых домика и раскрасьте двумя цветами так, чтобы они все были разными.



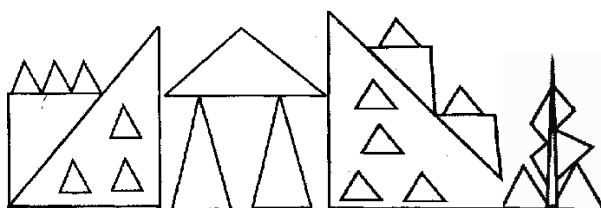
Задание 4

Напишите слово "мама". (Желательно изменить толщину линии.)

М А М А

Задание 5

Нарисуйте город треугольников. Объясните алгоритм рисования.

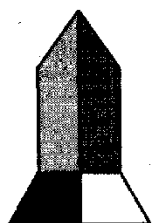


3. Решаем задачи в графическом редакторе

Задание 1

Нарисуйте ракету. Разделите ее двумя отрезками прямых так, чтобы получилось четыре четырехугольника. Закрасьте эти четырехугольники разными цветами.

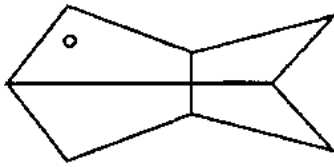
Возможный вариант ответа:



Задание 2

Нарисуйте рыбку. Разделите ее двумя отрезками так, чтобы получилось 4 четырехугольника. Симметрична ли получившаяся у вас рыбка?

Помогите рыбке. Поместите ее в море.



Задание 3

Нарисуйте квадрат и разделите его 4 линиями на 9 квадратов. Закрасьте полученные квадраты тремя цветами так, чтобы в каждом столбце и в каждой строке были разные цвета.

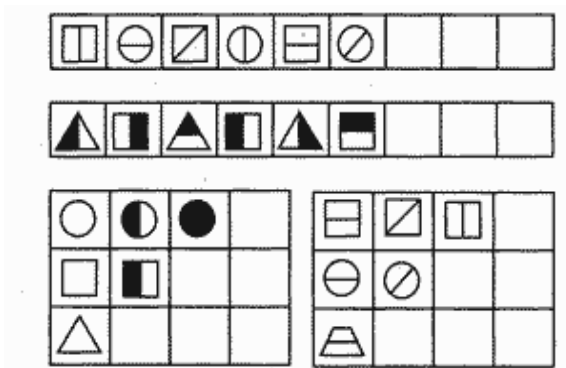
Задание 4

Нарисуйте предложенный орнамент (круг—квадрат). Измените его так, чтобы чередование было квадрат— круг. Объясните свои действия.



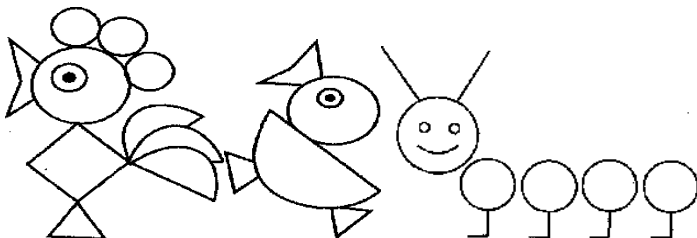
Задание 5

Найдите закономерность и дорисуйте фигуры.



Задание 6

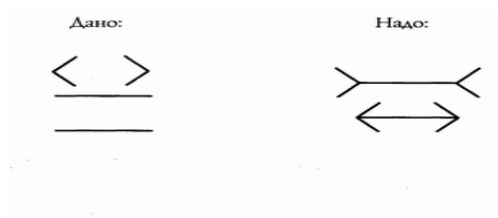
Придумайте алгоритм рисования и нарисуйте картинку.



4. Сконструируйте оптическую иллюзию

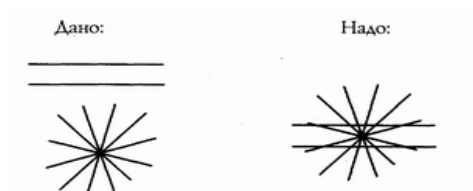
Задание 1

Мюллер—Люэр (1889 г.)



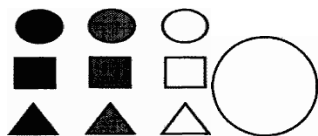
Задание 2

Эвальд Херинг (1861 г.)



5. Игры с кругами

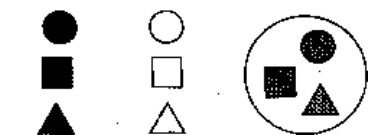
Подготовка к работе: нарисуйте треугольник, квадрат, круг. Скопируйте все фигуры по три раза. Закрасьте по одной фигуре каждого типа черным, серым и белым цветами. Нарисуйте рядом круг (два пересекающихся круга). Сохраните рисунок на диске.



Классификация по цвету

Задание 1

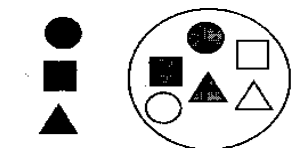
Перенесите в круг все серые фигуры. Какие фигуры остались вне круга?



Классификация по типу фигуры

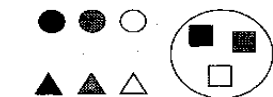
Задание 2

Оставьте за кругом черные фигуры. Какие фигуры перенесены в круг?



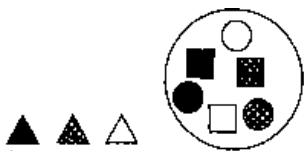
Задание 3

Перенесите в круг все квадраты. Какие фигуры остались вне круга?



Задание 4

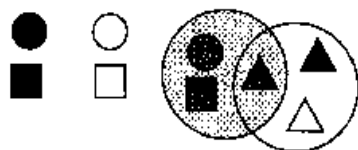
Оставьте за кругом все треугольники. Какие фигуры перенесены в круг?



Классификация по типу фигуры и цвету

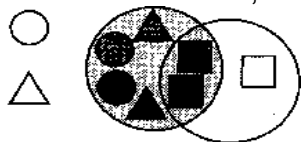
Задание 5

Перенесите в серый круг все серые фигуры, а в белый круг все треугольники. Какие фигуры оказались вне серого круга, но в белом? Какие фигуры оказались и в сером, и в белом кругах?



Задание 6

Перенесите в серый круг все закрашенные фигуры, а в белый круг все квадраты. Какие фигуры оказались и в белом, и в сером кругах?



6. Напишите стихотворение и нарисуйте к нему картинку

Вместо хвостика — крючок,
Вместо носа пяточок.
Пяточок дырявый,
А крючок вертялый.

Ну-ка, кто из нас ответит:
Не огонь, а больно жжет,
Не фонарь, а ярко светит
И не пекарь, а печет.

У него четыре лапки,
Лапки — цап-царапки.
Пара чутких ушей.
Он — гроза для мышей.

Гнезда черные пусты,
Меньше сделались кусты,
Ветер листья носит,
Осень, осень, осень...

Дремлет солнце
Листья, словно птицы,
Стаей закружились над землей.
И, как листья, стая птиц кружится,
Спорит с небом, потеряв покой.

Листопад, листопад.
Листья желтые летят.
Желтый клен, желтый бук,
Желтый в небе солнца круг.

С хозяином дружит,
Дом сторожит,
Живет под крылечком,
А хвост колечком.

Я прихожу с подарками,
Блещу огнями яркими,
Нарядная, забавная,
На Новый год я главная.

Мы день не спим,
Мы ночь не спим,
И день и ночь
Стучим, стучим.

Свет с утра усталый,
День сырой и вялый,
Дождик косит, косит.
Наступила осень.

На селе костры — рябины гроздь
Занялись наперекор дождям,
По земле шагает осень-гостья
И разносит радость по домам.

Желтый двор, желтый дом,
Вся земля желта кругом.
Желтизна, желтизна,
Значит, осень — не весна.

7. Самостоятельные работы в графическом редакторе

Задание 1. Рисуем зонтик



Чтобы нарисовать зонтик, необходимо:

1. Нарисовать большую окружность.
2. Удалить ее нижнюю часть.
3. Нарисовать окружность поменьше.
4. Скопировать три раза.
5. Удалить их нижние части.
6. Нарисовать ручку зонтика.



Задание 2. Натюрморт. Яблоко



Груша. Дольки апельсина (лимона)



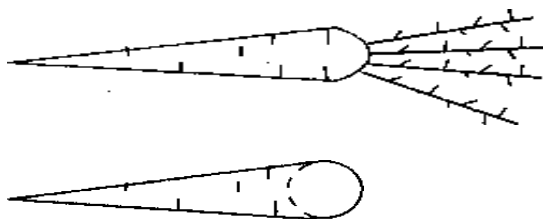
Лимон. Листочек



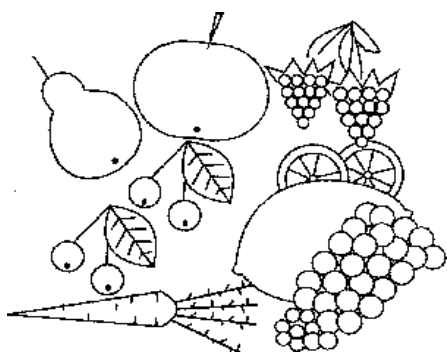
Вишня. Ежевика. Виноград



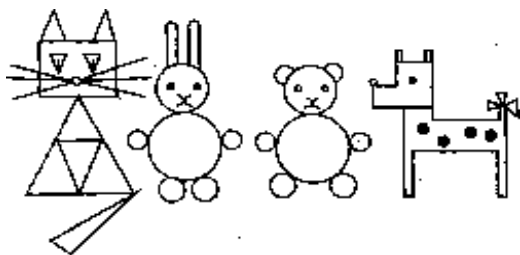
Морковь



Натюрморт



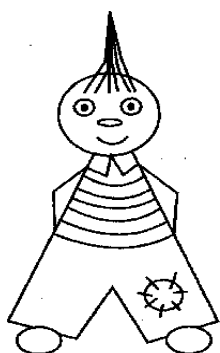
Задание 3. Мои любимые животные



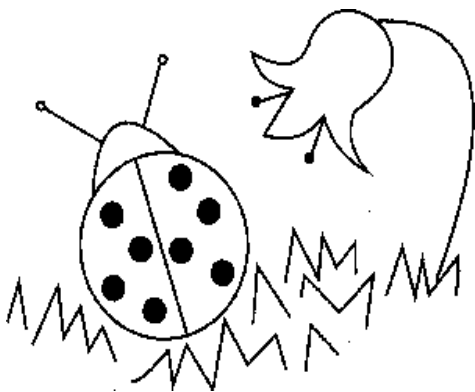
Задание "В мире сказок"

Чиполлино

(По сказочной повести Джанни Родари "Приключения Чиполлино".)



Божья коровка



Винни-Пух

(По повести-сказке "Винни-Пух и все-все-все").

