

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3»
г. Мензелинска РТ

ПРИНЯТО

на педагогическом совете
Протокол № 1 от «27» 08 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
О.А. Губайдуллина
Приказ № 159 от «27» 08 2025 г.



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 7A81BF0048B2B0B54180D4E1E316F41B
Владелец: Губайдуллина Оксана Александровна
Действителен с 16.12.2024 до 16.03.2026

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Основы цифровой грамотности»

для учащихся 2,3 классов начального общего образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по учебному курсу составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, основной образовательной программы начального общего образования ОУ, планируемых результатов начального общего образования.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Цель: формирование и развитие у детей практических умений в области компьютерной графики и проектно-творческой деятельности для закрепления и систематизации знаний, полученных во время учебного процесса.

Задачи:

- Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
- Научить учащихся работать с программами PAINT, PAINT.NET.
- Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 2-3 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Как известно, современные графические редакторы для различных компьютеров с различными графическими системами обладают большими возможностями в создании и редактировании изображений обычно предусматривается выбор графических примитивов, установление их размеров, выбор цветовой гаммы, стирание ошибочно проведенных линий и выполненных рисунков и т.д.

Вместе с тем изучение таких редакторов порой затруднено из-за освоения большого числа операционных действий. Поэтому, на наш взгляд, более целесообразно предлагать учащимся начальной школы более простые редакторы, моделирующие лишь отдельные функциональные возможности “профессиональных редакторов”. В них операционные навыки не должны затенять деятельность, связанную с построением изображений.

Предлагаемый графический редактор Paint построен именно по этому принципу. Это позволяет очень быстро включать школьников в работу по выполнению различных рисунков.

Данная программа позволит развивать сформулированное ранее положение об оперировании учащимися понятиями “объект”, “имя”, “значение”. Например, можно, предлагая учащимся реальные объекты (игрушечные автомобили, домики и т.п.), обучать их созданию (конструированию) изображения на экране дисплея, затем запоминанию изображений под некоторым именем, вызову (считыванию) изображения по указанному имени.

Кроме того, включение редактора в учебную деятельность позволит естественным образом знакомить учащихся с различными геометрическими фигурами и оперированию с ними.

Немаловажное значение имеет методика обучения работе с графическим редактором. Вначале учащимся рассказывается о режимах работы, предлагается испытать некоторые режимы (например, выбор карандаша, изменение его цвета, изменение цвета фона изображения), затем предлагается выполнить конкретное задание по образцу. После этого обсуждаются режимы запоминания и вызова выполненных рисунков. В дальнейшем можно разнообразить деятельность учащихся: предлагать для копирования различные простые и сложные рисунки, затем проводить построение рисунков реальных объектов.

Программа разработана с учётом особенностей начального общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Основы цифровой грамотности»

2,3КЛАСС

Осваивать приёмы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования. Применять получаемые навыки для усвоения определённых учебных тем, например: исследования свойств ритма и построения ритмических композиций, составления орнаментов путём различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментируя на свойствах симметрии; создание паттернов. Осваивать с помощью создания схемы лица человека его конструкцию и пропорции; осваивать с помощью графического редактора схематическое изменение мимики лица.

Осваивать приёмы соединения шрифта и векторного изображения при создании поздравительных открыток, афиши и др. Осваивать приёмы редактирования цифровых фотографий с помощью компьютерной программы Paint (изменение яркости, контраста и насыщенности цвета; обрезка изображения, поворот, отражение). Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем.

Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений. Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства.

Использовать поисковую систему для знакомства с разными видами деревянного дома на основе избы и традициями и её украшений. Осваивать строение юрты, моделируя её конструкцию в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур, находить в поисковой системе разнообразные модели юрты, её украшения, внешний и внутренний вид юрты. Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции храмовых зданий разных культур (каменный православный собор с закомарами, со сводами-нефами, главой, куполом; готический или романский собор; пагода; мечеть). Построить пропорции фигуры человека в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе; изобразить различные фазы движения, двигая части фигуры (при соответствующих технических условиях создать анимацию схематического движения человека). Освоить анимацию простого повторяющегося движения изображения в виртуальном редакторе GIF-анимации.

Освоить и проводить компьютерные презентации в программе PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поисковых системах нужный материал, или на основе собственных фотографий и фотографий своих рисунков; делать шрифтовые надписи наиболее важных определений, названий, положений,

которые надо помнить и знать. Совершать виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты.

Программа призвана обеспечить достижение обучающимися личностных результатов в области патриотического, гражданского, духовно-нравственного, эстетического, экологического и трудового воспитания.

Патриотическое воспитание осуществляется через уважение и ценностное отношение к своей Родине — России, через освоение школьниками содержания традиций отечественной культуры, выраженной в её архитектуре, народном, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве.

Гражданское воспитание осуществляется через формирование ценностно- смысловых ориентиров и установок, отражающих индивидуально-личностные позиции и социально значимые личностные качества, через коллективную творческую работу, которая создаёт условие для разных форм художественно- творческой деятельности и способствует пониманию другого человека, становлению чувства личной ответственности, развитию чувства личной причастности к жизни общества.

Духовно-нравственное воспитание является стержнем художественного развития обучающегося. Творческие задания направлены на развитие внутреннего мира, воспитание его эмоционально-образной, чувственной сферы и помогают обрести социально значимые знания. Развитие творческих способностей способствует росту самосознания, осознанию себя как личности и члена общества.

Эстетическое воспитание осуществляется через формирование представлений о прекрасном и безобразном, о высоком и низком, через формирование отношения к окружающим людям (стремление к их пониманию), через отношение к семье, природе, труду, искусству, культурному наследию, через развитие навыков восприятия и художественной рефлексии своих наблюдений в художественно-творческой деятельности.

Экологическое воспитание происходит в процессе художественно- эстетического наблюдения природы, а также через восприятие её образа в произведениях искусства. Формирование эстетических чувств способствует активному неприятию действий, приносящих вред окружающей среде.

Трудовое воспитание осуществляется в процессе собственной художественно-творческой деятельности по освоению художественных материалов, в процессе достижения результата и удовлетворения от создания реального, практического продукта.

Метапредметные результаты

Овладение универсальными познавательными действиями.
Пространственные представления и сенсорные способности:

- характеризовать форму предмета, конструкции; выявлять доминантные черты (характерные особенности) в визуальном образе;
- находить ассоциативные связи между визуальными образами разных форм и предметов;
- сопоставлять части и целое в видимом образе, предмете, конструкции; анализировать пропорциональные отношения частей внутри целого и предметов между собой;
- абстрагировать образ реальности при построении плоской композиции;
- соотносить тональные отношения (тёмное — светлое) в пространственных и плоскостных объектах;
- выявлять и анализировать эмоциональное воздействие цветовых отношений в пространственной среде и плоскостном изображении.

Базовые логические и исследовательские действия:

- проявлять исследовательские, экспериментальные действия в процессе освоения выразительных свойств различных художественных материалов при самостоятельном выполнении художественно-творческих заданий;
- проявлять исследовательские и аналитические действия на основе определённых учебных установок в процессе восприятия произведений изобразительного искусства, архитектуры и продуктов детского художественного творчества;
- анализировать и оценивать с позиций эстетических категорий явления природы и предметно-пространственную среду жизни человека;
- использовать знаково-символические средства для составления орнаментов и декоративных композиций;
- классифицировать произведения искусства по видам и соответственно по назначению в жизни людей;
- классифицировать произведения изобразительного искусства по жанрам в качестве инструмента анализа содержания произведений.

Работа с информацией:

- использовать электронные образовательные ресурсы; выбирать источники для получения информации: поисковые системы интернета, цифровые электронные средства, справочники, художественные альбомы и детские книги;
- анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизировать информацию, представленную в произведениях искусства, текстах, таблицах и схемах;
- осуществлять виртуальные путешествия по архитектурным памятникам, в отечественные художественные музеи и зарубежные художественные музеи (галереи) на основе установок и квестов, предложенных учителем.

Овладение универсальными коммуникативными действиями.

Учащиеся должны учиться взаимодействовать, сотрудничать в процессе коллективной работы, принимать цель совместной деятельности, договариваться, ответственно относиться к своей задаче по достижению общего результата.

Овладение универсальными регулятивными действиями. Обучающиеся должны:

- внимательно относиться к учебным задачам, выполнять их, соблюдать последовательность учебных действий при выполнении задания;
- уметь организовывать своё рабочее место для практической работы, бережно относиться к используемым материалам;
- контролировать свою деятельность в процессе достижения результата.

Предметные результаты

Предметные результаты сформулированы по годам обучения на основе модульного построения содержания курса. Результаты характеризуют опыт обучающихся в художественно-творческой деятельности и отражают сформированность умений в зависимости от содержания программы внеурочной деятельности.

Модуль «Азбука цифровой графики»

- Осваивать возможности изображения с помощью разных видов линий в программе Paint (или другом графическом редакторе).
- Осваивать приёмы трансформации и копирования геометрических фигур в программе Paint, а также построения из них простых рисунков или орнаментов.
- Осваивать композиционное построение кадра при фотографировании: расположение объекта в

кадре, масштаб, доминанта.

— Осваивать приёмы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования.

— Применять получаемые навыки для усвоения определённых творческих тем, например, исследования свойств ритма и построения ритмических композиций, составления орнаментов путём различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментируя на свойствах симметрии; создание паттернов.

— Осваивать приёмы соединения шрифта и векторного изображения при создании поздравительных открыток, афиши и др.

— Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем.

— Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений.

— Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства.

— Освоить анимацию простого повторяющегося движения изображения в виртуальном редакторе gif-анимации.

— Совершать виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

2,3 класс

№ п/п	Модуль и темы	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
Графический редактор Paint			
1	Чем будем рисовать?		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
2	Волшебное кольцо		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
3	Бумажный кораблик		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
4	Почтовый грузовик		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
5	Ух ты! Робот!		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
6	Рисуем цветы		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
7	Вертолет взлетает		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
8	Муравьи и сахар		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
9	Арктика. Белые медведи		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
10	Геометрический орнамент		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
11	Рыбки в аквариуме		Программа «Раскраска»

			http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
12	Космическая фантазия		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
13	Китайские фонарики		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
14	Зооморфный орнамент		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
15	Рисуем чашку		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
16	Птицы улетают		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
17	Куда бежит дорога		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
18	Светлячок		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
19	Коллаж		
Графический редактор Paint.net			
20	Что нового в PAINT.NET?		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
21	Солнечный витраж		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
22	Редактирование в PAINT.NET: вырезаем из фона		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
23	Фрукты на блюде		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
24	Точно такой же?		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
25	Проектирование открытки		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
26	Календарь		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
27	Коллекция стикеров: «Эмоции»		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html
28	Обработка фотографии: наложение эффектов		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
Работа со стилусом. Режим «Рисование»			
29	«Орнамент в нашей жизни». Где мы можем его применить?		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
30	Эскиз плаката или афиши.		Программа «Раскраска» http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html

31	Графический портретный рисунок		GP Puzzle (пазлы) http://todostep.ru/pazly.html
32	Виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира		Tux Paint - http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801
33	Проектная работа		
34	Проектная работа		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Методическое обеспечение для учителя:

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие. /Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО. - 2011.
3. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе. -М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2009. -336с.:ил.
4. Соловьева Т.Г., Азбука цифровой графики. Учебное пособие. – Москва.: Просвещение, 2024. - 128с.: ил.
5. Tux Paint - <http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801>
6. Программа «Раскраска» <http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html>
7. GP Puzzle (пазлы) <http://todostep.ru/pazly.html>

Технические средства обучения:

- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- экспозиционный экран;
- персональный компьютер для учителя (ноутбук);
- фото- и видеокамера (планшет, мобильный телефон).

Наглядные пособия:

- коллекция презентаций по темам занятий;
- коллекция презентаций с работами обучающихся;
- электронные образовательные ресурсы по темам занятий и др.

