

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 154 с углубленным изучением отдельных предметов»
городского округа Самара

Проверено

Зам. директора по УВР

_____/Фокеева Е.А./

«29» августа 2023 г.

Утверждаю

Директор МБОУ Школы №154 г.о.Самара

_____/Корнилова Н.Н./

«30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса внеурочной деятельности Приключение Мышки в Paint городе Класс 1-4

По направлению: _____ Информационная культура _____

Количество часов по учебному плану 1-4 классы: 34 в год 1 в неделю,

Составлена на основании авторской программы: _____ учителя начальных классов МБОУ
Школы №154 г.о.Самара Никитиной С.А. _____

(автор программы)

_____ Курс компьютерной графики «Приключение Мышки в Paint городе» _____

(название авторской программы)

Учебные пособия (при наличии):

Автор:

Наименование:

Издательство, год:

Рассмотрена на заседании МО учителей начальных классов

(название методического объединения)

Протокол № 1 от «28»августа 2023г.

Председатель МО _____ /Журавлёва М.И./

(ФИО)

(подпись)

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Приключение Мышки в Paint городе» для 1-4 классов общеобразовательных организаций разработана на основе ФГОС начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, на основе авторской программы Никитиной С.А., ООП НОО МБОУ Школы №154 г.о.Самара.

Цель курса – предоставить ребенку средство для творческого самовыражения.

Задачи курса:

1. Учебные:

- познакомить учащихся с возможностями графического редактора Windows Paint;
- научить учащихся художественным приемам рисования в редакторе Windows Paint;
- расширить искусствоведческие знания учащихся.

2. Развивающие:

- развитие информационной, коммуникационной, компетентности разрешения проблем;
- развитие воображения, памяти, внимания учащихся;
- развитие эстетического мировоззрения учащихся.

3. Воспитательные:

- воспитание культуры работы на компьютере;
- воспитание духовно-нравственного отношения к жизни;
- воспитание культуры общения с окружающими людьми;
- формирование навыков ЗОЖ.

Актуальность программы. В современном обществе компьютеры применяются практически во всех сферах деятельности человека: от простейших расчетов стоимости покупки на кассовых аппаратах в магазине до сложнейших расчетов траекторий полетов ракет, управления космическими кораблями. Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного.

Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь.

Однако с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой для учащихся школы – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно, дело в том, что учащиеся просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Именно поэтому предложенная программа курса компьютерной графики направлена на расширение представления учащихся о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения.

Новизна, педагогическая целесообразность, отличительные особенности программы. Программа курса компьютерной графики «Приключения Мышки в Paint-городе» основана на традиционных культурологических ценностях с использованием новейших технологий. Методика курса позволит ребенку не только освоить навыки работы в графическом редакторе, но и получить полноценные искусствоведческие знания, научиться художественным приемам рисования, постичь радость творчества, развить коммуникативные навыки, приложить полученные навыки в решении личных и социальных проблем.

Отличительной особенностью программы является то, что учащиеся в процессе обучения не только учатся рисовать в графическом редакторе, но и получают представление о том, как в жизни им может пригодиться данное умение. Форма занятий предполагает включение ребенка в различные виды деятельности (творческую, проблемно-поисковую, групповую и др.).

Программа рассчитана на обучающихся начальной школы 1-4 классы

Курс включает в себя четыре логически сменяющих друг друга блока:

1. «Мышка-ученица» – для учащихся 1 класса.
2. «Мышка-художница» – для учащихся 2 класса.
3. «Мышка-дизайнер» – для учащихся 3 класса.
4. «Мышка-мастер» – для учащихся 4 класса

Для детей первого года обучения специальных умений не требуется («курс с нуля»). Для 2-3-го года обучения проданной программе достаточно элементарных навыков работы в программе Windows Paint или другом графическом редакторе. Для обучения по программе 4-го года обучения необходимы элементарные навыки работы в программах Windows Paint, Windows Word, Microsoft Office Picture Manager.

Описание места курса в учебном плане

На изучение содержания курса отводится 1 час в неделю. Общий объем учебного времени составляет 135 часа (1 класс – 33 часа, 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа, 4 класс – 34 часа).

Форма организации

Групповые занятия проводятся 1 раз в неделю. Количество обучающихся в группе зависит от возможности одновременного использования компьютеров (1 компьютер на одного человека).

Продолжительность одного занятия – 40 минут.

Формы внеурочной деятельности обучающихся в соответствии с данной программой следующие:

- художественно-творческая практика;
- творческие занятия;
- творческий проект;
- выставка-конкурс.

Структура занятий блока **«Мышка-ученица»** предполагает следующие этапы:

1. Введение в тему урока через проблемную ситуацию, которая произошла с героиней курса Мышкой (2-3 минуты).

2. Обсуждение проблемы в группах (5-7 минут).

Для данного этапа необходим «лист обдумывания», карандаши, фломастеры.

3. Обмен информацией между группами (5 минут).

Каждая группа представляет свой вариант (варианты) решения проблемы.

4. Самостоятельный выбор индивидуального способа решения проблемы (4-6 минут).

Получив необходимую информацию по способам решения проблемы, ребенок самостоятельно принимает решение о дальнейших своих действиях, соотнося их со своими возможностями. Для этого этапа необходим «Блокнот для набросков» (блокнотом может служить обыкновенная тетрадь). В этом же блокноте ребенок может пометать важную, на его взгляд, информацию.

5. Самостоятельная работа за компьютером (20 минут).

6. «Экскурсия в мастерскую художника» (3-5 минут).

Закончив работу, учащиеся рассматривают и анализируют работы друг друга. Авторы отвечают на вопросы зрителей, а зрители оценивают работу автора (критерии оценивания работ заложены в самой теме (проблеме) урока). На этом же этапе организуется рефлексия.

При взаимном анализе работ важно учить акцентировать внимание детей на положительных моментах («мне очень понравилось...», «я не догадался так сделать...»), а на недочеты указывать в форме пожеланий, рекомендаций («я бы сделал иначе...», «я бы рекомендовал тебе воспользоваться распылителем, тогда листочки бы ожили...»).

Цель блока **«Мышка-художница»** - познакомить учащихся с основными искусствоведческими понятиями, необходимыми для создания творческих работ в редакторе Windows Paint, и продолжить совершенствовать навык работы в графическом редакторе. Блок рассчитан на 34 часа в год, 1 час в неделю. Продолжительность одного занятия – 40 минут.

Структура занятий блока **«Мышка-художница»** предполагает следующие этапы:

1. Введение в тему урока через проблемную ситуацию (2-3 минуты).

2. Решение компетентностно-ориентированных задач (20-30 минут).

На данном этапе занятия, в ходе выполнения компетентностно-ориентированных заданий, полученных от учителя, учащиеся самостоятельно усваивают искусствоведческие понятия.

Важно, чтобы необходимые источники информации для решения проблемы были бы каждый раз различны (книга, сеть Интернет, учитель, другой ученик и т.д.).

3. Анализ решения компетентностно-ориентированных задач (5 минут).

Учащиеся выясняют, что помогло им в решении КОЗов, что нового они узнали.

4. Разработка в группах критериев оценивания компьютерной работы учащихся по теме занятия (5-10 минут).

В критериях должны найти свое отражение искусствоведческие понятия, усвоенные детьми на предыдущем этапе.

Для данного этапа необходим «лист обдумывания», карандаши, фломастеры. После обсуждения в группах составляются общие критерии оценивания работы, которые записываются на лист бумаги и вывешиваются в классе.

5. Самостоятельная работа учащихся в «Блокнотах для набросков» (5-10 минут).

6. Самостоятельная работа за компьютером (20 минут).

7. «Экскурсия в мастерскую художника» (3-5 минут).

На изучение одной темы блока «Мышка-художница» отводится 2 часа (по 40 минут), поэтому структура занятий предполагает дробление, ориентированное на темп работы группы и нормы СанПИНа (работа учащихся начальных классов за компьютерами не должна превышать 20 минут). Например, этапы 1-4 организуются на одном занятии, а этапы 5-7 переносятся на следующее.

Цель блока **«Мышка-дизайнер»** - познакомить учащихся с возможностями использования редактора Windows Paint в профессиональной деятельности художника-дизайнера. Блок рассчитан на 34 часа в год, 1 час в неделю. Продолжительность одного занятия – 40 минут.

Занятия блока «Мышка-дизайнер» - это мини-проекты продолжительностью 2-4 занятия. Т.к. в этом блоке продолжаем работать и над формированием умения взаимодействовать в группах и над развитием индивидуального творческого потенциала, то работа по теме проекта предполагает сочетание групповой и индивидуальной деятельности.

Работая над темой проекта, учащиеся выступают в роли дизайнеров. Они создают продукты, которые призваны не только украсить нашу жизнь, но и акцентировать внимание общества на каких-либо проблемах человечества. Важно, чтобы учащиеся имели возможность увидеть применение своего продукта на практике. Например, если учащиеся создавали тематические заставки для рабочего стола компьютера, то учитель должен обеспечить их установку на компьютеры компьютерного класса. Если учащиеся работали над дизайном открытки, то открытка должна быть кому-то подарена, опубликована на сайте школы к соответствующему празднику и т.п. Дизайн упаковки можно предложить к использованию местным предприятиям, разослать по электронной почте потенциально заинтересованным организациям России.

Цель блока **«Мышка-мастер»** - оказать помощь учащимся в организации выпуска ежемесячного иллюстрированного журнала (газеты, брошюры) для начальной школы.

Блок рассчитан на 34 часа в год, 1 час в неделю. Продолжительность одного занятия – 40 минут.

Занятия блока «Мышка-мастер» подразумевают самостоятельную деятельность учащихся, направленную на практическое применение полученных навыков работы в редакторе Windows Paint для реализации задач верстки очередного выпуска журнала. Роль педагога в этом блоке – роль фасилитатора.

На занятиях данного блока учащиеся продолжают знакомство с программами компании Microsoft. Педагог знакомит учащихся с возможностями использования

программы Windows Word для создания выпусков журнала, с возможностями использования программы Microsoft Office Picture Manager для редактирования готовых изображений.

Примерные темы выпусков журнала:

- «Как я провел лето»,
- «Здравствуй школа!»,
- «Моему учителю»,
- «Есть в осени первоначальной...»,
- «Новогоднее настроение»,
- «Рождественские каникулы»,
- «Защитники земли русской»,
- «Милым мамам и бабушкам...»
- «Весенние трели»,
- «День Победы»,
- «Моя любимая игра»,
- «Как позаботиться о своем здоровье»,
- «Кем годится моя семья»,
- «Мой питомец»,
- «О друзьях»,
- «Нашему городу посвящаем»,
- и т.п.

Содержание курса внеурочной деятельности

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы, модуля	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	«Мышка-ученица»	33	5	28	Выставка рисунков
2	«Мышка-художница»	34	10	24	Выставка иллюстраций к литературному произведению
3	«Мышка-дизайнер»	34	8	26	Защита проекта
4	«Мышка-мастер»	34	5	29	Выставка авторской полиграфической продукции

Блок «Мышка-ученица»

1 класс

№	Тема	Кол-во часов	Содержание, пояснения, комментарии

		на тему	
1	Путешествие начинается.	1	Знакомство с правилами работы на компьютере, правилами поведения в компьютерном классе. Компьютерная графика и ее виды. Знакомство с героиней курса и Paint-городом. Панель инструментов. Графические примитивы. Инструмент <i>эллипс</i> . Что можно изобразить, используя инструмент <i>эллипс</i> . Рисуем предметы круглой формы.
2	Встреча с Гусеничкой.	1	Закрепление умения использовать инструмент <i>эллипс</i> . Инструмент <i>заливка</i> . Палитра. Инструмент <i>выделение</i> . Копирование объекта. Используя новые инструменты, рисуем портрет нового друга Мышки – Гусенички.
3	Цветик-семицветик.	1	Инструмент <i>линия</i> . Инструмент <i>кривая</i> . Цвет. Цвета спектра. Основные цвета компьютера. Рисуем цветик-семицветик для Гусенички.
4	Что случилось с Гусеничкой?	1	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Что такое эмоции. Как человек выражает эмоции. Как меняется мимика лица человека при выражении разных эмоций. Рисуем эмоции для Гусенички.
5	Знакомство Мышки с Божьей-коровкой.	1	Инструмент <i>ластик</i> . Команда <i>отменить</i> . Команда <i>очистить</i> . Цветовой контраст. Как природа использует цветовой контраст. Где человек использует цветовой контраст. Рисуем Божью-коровку.
6	Дом для друзей.	1	Инструмент <i>карандаш</i> . Инструмент <i>кисть</i> . Что можно нарисовать с помощью произвольных линий. Какие бывают линии. Линии в окружающих объектах. Рисуем дом для друзей Мышки.
7	Кто живет в пруду?	1	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Кто живет в пруду. Форма объектов. Рисуем рыбок.
8-9	Куда пропала Гусеничка?	2	Симметрия. Симметричные фигуры. Симметричные объекты в окружающем мире. Витраж. Команда <i>отразить/повернуть</i> . Копирование с помощью клавиши Ctrl. Рисуем бабочек в стиле «витраж».
10	Сказка о прямоугольнике и квадрате.	1	Инструмент <i>прямоугольник</i> . Инструмент <i>многоугольник</i> . Признаки прямоугольника и квадрата. Прямоугольники и квадраты в окружающих объектах. Рисуем объекты прямоугольной формы.
11	Где живет орнамент?	1	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Орнамент. Виды орнамента. Структура орнамента. Орнамент в окружающих предметах. Рисуем геометрический орнамент.
12	Фартук для Мышки.	1	Инструмент <i>масштаб</i> . Стилизация природных

			форм. Рисуем растительный орнамент.
13-14	Как солнце, земля и вода оказались в одной тарелке.	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Символ. Символика в орнаменте разных народов. Рисуем и украшаем посуду узорами-символами.
15	Что рассказал орнамент.	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Символика в орнаменте русского народного костюма. Рисуем и украшаем предметы одежды.
16	Как ожили деревья.	1	Инструмент <i>распылитель</i> . Создание в палитре новых оттенков. Силуэт. Крона дерева. Особенности силуэта различных видов деревьев. Время года. Изменения в облике дерева. Изображаем деревья в разное время года.
17-18	Мышкин дом.	1	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Профессия архитектора. Особенности домов разных народов и стран. Части здания. Рисуем дом для Мышки.
19	Что строили Чебурашка и Крокодил Гена?	1	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Группы зданий по назначению. Виртуальная экскурсия по городам мира. Рисуем здания различного назначения (жилой дом, театр, цирк, библиотека, музей и т.д.)
20-21	Новый город – только вместе.	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Вставка изображений из других файлов. Как появились города. Название городов. План. План города. Работая вместе – создаем город (отдельная постройка города – работа одного ученика). Дать название своему городу. Обосновать название города. Презентовать свой город.
22	Что было в письме Бабочки?	1	Инструмент <i>надпись</i> . Закрепление умения использовать изученные инструменты. Как появилась письменность. Буква – символ. Особенности изображения буквенных символов различных народов. Придумываем буквенные символы для Бабочки. Каждая группа создает и презентует свой вариант Алфавита Бабочки.
23-24	Странное слово «глаголица».	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Старославянские алфавиты. Глаголица. Рисуем буквы глаголицы. Изучаем правила слога глаголицы. Складываем слова (групповая работа).
25-26	Поиграем в шифровальщиков	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Кирилл и Мефодий. Кириллица. Рисуем буквы кириллического алфавита Изучаем правила слога кириллицы. Складываем слова (групповая работа).

27-28	Можно ли нарядить букву?	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Орнаментальная вязь в старославянских алфавитах. Рисуем и украшаем буквы современного русского алфавита.
29-30	(Не) «скучная» книга.	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Иллюстрация. Художник-иллюстратор. Рисуем иллюстрации к сказке, рассказанной Божьей-коровкой. (Сказка о маленькой одинокой Рыбке и об огромном синем Море. http://www.detiseti.ru/modules/myarticles/article/449/) Создаем комикс (групповая работа).
31-32	Наши любимые книги	2	Закрепление умения использовать изученные инструменты. Рисуем иллюстрации к любимым произведениям. Создаем игру для первоклассников «Угадай сказку».
33	Мышка-выпускница (контроль)	1	Выставка детских рисунков.

Блок «Мышка-художница»

2 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	Содержание, пояснения, комментарии
1	Первая картина на Земле или что увидела бабочка в пещере.	2	История возникновения наскальной живописи. Что появилось раньше: чтение, письмо или живопись? Кого и почему изображали древние люди на стенах своих жилищ? Что они использовали в качестве красок? По настенным изображениям мы можем узнать о жизни наших предков. Что бы вы рассказали будущим поколениям о современной жизни человека. Для воплощения творческого замысла учащимся разрешается использовать только следующие инструменты: распылитель, ластик; один цвет для изображения и один цвет для фона.
2	Где спрятался кролик?	2	Профессия художника. Индивидуальные особенности творческой личности. Восприятие и воображение. Благодаря удивительной способности человеческого восприятия достаточно лишь намек, точки, пятна или неясного силуэта, чтобы узнать в них знакомые предметы.

			Учащиеся выполняют задание, используя технику «калейдоскоп», и пытаются увидеть в готовой работе какой-либо знакомый объект.
3-4	Почему дерево улетело?	2	Линия горизонта. Перспектива. Законы перспективы. Учимся рисовать по законам перспективы. Учащимся предлагается выявить ошибки в рисунке Мышки и помочь ей правильно выполнить задание. Затем, используя элементы ее рисунка, придумать свой сюжет, где можно продемонстрировать законы перспективы.
5-6	Цветное коромысло через реку повисло.	2	Цвет и свет. Цвета спектра. Теплые и холодные цвета. Учащиеся выполняют задание по теме: «После дождя», используя в работе преимущественно или теплые или холодные цвета.
7-8	Птица счастья.	2	Символика цвета. Образ птицы в мифологии. Учащиеся изображают волшебных птиц (птицу счастья, птицу удачи, птица бессмертия и т.д.), обосновывая выбор цвета.
9-10	Чудесный цветок папоротника.	2	Цветовые контрасты. Учащимся предлагается выбрать для работы два цвета и, используя добытые знания о цветовых контрастах, изобразить сюжетную историю занятия. Одним из цветов дети изображают чудесный цветок папоротника, а другим цветом – окружающую его обстановку.
11-12	Красота в обыденном.	2	Живописные жанры. Натюрморт. Учащимся предлагается представить, какие объекты действительности мог бы нарисовать один из героев сказки-повести Н.Носова «Незнайка в цветочном городе».
13-14	Почему на портрете Пилюлькина вместо носа градусник?	2	Живописные жанры. Портрет. Учащиеся изображают портрет своего друга (в качестве друга может выступать любой человек, которого знают все дети группы). Затем проводится игра «Угадай: кто?».
15	Родина краше солнца, дороже золота.	1	Живописные жанры. Пейзаж. Учащиеся выполняют работу по теме: «Моя Родина».
16	Времена года	1	Живописные жанры. Пейзаж. Времена года. Художественные средства для передачи сезонных изменений в природе. Практическая работа: учащимся предлагается изобразить с помощью двух цветов одно из времен года.
17-18	Невыдуманный пейзаж.	2	Живописные жанры. Пейзаж. Страны мира. Учащимся предлагается самостоятельно познакомиться с какой-либо страной (по выбору), выявить ее климатические особенности, особенности растительного, животного мира, быта людей. Затем выполняется работа по теме:

			«Планета Земля».
19-20	Мышка на выставке художников-анималистов.	2	Живописные жанры. Анималистический жанр. После знакомства учащихся с анималистическим жанром, им предлагается побывать в роли художников-анималистов. Выясняется, что для этого необходимо знать особенности строения тела животного. Каждый выбирает одного животного, изучает его внешние особенности, а затем изображает. Можно изобразить животного – героя литературного произведения.
21-22	Странный зверь.	2	Живописные жанры. Анималистический жанр. Фольклорные и сказочные образы зверей и птиц. Учащиеся самостоятельно знакомятся с фольклорными образами животных разных народов. Сочиняют сюжетную историю с одним из животных и иллюстрируют ее.
23-24	Почему Мышка не поверила бабочке? Или бабочка в гостях у трех богатырей.	2	Живописные жанры. Мифологический жанр. Учащиеся иллюстрируют самостоятельно выбранный миф, сказку, былинку, предание.
25-26	Машина времени.	2	Живописные жанры. Бытовой жанр. Весенние праздники русского народа: Жаворонки, Пасха, Егорий вешний. Учащиеся изображают картины народных праздников.
27-28	Зачем художнику надо знать историю?	2	Живописные жанры. Исторический жанр. Батальный жанр. Великая Отечественная война. Учащиеся изображают картины, отражающие события периода ВОВ.
29-30	Подарок для ослика Иа.	2	Народное и декоративно-прикладное искусство. Хохломская роспись. Городецкая роспись. После самостоятельного знакомства с одной из предложенных росписью учащиеся украшают горшочек для Иа.
31-32	Игрушечный город.	2	Народное и декоративно-прикладное искусство. Филимоновская игрушка. Дымковская игрушка.
33-34	Я – иллюстратор (контроль)	2	Иллюстрирование литературного произведения по выбору учащихся (2-4 иллюстрации).

Блок «Мышка-дизайнер»

3 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	Содержание, пояснения, комментарии
1-2	Кто такие дизайнеры.	2	Дизайн. Дизайнеры. Виды дизайна.

			<p>Учащимся предлагается пофантазировать и представить, что они дизайнеры. Каким бы видом дизайна каждый из них предпочел заняться? Затем предложить создать свою визитку в соответствии с выбранным направлением дизайна.</p> <p>Визитки можно распечатать и поместить в бейдж. Дети с большим удовольствием носят такие бейджи не только на занятиях кружка.</p>
3-6	Экранная заставка	4	<p>Графический дизайн.</p> <p>Экранная заставка рабочего стола компьютера.</p> <p>В практической части проекта учащиеся создают экранную заставку на рабочий стол компьютера с целью привлечения общественности к какой-либо проблеме (например: формирование ЗОЖ, экологические проблемы, формирование нравственности и т.д.).</p> <p><i>Практическое применение:</i> созданные заставки устанавливаются на рабочие столы компьютеров образовательного учреждения.</p> <p>Через некоторое время необходимо провести исследование на предмет эффективности данного вида рекламы.</p>
7-8	Логотип	2	<p>Логотип. История возникновения. Самые известные логотипы современности. Как создаются логотипы.</p> <p>Имя человека. Значение имен.</p> <p>Создание логотипа своего имени.</p> <p><i>Практическое применение:</i> придуманным логотипом ученик может подписывать свои личные вещи (альбом, блокнот и т.д.). Если в качестве логотипа выбрано символичное изображение имени, то на уроке труда смастерить подвеску.</p>
9-10	Знаки.	2	<p>Знак. Знаковые изображения. Какие бывают знаки.</p> <p>В практической части проекта учащиеся создают информационные знаки для школьных кабинетов.</p> <p>Если такие знаки в школе уже существуют, то можно предложить создать предупреждающие знаки об опасных местах (недостаточное освещение, скользкий пол, узкий проход и т.п.). Или запрещающие знаки (не мусорить, не шуметь, не обижать, не есть всухомятку и т.п.)</p> <p><i>Практическое применение:</i> знаки распечатываются и развешиваются в школьных коридорах.</p>
11-12	Рекламная листовка.	2	<p>Реклама. История рекламы. Виды рекламы. Вред и польза рекламы.</p> <p>В практической части проекта учащиеся создают рекламную листовку, цель которой привлечение потенциальных учащихся в школу.</p> <p>Содержание листовки:</p> <ul style="list-style-type: none"> -текст; -рисунок, отражающий традиции школы.

			<p><i>Практическое применение:</i> листовки распечатываются, развешиваются в районе школы, раздаются родителям будущих первоклассников, дошколятам, вывешиваются на информационные стенды школы, детских садов района.</p>
13-14	Поздравительная открытка.	2	<p>История возникновения открыток. Первые открытки в России. Элементы открытки. Виды открыток. Поздравительный текст.</p> <p>В практической части проекта учащиеся предлагают свой дизайн открытки к выбранному празднику.</p> <p><i>Практическое применение:</i> открытки можно использовать для поздравлений, в т.ч. электронных, для оформления стендов школы.</p>
15-18	Герб моего рода.	4	<p>Герб. История возникновения герба. Составные части герба. Символика форм и цвета.</p> <p>История моего рода.</p> <p>В практической части проекта учащиеся создают герб своей семьи.</p> <p><i>Практическое применение:</i> размещение герба на творческих работах учащихся, рефератах, докладах. Вероятно, кто-то пожелает носить на школьной форме вышивку герба своего рода (в этом случае необходимо обратиться в швейную мастерскую, которая предлагает услуги компьютерной вышивки).</p>
19-22	Комикс про школьную жизнь.	4	<p>Дизайн книги. История развития дизайна книги. Правила дизайна книги.</p> <p>В практической части проекта учащиеся создают серию комиксов про школьную жизнь (реальную или выдуманную).</p> <p><i>Практическое применение:</i> комиксы распечатываются и формируются в брошюру. Можно устроить распродажу брошюр для сбора средств на нужды реализации следующего проекта. Можно распространять брошюры с целью привлечения потенциальных учащихся школы, спонсоров.</p>
23-26	Дизайн одежды.	4	<p>Дизайн одежды. История костюма. Особенности национального костюма. История школьной формы в России.</p> <p>В практической части проекта учащиеся создают дизайн школьной формы для младших школьников.</p> <p>Проекты защищаются на общем собрании родителей и учащихся начальных классов.</p> <p><i>Практическое применение:</i> организация пошива формы (даже если один родитель воодушевится этой идеей, то положительный эффект уже будет обеспечен). Другой вариант – отправить детские эскизы на швейную фабрику по обыкновенной или электронной почте. Можно опубликовать статью</p>

			по данной проблеме в местной газете, сопровождая статью детскими иллюстрациями.
27-30	Проект школьной (дворовой) площадки.	4	Ландшафтный дизайн. Законы ландшафтного дизайна. Объекты ландшафтного дизайна. В практической части работы учащиеся создают проект дизайна школьного двора (или его части, например, клумбы). Производят необходимые расчеты финансовых затрат. Желательно направить работу учащихся на реально выполнимый проект.
31-34	Подготовка проектов к защите. Защита проектов (контроль)	4	Обучающие выбирают один из проектов, реализованный ими в течение года, готовят выступление к защите. Педагог выступает в роли консультанта. На защиту приглашаются родители, одноклассники, друзья.

Блок «Мышка-мастер»

4 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	Содержание, пояснения, комментарии
1-4	Мы проектируем детский журнал (сентябрь)	4	<p>На первом занятии педагог ставит перед детьми проблему: «Накопился материал конкурсных творческих письменных работ учащихся начальных классов. Работы интересные, хотелось бы познакомить с ними других ребят, родителей, педагогов». В ходе обсуждения проблемы рождается идея иллюстрированного выпуска брошюры. Анализ работ по их тематике, количество работ рождает новую идею – ежемесячный выпуск журнала.</p> <p>На втором занятии ребята обдумывают название журнала, продумывают его логотип. Придумывают рубрики (постоянные или для каждого выпуска). Делятся на группы по рубрикам, выбирают руководителей групп. Начинают работать над изображением логотипа журнала.</p> <p>На третьем занятии группы продолжают работать над изображением логотипа. Готовятся к защите своего проекта. Обсуждают результаты работы каждой группы. Выбирают один из наиболее удачных вариантов логотипа журнала.</p> <p>Следующее занятие потребует от групп продумать дизайн своих страниц, заголовков. На этом же занятии педагог организует знакомство учащихся (при необходимости) с программой</p>
5-8	Первый выпуск: Наша школа (октябрь)	4	
9-12	Второй выпуск: Живой уголок (ноябрь)	4	
13-16	Третий выпуск: Новогодний калейдоскоп (декабрь)	4	
17-19	Четвертый выпуск: Друзья-товарищи (январь)	3	
20-23	Пятый выпуск: Защитникам земли Русской (февраль)	4	
24-28	Шестой выпуск: Милым, добрым, самым-самым... (март)	3	
29-30	Седьмой выпуск: Человек в космосе (апрель)	4	
31-33	Восьмой выпуск: Нашим дедам и	3	

	прадедам посвящаем (май)		<p>Windows Word (вставка изображений, оформление текста, колонки), программой Microsoft Office Picture Manager (редактирование изображений).</p> <p>Проблему наборщиков текста можно решить путем приглашения на эту роль желающих учащихся. Если тексты небольшого объема, то роль наборщиков могут выполнять сами создатели журнала. Возможен набор текста педагогом. Можно предложить авторам самим оцифровать свои работы (а в последующем, принимать работы только в электронном виде).</p> <p>Рубрики журнала (вариант):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Проза, - Поэтические странички, - Журналистское расследование, - Зарисовки на тему... - История в комиксах, - Иллюстрация к любимому произведению, - Конкурсы, ребусы, загадки, - Поздравляем.
34	Выставка-продажа полиграфической продукции	1	<p>К выставке распечатываются все выпуски тематических журналов (газет, брошюр и т.п.). Организуется выставка-продажа.</p> <p>Покупателям предлагается ознакомиться с содержанием купленной продукции, задать вопросы авторам, оставить отзывы и пожелания авторам, получить авторский автограф.</p>

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

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

Личностные результаты освоения программы достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Гражданско-патриотическое воспитание:

- становление ценностного отношения к своей Родине - России;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственное воспитание:

- признание индивидуальности каждого человека;
- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

Эстетическое воспитание:

- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудовое воспитание:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологическое воспитание:

- бережное отношение к природе;
- неприятие действий, приносящих ей вред.

Ценность научного познания:

- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты

Познавательные универсальные учебные действия:

1) базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- анализировать и создавать текстовую, графическую информацию в соответствии с учебной задачей.

Коммуникативные универсальные учебные действия

1) общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать свое мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

2) совместная деятельность:

-принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Регулятивные универсальные учебные действия

1) самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок

Предметные результаты

Обучающиеся получают представление о возможности использования графического редактора Windows Paint для творческого самовыражения. Научатся работать в программах Windows Paint, Windows Word, Microsoft Office Picture Manager.

Научатся самостоятельно создавать творческие композиции.

Получат возможность научиться основам создания и обработки изображений, овладеют способами создания полиграфической продукции.

Расширят словарный запас искусствоведческими и полиграфическими понятиями.

Блок «Мышка-ученица»

1 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	ЭОР
1	Путешествие начинается.	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
2	Встреча с Гусеничкой.	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
3	Цветик-семицветик.	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
4	Что случилось с Гусеничкой?	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
5	Знакомство Мышки с Божьей-коровкой.	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
6	Дом для друзей.	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
7	Кто живет в пруду?	1	Авторская презентация в формате PowerPoint
8-9	Куда пропала Гусеничка?	2	Авторская презентация в формате PowerPoint
10	Сказка о прямоугольнике и квадрате.	1	Презентация "Прямоугольник и квадрат" (infourok.ru)
11	Где живет орнамент?	1	Презентация по ИЗО на тему "Орнамент" (infourok.ru)
12	Фартук для Мышки.	1	Презентация по изобразительному искусству "Орнамент на фартуке" (2 класс) (infourok.ru)
13-14	Как солнце, земля и вода оказались в одной тарелке.	2	Презентация "Древние образы в народном искусстве" 1 урок, 5 класс (znaniо.ru)
15	Что рассказал орнамент.	2	Презентация "Узоры и орнаменты на посуде" ; Презентация к уроку по математике (старшая группа) на тему: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
16	Как ожили деревья.	1	Презентация "Кроны деревьев. Их разновидности" (infourok.ru)
17-18	Мышкин дом.	1	Презентация на тему: "Профессия - архитектор Выполнил ученик 2 В класса Ткачук Тимофей." Скачать бесплатно и без регистрации. (myshared.ru)
19	Что строили Чебурашка и Крокодил Гена?	1	Презентация "Классификация зданий в зависимости от назначения" (infourok.ru)
20-21	Новый город – только вместе.	2	"Как возникали города" ; Презентация к уроку по окружающему миру (4 класс) на тему: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
22	Что было в письме Бабочки?	1	История письменности Презентация к уроку по чтению: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
23-24	Странное слово «глаголица».	2	Презентация на тему: "История русской азбуки. Содержание 1. Типы письма Типы письма 2. Алфавит Алфавит 3. Глаголица и кириллица Глаголица и кириллица 4. Реформы русского алфавита." Скачать бесплатно и без регистрации. (myshared.ru)
25-26	Поиграем в шифровальщиков	2	Глаголица — одна из первых (наряду с кириллицей) славянских азбук презентация.

			доклад, проект (theslide.ru)
27-28	Можно ли нарядить букву?	2	Презентация на тему "Русская вязь" для уроков МХК (infourok.ru)
29-30	(Не) «скучная» книга.	2	Дети сети...: Терапевтические сказки, Сказка о маленькой одинокой Рыбке и об огромном синем Море (detiseti.ru)
31-32	Наши любимые книги	2	Интерактивная игра-презентация "Угадай сказку по картинкам" (infourok.ru)
33	Мышка-выпускница (контроль)	1	

Блок «Мышка-художница»

2 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	ЭОР
1	Первая картина на Земле или что увидела бабочка в пещере.	2	Презентация Наскальная живопись Презентация к уроку по окружающему миру (3 класс) на тему: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
2	Где спрятался кролик?	2	Кто такой художник - презентация для начальной школы (ppt4web.ru) Презентация "Профессия - художник" (infourok.ru)
3-4	Почему дерево улетело?	2	Презентация по изобразительному искусству "Перспектива" (infourok.ru)
5-6	Цветное коромысло через реку повисло.	2	Презентация по изобразительному искусству на тему "Цвета: основные и производные, тёплые и холодные"(1 класс) (infourok.ru)
7-8	Птица счастья.	2	Презентация на тему "Символика цвета" (infourok.ru) Презентация «Образ сказочной птицы в мифах, легендах, преданиях» Презентация к занятию (подготовительная группа) по теме: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
9-10	Чудесный цветок папоротника.	2	Презентация на тему: "Цветовые контрасты" (infourok.ru)
11-12	Красота в обыденном.	2	презентация по уроку «натюрморт» Презентация урока для интерактивной доски по изобразительному искусству (ИЗО, 3 класс): Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
13-14	Почему на портрете Пилюлькина вместо носа градусник?	2	Презентация Детям о портрете Презентация к уроку по изобразительному искусству (ИЗО, 3 класс) на тему: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru) Презентация по изобразительному искусству на тему "Образ человека в живописи. Портрет" (1 класс) (infourok.ru)
15	Родина краше солнца, дороже золота.	1	Презентация по ИЗО в 3 классе «Картина - пейзаж» Презентация к уроку по

			изобразительному искусству (ИЗО, 3 класс): Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
16	Времена года	1	Презентация для учеников 1 класс по изобразительному искусству "Времена года. Весенний пейзаж." (multiurok.ru)
17-18	Невыдуманный пейзаж.	2	Презентация на тему: "ПЕЙЗАЖ- БОЛЬШОЙ МИР Изобразительное искусство 6 класс Учитель Жучкова Т.А. МОУ гимназия им.А.Платонова Copyright 2008 Copyright © Воронеж 2008.". Скачать бесплатно и без регистрации. (myshared.ru) Презентация "Пейзаж родной земли" 4 класс скачать (uchitelya.com)
19-20	Мышка на выставке художников-анималистов.	2	ХУДОЖНИКИ – АНИМАЛИСТЫ РИСУЕМ ЖИВОТНЫХ презентация, доклад, проект (theslide.ru)
21-22	Странный зверь.	2	Животные в народном творчестве - презентация для начальной школы (ppt4web.ru)
23-24	Почему Мышка не поверила бабочке? Или бабочка в гостях у трех богатырей.	2	Презентация "Сказочно-былинный (мифологический) жанр" - скачать бесплатно (bigslide.ru)
25-26	Машина времени.	2	Презентация к уроку ИЗО "Бытовой жанр в изобразительном искусстве" (multiurok.ru)
27-28	Зачем художнику надо знать историю?	2	Презентация по ИЗО на тему «Батальный жанр» (znanio.ru) Подтяните знания с репетитором за лето Методическая разработка по изобразительному искусству (ИЗО, 7 класс) на тему: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
29-30	Подарок для ослика Иа.	2	Презентация на тему: "Виды народной росписи Учитель Клеверова И.В. ГБОУ СОШ 5.". Скачать бесплатно и без регистрации. (myshared.ru)
31-32	Игрушечный город.	2	Презентация на тему "Народные игрушки" по ИЗО (изобразительное искусство) для 1 класса (pptcloud.ru) Презентация "Народная глиняная игрушка" - скачать бесплатно (bigslide.ru)
33-34	Я – иллюстратор (контроль)	2	

Блок «Мышка-дизайнер»

3 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	ЭОР
1-2	Кто такие дизайнеры.	2	Профессия «Дизайнер» ; Презентация к уроку по конструированию, ручному труду (подготовительная группа); Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
3-6	Экранная заставка	4	Презентация на тему «Графический дизайн» ; Презентация к уроку: Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
7-8	Логотип	2	Презентация "История дизайна. История логотипа" скачать (uchitelya.com)
9-10	Знаки.	2	Презентация "Знаки и значения. Знаковые системы" - скачать презентации по Информатике (ppt4web.ru)
11-12	Рекламная листовка.	2	Презентация на внеклассное занятие: «Что такое реклама?» (infourok.ru)
13-14	Поздравительная открытка.	2	Презентация к уроку изобразительного искусства «История возникновения открытки» ; Презентация к уроку по изобразительному искусству (ИЗО, 3 класс); Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)
15-18	Герб моего рода.	4	Презентация для детей "Геральдика (4 класс)" - скачать смотреть бесплатно (ppt4web.ru)
19-22	Комикс про школьную жизнь.	4	Комиксы. История жанра - презентация, доклад, проект (myslide.ru) Комиксы как художественный объект (xn--j1ahfl.xn--p1ai)
23-26	Дизайн одежды.	4	Презентация "Дизайн одежды" - скачать бесплатно (bigslide.ru)
27-30	Проект школьной (дворовой) площадки.	4	Ландшафтный дизайн - изо, презентации (kopilkaurokov.ru)
31-34	Подготовка проектов к защите. Защита проектов (контроль)	4	

Блок «Мышка-мастер»

4 класс

№	Тема	Кол-во часов на тему	ЭОР
1-4	Мы проектируем детский журнал (сентябрь)	4	Презентация к классному часу "Профессия журналист" (2 класс) (infourok.ru)
5-8	Первый выпуск: Наша школа (октябрь)	4	Занятие-проект "Создаем журнал вместе" (1sept.ru)
9-12	Второй выпуск: Живой уголок (ноябрь)	4	Презентация на тему: "Оптимизация изображений с помощью Microsoft Office Picture Manager Подготовила: Руководитель инновационной деятельности Тетерина А.В.". Скачать бесплатно

			и без регистрации. (myshared.ru)
13-16	Третий выпуск: Новогодний калейдоскоп (декабрь)	4	Презентация "Применение программ MSOffice в учебно-воспитательном процессе" (infourok.ru)
17-19	Четвертый выпуск: Друзья-товарищи (январь)	3	
20-23	Пятый выпуск: Защитникам земли Русской (февраль)	4	
24-28	Шестой выпуск: Милым, добрым, самым-самым... (март)	3	
29-30	Седьмой выпуск: Человек в космосе (апрель)	4	
31-33	Восьмой выпуск: Нашим дедам и прадедам посвящаем (май)	3	
34	Выставка-продажа полиграфической продукции	1	