

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –
средняя общеобразовательная школа с. Ольшанка

«Рассмотрено»

Руководитель МО

Алексеевская С.В.

Протокол № 1 от
«28» августа 2024 г.

«Согласовано»

Зам дир. по УВР МБОУ-СОШ

с. Ольшанка

Алексеевская С. В.

«28» августа 2024 г.

«Утверждено»

Директор МБОУ-СОШ

с. Ольшанка

Шапошникова О. В.

Приказ № 82 от «28» 08 2024г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«основы рисования в paint»
на 2024 – 2025 учебный год
«Точка роста»

Составитель:
Учитель технологии
Малюгин Александр Викторович

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Актуальность программы.

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.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение), строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Для подготовки каждого, на первый взгляд простого рисунка в среде графического редактора *Paint* учащийся должен овладеть основными навыками работы в графическом редакторе, разработать алгоритм “вырисовывания” предложенного рисунка. После выполнения задания ведется групповое обсуждение, при котором каждый учащийся сможет дополнить свои знания, будут предотвращены ошибки, оказана помощь слабым ученикам. Завершительным этапом становится защита проекта (оценивание внешнего вида проектной работы, уровня творчества), выделение лучших работ, подведение итогов выполнения проекта.

При обучении детей работе с графическим редактором *Paint*, в начальной школе я предлагаю следующие задания: оговаривается тема рисунка, который они должны создать, проговариваются приемы, инструменты для проведения работы.

Планирование внеурочной деятельности в начальной школе составлено в соответствии с ФГОС НОО и предполагает работу учащихся в объединении по направлению общеинтеллектуальное «Работа в текстовом редакторе Paint»

Нормативно правовое обеспечение программы внеурочной деятельности на 2022-2023 учебный год.

Программа основывается на положениях основных законодательных и нормативных актов Российской Федерации:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (с изменениями).
2. Федеральный Закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 403-ФЗ.
3. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 25 мая 2015 г. № 996-р).
5. План мероприятий по реализации Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждён распоряжением Правительства РФ от 12 ноября 2020 г. № 2945-р)
6. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Правительством Российской Федерации от 04.09.2014 г. 1726-р.
7. Федеральный проект Патриотического воспитания граждан Российской Федерации от 01.01.2021 г.
8. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 г. № 196).
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «Об Целевой модели развития региональных систем утверждения дополнительного образования детей» от 03.09.2019 г. № 467.
10. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28).
11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
12. Примерные требования к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерства образования и науки РФ от 11,12, 2006 №06-1844).
13. Устав МБОУ - СОШ с. Ольшанка

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением

работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
3. Научить учащихся работать с программой PAINT.
 - Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
 - Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
 - Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
 - Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
 - Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.
4. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
5. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
6. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Характеристика программы

Программа « Работа в графическом редакторе Paint» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся начальной школы, включает в себя практическое освоение техники работы и обработки графической информации.

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

Занятия проводятся по 4 часа в неделю в течение года. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 2022-2023 учебный год.

Объем курса – 136 часов.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, который осваивается на курсовых занятиях, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний.

Предлагаемые задания составляются таким образом, чтобы учащиеся овладели умением создавать собственные рисунки, иллюстрации к произведениям, осуществлять правку изображений. Любой рисунок, созданный «вручную», всегда вызывает большой интерес.

Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации

творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение при подготовке документов.

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в графическом редакторе PAINT.
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

При разработке программы учитывались следующие **аспекты**.

1. Различный уровень подготовки школьников по информатике и изобразительной грамоте.
2. Психологические особенности младшего школьного возраста
3. Специфические возможности и особенности компьютерной программы – простой, наглядный, доступный для первоначального этапа обучения графический редактор PAINT for Windows.
4. Соблюдение общепринятых дидактических принципов – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Методы обучения.

- Самостоятельная индивидуальная работа.
- Групповая работа.
- Проектная работа.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I. Вводное занятие. Техника безопасности при работе с компьютерами. (2 часа)

- Знакомство с учениками.
- Правила поведения в компьютерном классе.
- Права и обязанности учащихся кружка.
- Задачи кружка.
- Техника безопасности.
- Организационные вопросы.

II. Компьютерная грамотность (20 часов)

- Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.
- Использование меню для выбора элементов.
 1. Запуск стандартных программ из Главного меню.
 2. Завершение работы с программами.
- Знакомство с алфавитно - цифровыми и служебными клавишами. Ввод и редактирование текста в программе Блокнот.
- Вставка и удаление пустых строк.
 1. Вставка нескольких копий фрагмента в текст.
 2. Перестановка фрагментов текста.
- Выполнение арифметических действий на Калькуляторе

III. Знакомство с графическим редактором Paint (12 часов)

Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint

- Графический редактор
- Назначение и основные возможности графического редактора Paint.
- Алгоритм запуска графического редактора Paint.
- Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).

📁 Практическая работа:

- Запуск графического редактора Paint.
- Работа со справочной системой.
- Создание графических примитивов в Paint.

IV. Основные приемы работы с компьютерной графикой (18 часов)

Изменение размера рисунка

- Диалоговое окно Атрибуты.
- Единицы измерения (пиксель, дюйм).

📁 Практическая работа:

- изменение размеров изображения.

Сохранение рисунка

- Алгоритм сохранения изображения.
- Форматы графических файлов.

Практическая работа:

- Создание графических примитивов в Paint и сохранение.

Операции с цветом

- Палитра.
- Сочетание цветов.
- Фоновый цвет.
- Цвет контура.
- Цвет заполнения.
- Диалоговое окно Изменение палитры.
- Инструмент выбор цветов.
- Инструмент Ластик.

📁 Практическая работа:

- Работа в программе Paint.

V. Основные приемы работы с объектами (16 часов)

Выбор фрагмента изображения

- Фрагмент
- Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.
- Режим совмещения объектов.
- Основные операции с фрагментом изображения.

📁 Практическая работа:

- Работа в программе Paint.

Монтаж рисунка из объектов

- Окно программы Paint.
- Команда Правка.
- Основные операции с фрагментом изображения.

📁 Практическая работа:

- Работа в программе Paint.

VI. Работа с выделенными объектами. перемещение, копирование, удаление, изменение размеров Вставка надписи. (20 часов)

Операции с изображением

- Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.
- Возможности цветового оформления.
- Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.
- Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов.
- Рисование с помощью мозаики.

VII. Использование масштаба, сетки (8 часов)

- Рисование с помощью сетки, изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.

VIII. Выполнение и защита проектных работ (40 часов)

Выполнение проектной работы

- Проект и основные этапы его разработки.
- Требования по защите проектной работы.

 Практическая работа:

- Создание проектной работы в программе Paint.

Защита проектной работы. Рефлексия

- Требования по защите проектной работы.
- Защита проектной работы. Рефлексия.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название темы	Требования к уровню подготовки учащихся	Формирование универсальных учебных действий
I. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. (2 часа)			
1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	Иметь представление об информации и информатике. Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.	<p>Личностные Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению данной темы;</p> <p>Познавательные Передача информации (устным, письменным, цифровым способами); Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;</p> <p>Регулятивные Начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу; Использовать речь для регуляции своего действия;</p> <p>Коммуникативные Слушать собеседника;</p>
II. Раздел. Компьютерная грамотность (20 часов)			
2	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.	<p>Личностные Внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе; Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению данной темы;</p> <p>Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;</p> <p>Познавательные Начало формирования навыка поиска</p>
3	Компьютерная помощница - мышь.	Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.	
4	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.	
5	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия	Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.	

	кнопки Пуск.		<p>необходимой информации для выполнения учебных заданий; Анализ информации; Передача информации (устным, письменным, цифровым способами); Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; Регулятивные Начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия; Коммуникативные Ставить вопросы; Слушать собеседника; Формулировать собственное мнение и позицию; Адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p>
6	Клавиатура - инструмент писателя.	Иметь представление о структуре главного меню.	
7	Набор и редактирование текста.	Уметь запускать и закрывать программы и приложения.	
8	Что скрывается в строке меню.	Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение.	
9	Действия с фрагментом текста.	Уметь набирать слова, используя клавиатуру.	
10	Калькулятор - помощник математиков.	Иметь представление о способах управления компьютером с помощью меню. Уметь работать в программе блокнот	
11	Калькулятор - помощник математиков.	Уметь выполнять арифметические действия на Калькуляторе	
III. Знакомство с графическим редактором Paint (12 часов)			
12	Графический редактор «Paint» Назначение и основные возможности графического редактора Paint	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке.	<p>Личностные Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению темы «Графический редактор» Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях; Познавательные Начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; Обработка информации;</p>
13	Алгоритм запуска графического редактора Paint.	Знать алгоритм запуска графического редактора Paint.	
14	Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).	Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	
15	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint.	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	

	-Работа со справочной системой.		Установление аналогий; Регулятивные
16	Практическая работа: -Создание графических примитивов в Paint.	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	Ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем; Умение выполнять учебные действия в устной форме;
17	Практическая работа: -Создание графических примитивов в Paint.	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	Использовать речь для регуляции своего действия; Коммуникативные В процессе обучения дети учатся: Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных; Ставить вопросы; Слушать собеседника Формулировать собственное мнение и позицию; Адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
IV. Основные приемы работы с компьютерной графикой (18 часов)			
18	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм)	Учащиеся должны знать элементы окна Paint. Назначение кнопок на панели инструментов.	Личностные Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint».
19	Алгоритм сохранения изображения.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях; Метапредметные
20	Практическая работа: -изменение размеров изображения.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	Познавательные Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.
21	Практическая работа: -изменение размеров изображения.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	Регулятивные Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
22	Форматы графических файлов.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	Умение выполнять учебные действия в

23	Практическая работа: -Создание графических примитивов в Paint и сохранение.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия; Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения; Коммуникативные В процессе обучения дети учатся: Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных; Ставить вопросы; Обращаться за помощью; Формулировать свои затруднения; Предлагать помощь и сотрудничество; Договариваться и приходить к общему решению.
24	Практическая работа: -Создание графических примитивов в Paint и сохранение.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	
25	Операции с цветом.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	
26	Практическая работа: -Работа в программе Paint.	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	
V. Основные приемы работы с объектами (16 часов)			
27	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	Личностные Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint». Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях; Метапредметные Познавательные Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Регулятивные Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего
28	Режим совмещения объектов.	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	
29	Монтаж рисунка из объектов	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	
30	Окно программы Paint. Команда Правка.	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	
31	Основные операции с фрагментом изображения.	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	
32	Практическая работа: -Работа в программе Paint.	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	
33	Практическая работа: -Работа в программе Paint.	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	

34	Практическая работа: -Работа в программе Paint.	Учащиеся должны иметь представление об основных приёмах работы с объектами.	действия; Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения; Коммуникативные В процессе обучения дети учатся: Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных Ставить вопросы; Обращаться за помощью; Формулировать свои затруднения; Предлагать помощь и сотрудничество Договариваться и приходить к общему решению.
----	--	---	---

VI. Работа с выделенными объектами: перемещение, копирование, удаление, изменение размеров. Вставка надписи. (20 часов)

35	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	Учащиеся должны знать возможности меню «Правка», определять ситуации, где применимо копирование, учащиеся должны знать алгоритм задания симметрии и наклона объекта, знать способы создания мозаики.	<p>Личностные Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint». Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;</p> <p>Метапредметные Познавательные Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.</p> <p>Регулятивные Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия;</p>
36	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.		
37	Вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.	Учащиеся должны знать возможности меню «Правка», определять ситуации, где применимо копирование, учащиеся должны знать алгоритм задания симметрии и наклона объекта, знать способы создания мозаики.	
38	Вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.		
39	Возможности цветового оформления.		
40	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.		
41	Вставка созданных рисунков в другие документы.		
42	Симметрия, наклон и инверсия	Учащиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, создавать рисунок из повторяющихся объектов, осуществлять поворот объекта на	

	объектов.	заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков	Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения; Коммуникативные В процессе обучения дети учатся: Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных Ставить вопросы; Обращаться за помощью; Формулировать свои затруднения; Предлагать помощь и сотрудничество Договариваться и приходить к общему решению.
43	Рисование с помощью мозаики.		
44	Рисование с помощью мозаики.		
VII. Использование масштаба, сетки (8 часов)			
45	Рисование с помощью сетки.	Учащиеся должны знать, как войти в режим показа сетки, алгоритм создания ярлыка, типы сохраняемых документов. Учащиеся должны уметь создавать рисунок с помощью сетки, ярлык на рабочем столе. Уметь сохранить документ в заданном формате.	Личностные Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint». Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях; Метапредметные Познавательные Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Регулятивные Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия; Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить,
46	Рисование с помощью сетки.		
47	Рисование с помощью сетки.		
48	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.		

			<p>определять качество и уровня усвоения;</p> <p>Коммуникативные</p> <p>В процессе обучения дети учатся:</p> <p>Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных</p> <p>Ставить вопросы;</p> <p>Обращаться за помощью;</p> <p>Формулировать свои затруднения;</p> <p>Предлагать помощь и сотрудничество</p> <p>Договариваться и приходить к общему решению.</p>
VIII. Выполнение и защита проектных работ (40 часов)			
49	Выполнение проекта «Флаг Саратовской области»	Выполнение проекта «Флаг Саратовской области» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint. Вывод картинки на принтер.	<p>Личностные</p> <p>Внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;</p> <p>Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint»</p> <p>Способность к самооценке;</p> <p>Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;</p> <p>Метапредметные</p> <p>Познавательные</p> <p>Начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;</p> <p>Сбор информации;</p> <p>Обработка информации (с помощью ИКТ)</p> <p>Анализ информации;</p> <p>Передача информации (устным, письменным, цифровым способами);</p> <p>Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;</p>
50	Выполнение проекта «Флаг Саратовской области»		
51	Выполнение проекта «Флаг Саратовской области»		
52	Выполнение проекта «Флаг Саратовской области»		
53	Выполнение проекта «Герб Аркадакского района»	Выполнение проекта «Герб Аркадакского района» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.	
54	Выполнение проекта «Герб Аркадакского района»		
55	Выполнение проекта «Герб Аркадакского района»		
56	Выполнение проекта «Герб Аркадакского района»		
57	Выполнение проекта «Праздничная открытка»	Выполнение проекта «Праздничная открытка» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.	
58	Выполнение проекта «Праздничная открытка»		
59	Выполнение проекта «Праздничная открытка»		

60	Выполнение проекта «Праздничная открытка»		<p>Регулятивные</p> <p>Преобразовывать практическую задачу в познавательную;</p> <p>Ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;</p> <p>Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;</p> <p>Умение выполнять учебные действия в устной форме;</p> <p>Использовать речь для регуляции своего действия;</p> <p>Адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;</p> <p>Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;</p> <p>Коммуникативные</p> <p>В процессе обучения дети учатся:</p> <p>Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;</p> <p>Ставить вопросы;</p> <p>Обращаться за помощью;</p> <p>Формулировать свои затруднения;</p> <p>Слушать собеседника;</p> <p>Формулировать собственное мнение и позицию.</p>
61	Выполнение проекта «Символы Родины моей»	Выполнение проекта «Символы Родины моей» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.	
62	Выполнение проекта «Символы Родины моей»		
63	Выполнение проекта «Символы Родины моей»		
64	Выполнение проекта «Символы Родины моей»		
65	Выполнение проекта «Моё хобби»	Выполнение проекта «Моё хобби» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.	
66	Выполнение проекта «Моё хобби»		
67	Выполнение проекта «Моё хобби»		
68	Итоговое занятие	Защита проектных работ.	