

Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа
с. Норья Малопургинского района Удмуртской Республики

Рассмотрено на заседании
методического объединения
«29» августа 2023г.

Принято на заседании
Педагогического совета
протокол № 16
от «30» августа 2023г.



Утверждено
приказом МОУ СОШ с.Норья
от «30» августа 2023 г. № 120
Директор МОУ СОШ с. Норья
О.В. Рублёва

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технического направления
«Графический дизайнер»
Срок реализации программы: 1 год

Составитель: Волкова Татьяна Михайловна
учитель информатики

с.Норья, 2023

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Графический дизайнер" разработана в соответствии нормативными документами:

- Федеральным законом РФ от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом РФ от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Уставом Муниципального общеобразовательного учреждения средняя общеобразовательная школа с.Норья
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Муниципального общеобразовательного учреждения средняя общеобразовательная школа с.Норья
- Локальными актами МОУ СОШ с.Норья.

Направленность Программы. Программа «Графический дизайнер» имеет техническую направленность и приобщает учащихся к более углубленным знаниям в области графического рисования.

Актуальность программы. Углубляет информатизацию образования, предоставляя учащимся возможности освоения графического редактора Paint в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни.

Отличительная особенность. Программы является простое и ясное, доступное для понимания детей среднего школьного возраста руководство по использованию инструментов и возможностей Paint, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данного графического редактора, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям.

Адресат программы. Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 10 до 11 лет.

Объём программы – Программа рассчитана на 68 учебных часов.

Форма обучения – очная, групповая (занятия в группах по 12 человек).

Срок освоения программы – 1 учебный год, 34 учебных недель

Режим занятий. Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;

- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика		
1 модуль						
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1		Очная, групповая	Формы аттестации
2	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	1	1			Опрос учащихся
3	Инструментарий программы Paint.	1	1			Опрос учащихся
4	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	4	2	2		Готовая работа
5	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись	4	2	2		Готовая работа
6	Рисование открытки к новому году.	2		2		Готовая работа
7	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.	4	1	3		Опрос учащихся
8	Урок-игра «Оживи фигуры».	1		1		Готовая работа
9	Работа с файлами.	1	1			Готовая работа
10	Коллаж. «Фотография» экрана	4	2	2		Готовая работа
11	Декоративное рисование	3	1	2		Готовая

						работа
12	Орнаменты	6	4	2		Готовая работа
13	Композиция	4	2	2		Готовая работа
14	Пейзаж	4	1	3		Готовая работа
15	Шрифт	2	1	1		Готовая работа
16	Рисование фигуры человека	4	1	3		Готовая работа
17	Воздействие цвета на человека	1	1			Готовая работа
18	Дымковская игрушка	2	1	1		Готовая работа
19	Хохломская сказка	2	1	1		Готовая работа
20	Городецкая роспись	2	1	1		Готовая работа
21	Синее чудо Гжели	2	1	1		Готовая работа
22	Народный русский костюм	2	1	1		Готовая работа
23	Русские матрешки	2	1	1		Готовая работа
24	Волшебный мир сказки	5	2	3		Готовая работа
25	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	4		4		Готовая работа
		Всего:	68 часов			

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

1. Вводный урок.

Техника безопасности и правила поведения в кабинете. Цели и задачи курса.

2. Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.

Знакомство с интерфейсом, инструментами программы.

3. Инструментарий программы Paint.

Знакомство с интерфейсом 2.

4. Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.

Выбор инструмента карандаш, «Кисть», «Распылитель», «Линия». Рисование точки, линии, выбор цвета. Выполнение пр. работ.

5. Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись

Выбор инструмента «Кривая». Алгоритм рисования кривых состоящих из одной и двух дуг. Выбор инструмента «Эллипс», алгоритм рисования овалов и кругов. Выбор инструментов «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисование прямоугольников. Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка. Выбор инструмента «Надпись». Ввод и редактирование текста.

6 Рисование открытки к новому году.

Рисование открытки к Новому году.

- 7. Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.**
Выбор инструментов «Выделение», «Выделение произвольной области», перемещение выделенной области по экрану. Копирование выделенной области, перемещение по экрану, создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.
- 8. Урок-игра «Оживи фигуры».**
Дорисовка фрагмента рисунка, используя воображение.
- 9. Работа с файлами.**
Одновременная работа с несколькими файлами. Формат файла.
- 10. Коллаж. «Фотография» экрана.**
Применение приемов «копирование, перемещение, вставка» при создании коллажа. Основные приемы создания коллажа. Снятие копии с экрана с помощью клавиши Print Screen. Вставка в MS Paint, редактирование.
- 11. Декоративное рисование.**
Линии, прорисовка геометрических тел, узоры, цвет. Виртуальная экскурсия «Красота в умелых руках» с применением программы Power Point.
- 12. Орнаменты**
Техника рисунка: линия штрих. Составления орнамента из линий. Ознакомление с произведениями народного декоративно-прикладного искусства и беседа о его красоте. Обсуждение орнаментов изделий народного промысла, объяснение символики (солнце, земля, вода). Знакомство с геометрическим орнаментом. Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.
- 13. Композиция.**
Основные понятия и правила художественной композиции. Составление художественной композиции.
- 14. Пейзаж.**
Понятие пейзажа, примеры, понятия пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.
- 15. Шрифт.**
Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт как элемент графического оформления.
- 16. Рисование фигуры человека.**
Рисунок фигуры человека, пропорции человеческого тела.
- 17. Воздействие цвета на человека.**
Знакомство с главным выразительным средством живописи и графики – цветом. Колорит как важнейшее средство эмоциональной выразительности художественного образа в живописи.
- 18. Дымковская игрушка.**
Беседа. Знакомство с народным промыслом – глиняная Дымковская игрушка. Оформление геометрическим узором Дымковской игрушки в MS Paint.
- 19. Хохломская сказка.**
Знакомство с хохломской росписью. Рисование Хохломского узора.
- 20. Городецкая роспись.**
Знакомство с историей городецкого промысла, виртуальная экскурсия. «Городецкие цветы».
- 21. Синее чудо Гжели.**
Знакомство с Гжельской керамикой. Беседа об истории развития Гжельской керамики, о слиянии промысла с художественной промышленностью. Рассмотрение вариантов композиций и этапов выполнения росписи.
- 22. Народный русский костюм.**

Знакомство с русским традиционным костюмом. Традиции и обряды, символика вышивки. Просмотр отрывков из мультфильма: «Аленький цветочек», отрывков из сказок «Варвара краса - длинная коса», «Марья искусница». Роспись шаблона русского костюма.

23. Русские матрешки.

История создания матрешки. Знакомство с Загорской, Семеновской, Полхов-Майданской матрешкой.

24. Волшебный мир сказки.

Иллюстрирование русских народных сказок (тематическое рисование).

25. Выполнение итоговой работы, подведение итогов.

Создание проекта.

1.3.4. Планируемые результаты

Учащийся будет знать:

- правила техники безопасности; основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT

Учащийся будет уметь:

- работать с компьютерной программой Paint;
- работать с информацией, обрабатываемой компьютером: сохранять, перемещать, редактировать.

Владеть навыками уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; включить, выключить компьютер;
- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей; исполнять надписи в редакторе PAINT; использовать возможности графического и текстового редакторов при выполнении мини-проектов;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

2. Комплекс организационно – педагогических условий
2.1. Календарный учебный график.

Полугодие	Месяц	Недели обучения	Даты учебных недель	1 год обучения
1 полугодие	Сентябрь	1	04-10	У ВА
		2	11-17	У
		3	18-24	У
		4	25-01.10	У
	Октябрь	5	02-08	У
		6	9-15	У
		7	16-22	У
		8	23-29	У
	Ноябрь	9	30.10-05	У,П
		10	06-12	У
		11	13-19	У
		12	20-26	У
		13	27-03.12	У
	Декабрь	14	04-10	У
		15	11-17	У
		16	18-24	У
		17	25-31	У, ПА
2 полугодие	Январь	18	01-07	П
		19	08-14	П,У
		20	15-21	У
		21	22-28	У
	Февраль	22	29.01-04	У
		23	05-11	У
		24	12-18	У
		25	19-25	У,П
	Март	26	26.02-03	У
		27	04-10	У,П
		28	11-17	У
		29	18-24	У
		30	25-31	У
	Апрель	31	01-07	У
		32	08-14	У
		33	15-21	У
		34	22-28	У
	Май	35	29.04-05	У,П
		36	06-12	У,П
37		13-19	У	
38		20-26	У	
39		27-31	ИА	
	Всего учебных недель			36
	Всего часов по программе			68
	Дата учебного года			01.09.2023г.
	Дата окончания учебного года			31.05.2024г.

Условные обозначения:

- Условные обозначения:** **ВА** – входная аттестация
У – учебная неделя **ПА** – промежуточная аттестация
П – праздничная неделя **ИА** – итоговая аттестация

2.2. Условия реализации программы

Учебный кабинет (54 м2), оборудованный столами и стульями (не менее 8 парт и 15 стульев) для ведения образовательного процесса, и имеющий свободное пространство для отработки практических навыков.

Существует место для выставочных стендов для постоянно действующей выставки работ обучающихся, педагогов.

Перечень оборудования:

- Ноутбуки
- Мультимедиа-проектор
- Экран
- Программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint.

2.3. Формы аттестации

Проверка знаний учащихся в период прохождения программы проводится в форме:

- готовая работа,
- тесты,
- викторины,
- защита проектов
- выставка

2.4. Методические материалы

Методы, применяемые в рамках реализации программы:

Формы занятий

- групповые;
- индивидуальные.

Методы

- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный;
- проблемный.

2.5. Оценочные материалы.

Приложение 1. Типовые задания для входного контроля

Вопрос 1. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является

- 3.
- 2.
1. Курсов
2. Символ
3. Картинка
4. Пиксель
5. Линия

Вопрос 2. В состав видеоадаптера входят:

1. Видеопамять и центральный процессор
2. Видеопамять и дисплейный процессор
3. монитор и видеопамять
4. монитор и сканер
5. Видеопамять и центральный процессор, дисплейный процессор и монитор

Вопрос 3. Сканер - это устройство...графической информации (вставить вместо многоточия)

1. Ввода
2. Вывода
3. Просмотра
4. Кодирования
5. Преобразования

Вопрос 4. Цвет точки на экране с 16-цветной палитрой формируется из...

1. Красного, зелёного, синего
2. Красного, зелёного, синего и яркости
3. жёлтого, красного, зелёного, синего
4. жёлтого, зелёного, красного, белого
5. жёлтого, синего, Красного и яркости

Вопрос 5. Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной графикой

1. Малый объём графических файлов
2. Фотографическое качество изображения
3. Возможность просмотра на экране графического дисплея
4. Возможность преобразования изображения(наклон, вращение и т.п.)
5. Возможность масштабирования

Вопрос 6. К устройствам вывода графической информации относится

1. дисплей
2. мышь
3. клавиатура
4. сканер
5. графический редактор

Вопрос 7. Разрешающая способность экрана в графическом режиме определяется количеством

1. строк на экране и символов в строке
2. Пикселей по вертикали
3. Объёмом видеопамяти на пиксель
4. Пикселей по горизонтали и вертикали
5. Пикселей по горизонтали

Вопрос 8. Графическим редактором называется программа, предназначенная для

1. Редактирования графического изображения символов шрифта
2. Построения диаграмм
3. Работы с графическими изображениями
4. Создания графического образа текста
5. Просмотра фотографий

Вопрос 9. Что можно отнести к достоинствам векторной графики по сравнению с растровой графикой

1. Малый объём графических файлов
2. Фотографическое качество изображения
3. Возможность просмотра на экране графического дисплея
4. Возможность поточечного редактирования изображения

Вопрос 10. Графический примитив - это

1. Инструмент растрового графического редактора
2. Описание одного пикселя изображения в видеопамяти
3. Простейший элемент при формировании векторного графического изображения
4. Очень простой рисунок, созданный с помощью графического редактора Paint

Вопрос 11. Для редактирования фотографии, введённой в память компьютера с помощью сканера, необходимо использовать

1. Растровый графический редактор
2. Векторный графический редактор
3. Видеоадаптер
4. Графопостроитель

Приложение 2. Типовые задания для административного контроля 7 семестр

1. вариант

1. Растровое изображение представляет из себя ...
 1. мозаику из очень мелких элементов — пикселей;
 2. сочетание примитивов;
 3. палитру цветов.
2. Векторное графическое изображение формируется из
 1. красок
 2. пикселей
 3. графических примитивов
3. Эффективно представляет изображения фотографического качества...
 1. векторная графика;
 2. растровая графика.
4. Могут быть легко распечатаны на принтерах...
 1. векторные рисунки;
 2. растровые изображения.
5. Векторное графическое изображение получается
 1. при работе с системами компьютерного черчения
 2. при работе с фото и видеокамерами
 3. при преобразовании графической информации из аналоговой формы в цифровую
6. Какой тип графического изображения вы будете использовать для разработки эмблемы организации, учитывая, что она должна будет печататься на малых визитных карточках и больших плакатах?

1. растровое изображение

2. векторное изображение

7. К какой компьютерной графике вы отнесёте данное изображение, построенное в текстовом процессоре Microsoft Word?

1. Растровой.

2. Векторной.

3. Трёхмерной

8. К числу достоинств векторного графического изображения относится

1. создание практически любого изображения, вне зависимости от сложности

2. наивысшая скорость обработки сложных изображений

3. увеличение масштаба без увеличения размера файла ни на один байт

9. Файлы, с какой графикой имеют наименьший размер?

1. Растровой.

2. Векторной.

3. Трёхмерной

10. Изображения, какой графики состоят из массива точек(пикселей)?

1. Растровой

2. Векторной.

3. Трёхмерной.

На вопросы 11 и 12 требуется дать развернутый ответ

11. Перечислите основные параметры области рисования в графических редакторах

12. В чем состоит разница между результатами рисования в растровых и векторных графических редакторах?

Задачи

13. Для хранения растрового изображения размером 1024 x 512 пикселей отвели 256 кбайт памяти.

Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения?

14. В процессе преобразования растрового графического изображения количество цветов уменьшилось с 64 до 8. Во сколько раз уменьшился объем, занимаемый им в памяти?

2. вариант

1. Растровое графическое изображение формируется из

1. линий

2. пикселей

3. графических примитивов

2. В векторной графике изображения строятся из ...

1. пикселей;

2. примитивов;

3. рисунков.

3. Относительно небольшой объём памяти занимают ...

1. векторные рисунки;

2. растровые изображения.

4. Могут быть легко масштабированы без потери качества...

1. векторные рисунки;

2. растровые изображения.

5. Растровое графическое изображение получается

1. в процессе сканирования

2. при работе с системами компьютерного черчения

3. при создании рисунка в MS Word

6. Какой тип графического изображения вы будете использовать при редактировании цифровой фотографии?

1. растровое изображение

2. векторное изображение

7. К какой компьютерной графике вы отнесёте данное изображение?

1. Растровой

2. Векторной

3. Трёхмерной

8. Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной?

1. Малый объём графических файлов.

2. Фотографическое качество изображения.

3. Возможность просмотра изображения на экране графического дисплея.

4. Возможность масштабирования изображения без изменения его качества

9. Файлы, с какой графикой имеют наибольший размер?

1. Растровой.

2. Векторной.

3. Трёхмерной.

10. Изображения, какой графики состоят из массива точек(пикселей)?

1. Растровой.

2. Векторной

3. Трёхмерной

На вопросы 11 и 12 требуется дать развернутый ответ

11. Перечислите основные параметры области рисования в графических редакторах

12. В чем состоит разница между результатами рисования в растровых и векторных графических редакторах?

Задачи

13. Для хранения растрового изображения размером 64 на 64 пикселя отвели 512 байтов памяти.

Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения?

14. В процессе преобразования растрового графического файла количество цветов уменьшилось с 512 до 8. Во сколько раз уменьшился информационный объем файла?

Календарный план воспитательной работы

Цель: личностное развитие учащихся средствами духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций; формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и готовности к осознанному профессиональному выбору

Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся

Задачи: - создание условий для развития творческих способностей учащихся,

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
СЕНТЯБРЬ	
01-10.09.2021	Организация работы по реализации индивидуального образовательного маршрута по сопровождению проектной деятельности
сентябрь - май	Работа объединения по реализации ДООП
ОКТАБРЬ	
в течение года, согласно Положения о конкурсах	Участие учащихся в конкурсах, выставках различного уровня
НОЯБРЬ	
01-05.11.2021	Конкурс рисунков «Осень в моей жизни»
ДЕКАБРЬ	
15-31.12.2021	Организация мастер-класса по созданию новогодней анимации в среде Gimp.
ЯНВАРЬ	
1-9.01.2022	Творческая работа с учащимися, подготовка к Научно-практической конференции «Твои горизонты»
ФЕВРАЛЬ	
	Беседа «10 открытий, которые потрясли мир»
МАРТ	
21-30.03.2022	Организация мастер-класса в дни школьных каникул
АПРЕЛЬ	

	Участие в выставке рисунков ко Дню птиц
МАЙ	
25.05.2022	Выставка работ учащихся перед родительской общественностью
	Итоговое мероприятие о работе по индивидуальному образовательному маршруту

- оказание поддержки и сопровождение одаренных детей

Направление 2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся, профилактики экстремизма и радикализма

Задача: становление и развитие высоконравственного, ответственного, инициативного и социально компетентного гражданина и патриота

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
СЕНТЯБРЬ	
1-10 сентября	Профилактические беседы с детьми «Правила поведения в общественных местах»
1-10 сентября	Профилактические беседы в объединении о пожарной безопасности, пути эвакуации в ДДТ
4-14 сентября	Беседа «Солидарность в борьбе с терроризмом» Памяти гибели детей в Беслане
ОКТАБРЬ	
	Медиа-беседа «История возникновения праздника Народного единства – 4 ноября»
1-10 октября	Акция «Добрые дела» в рамках Декады добра и милосердия, изготовление сувениров. Беседы об оказании помощи пожилым людям
НОЯБРЬ	
1-7 ноября	Беседа о Государственности Удмуртии. Презентация «Символы Удмуртии»
	Беседа «Если вашим детям угрожает опасность»
	Викторина ко дню Конституции
ДЕКАБРЬ	
20-31 декабря	Беседа «Новый год на Руси», символы, подарки.
15-31 декабря	Беседа о безопасном поведении в зимние каникулы
ЯНВАРЬ	
11-18 января	Беседа «Рождественские праздники на Руси»

ФЕВРАЛЬ	
февраль	Цикл бесед «Героев наших имена», посвященных Дню защитников Отечества. 2 февраля – День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Сталинградской битве (1943 год). 8 февраля – День памяти юного героя-антифашиста.
февраль	10 февраля – День памяти А.С. Пушкина
	Цикл бесед, посвященных профессиям по деревообработке
МАРТ	
	Выставка работ учащихся и их родителей, посвященная Дню защитника Отечества и Международному женскому дню
АПРЕЛЬ	
	Цикл бесед, посвященных Дню космонавтики. «Первый полет в космос. Юрий Гагарин» Презентация «Женщины космонавты. В.В. Терешкова» Презентация
МАЙ	
	15 мая – Международный день семьи (Отмечается по решению ООН с 1994 года) Беседа «Семь Я»

Направление 3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся

Задача: формирование у учащихся личностных и социально значимых качеств, готовности к осознанному профессиональному выбору

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
СЕНТЯБРЬ	
	Участие в работе всероссийских профориентационных проектов «ПроеКТОриЯ», «Навигатум», созданных в сети Интернет. Проведение родительского собрания о возможностях объединения при выборе дальнейшего профессионального пути
ОКТАБРЬ	
	Мастер – класс «3D рисунки»
НОЯБРЬ	
	Профессии, связанные с ИКТ.

ДЕКАБРЬ	
	Мастер – класс «Символ года», «Рождественский сувенир»
ЯНВАРЬ	
	Беседа «В мире профессий»
ФЕВРАЛЬ	
	Экскурсия в пожарную часть с.Норья
МАРТ	
	Беседа «Кражи велосипедов как избежать»
АПРЕЛЬ	
апрель - май	Экскурсии на предприятия города, дающие школьникам начальные представления о существующих профессиях и условиях работы людей, представляющих эти профессии
МАЙ	
	Квест «Права ребенка»

Направление 4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы

Задачи: укреплению физического, нравственно-психического здоровья учащихся, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
СЕНТЯБРЬ	
сентябрь	Беседы в объединениях по правилам дорожного движения.
в течение года	Физкультминутки и гимнастика для глаз
ОКТЯБРЬ	
	Беседа «Польза «вредных» продуктов
	Проведение инструктажей «Азбука безопасности» в осенний, зимний, весенний период
НОЯБРЬ	
	Беседа о «Мышиной лихорадке»
ДЕКАБРЬ	
	Беседа «Новогодние петарды, фейерверки, бенгальские огни – безопасность при использовании»

ЯНВАРЬ	
	Беседа о морозных днях. Презентация «Обморожение»
ФЕВРАЛЬ	
	Беседа о безопасности на водоемах «Хрупкий лед» Игра по пожарной безопасности
МАРТ	
	Беседа «Витамины на столе»
АПРЕЛЬ	
	Беседа «Почему птицы поют»
МАЙ	
	Беседа «Необычное применение мяты»

Список литературы

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)
4. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
5. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.
6. Босова Л. Л. Исследовательская деятельность на уроках информатики в V-VI классах. // Информатика и образование 2006 №6.
7. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
8. Босова Л. Л., Трофимова В. В. О подходах к организации компьютерного практикума на пропедевтическом этапе подготовки в области Информатики и ИКТ. // Информатика и образование. 2007 №9.
9. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
11. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
12. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
13. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 342с.

14. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
 15. Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
 16. Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
 17. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
 18. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://school-collection.edu.ru/))
 19. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
 20. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
 21. Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.
-