

СОГБОУ «Вяземская школа – интернат № 1  
для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
Протокол №1  
от « 30 » августа 2019г.

УТВЕРЖДЕНО  
Приказ № 139  
от « 02 » сентября 2019г.  
Директор школы

  
О.А. Богданова  


Адаптированная образовательная  
рабочая программа  
факультативного курса  
«Основы компьютерной грамотности».

8 класс.

Учитель

Шибалович Е.Ю.

Вязьма  
2019-2020 год.

## Пояснительная записка

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

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из двух ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики.

Программа курса состоит из часов:

- 8 класс «Юный компьютерный художник» – 34 часа (1 раза в неделю)

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления.

Развитие детей с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в школе.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Занятия кружка информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

При построении курса поставлены следующие задачи:

- знание возможностей и ограничений использования компьютера как инструмента для практической деятельности;
- умение использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
- формирование операционного стиля мышления;
- умение формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части;
- формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Программное обеспечение:

- Операционная система MS Windows 2007
- Графический редактор MS Paint или PaintBrush
- Текстовый редактор MS Word 2010
- Компьютерная программа МИР ИНФОРМАТИКИ
- Редактор Power Point 2010

### **Тематическое планирование кружка «Юный компьютерный художник» (34 часа – 1 раза в неделю)**

#### **ВВЕДЕНИЕ**

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

## Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

## Задачи программы

1. Эстетическое воспитание учащихся.
2. Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
3. Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (3 часа )

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

Графический редактор Paint (31 час)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

№	Тема	Дата	Часы
1	Правила техники безопасности.	3.09	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	10.09 17.09	2
4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	24.09	1
5,6,7	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1.10 15.10 22.10	3
8,9	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	29.10 5.11	2
10,11	Раскрашивание готовых рисунков.	12.11 26.11	2
12,13,14	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	3.12 10.12 17.12	3
15,16,17,18	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Моя дом», «Моя школа»)	24.12 14.01 21.01 28.01	4
19,20	Функция копирования. Составление рисунков.	4.02 11.02	2

21,22	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	25.02 3.03		2
23,24	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	10.03 17.03		2
25,26	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	24.03 31.03		2
27,28	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	14.04 21.04		2
29,30,31	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	28.04 5.05 12.05		3
32,33,34	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	19.05 26.05		2

### **После изучения всего курса учащиеся**

#### должны знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- как работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;
- основные функции редакторов;
- основы работы в сети Internet

#### должны уметь:

- работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;
- составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
- составлять поздравительные открытки;
- составлять презентации с использованием арт текстов, картинок, эффектов анимации, гиперссылок ;
- составлять газетные статьи с добавлением картинок, арт. текстов;
- сканировать изображения;
- работать в сети Internet т. д.