

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЕВЕРО-ЛЮБИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ А.М. ЛИТВИНОВА»
ЛЮБИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

«РАССМОТРЕНО»

на заседании педагогического совета
протокол № __ от «__» _____ 20__ г.

«СОГЛАСОВАНО»

руководитель центра образования цифровых
и гуманитарных профилей «Точка роста»

_____/С.А. Шульц/

____.____.20__ г.

«УТВЕРЖДАЮ»

директор МБОУ «Северо-Любинская СОШ»:

_____/О.Н.Сотникова/

Приказ № _____ от «__» _____ 20__ г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ЦЕНТРА ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»

«Здравствуй, компьютер»

(базовый уровень)

направленность: техническая, художественная

целевая группа: 10-14 лет

срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Гукова Вероника Петровна

п. Северо-Любинский
2023 год

Пояснительная записка

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

Актуальность. Программа рассчитана на проведение дополнительных кружковых занятий в первых-четвертых классах общеобразовательной школы, 1 раз в неделю. Важной задачей образования является формирование информационной культуры учащихся на основе гуманитарных, гуманистических и культурологических принципов и традиций. Решению этой задачи способствуют межпредметные связи, интеграция информатики с другими учебными предметами. Одна из важнейших задач состоит не только в обучении школьников предмету, но и в воспитании гармонично развитой личности, умеющей применять свои знания на практике в любой жизненной ситуации.

Новизна данной программы состоит в том, что на занятиях кружка дети получают возможность не только расширить свои знания, овладеть новыми способами и приемами, познакомиться с новыми художественными средствами, но и получить навыки, необходимые для работы в графическом редакторе Paint. Полученные знания, умения, навыки помогут ребенку расширить кругозор, интеллект, стать более творчески развитой личностью, воспитать вкус и интерес к искусству, определиться с профессиональным выбором.

Несмотря на многообразие графических программ, для постижения азов компьютерной графики целесообразно использовать графический редактор MS Paint, который позволяет успешно решить следующие задачи: обучение школьников простейшим приемам создания и обработки графических изображений; отработку навыков использования мыши; формирование базовых навыков работы с объектами операционной системы; освоение работы с меню как важным средством пользовательского интерфейса. Работа с этим приложением способствует развитию глазомера, точности движений, умения видеть образ, учит составлять целое из частей, раскрывать образ с помощью

формы и цвета, самостоятельно создавать образ. Это позволяет ребенку поверить в собственные силы, развить творческое воображение, художественный вкус, умение видеть красивое в окружающей жизни.

Программа построена с учетом любознательности и способностями овладевать определенными теоретическими знаниями и практическими навыками, большое внимание уделяется развитию нестандартной мысли ученика, творческому поиску решения поставленной перед ним цели, самостоятельному выбору им форм и средств выполнения задания. При этом каждый ученик чувствует себя комфортно, т. к. имеет возможность выполнить задания, разнообразные по содержанию, типу, виду и форме. Программа ориентирована на максимальную связь с такой темой, как «Декоративно-прикладное искусство».

Активное освоение учащимися традиций народного искусства в его главных видах дает возможность развивать нравственные основы процесса становления и развития личности. Данная программа предоставляет право каждому школьнику освоить духовное наследие предыдущих поколений, осознать свои национальные корни. При этом в ней используется важнейшее свойство народной культуры – ее живая, органическая системность, позволяющая сформировать личность с целостным, нераздробленным мировосприятием и миропониманием. Нравственное развитие детей – одна из самых важных задач воспитания вообще, т. к. понятие «нравственность» неразрывно связано с понятием «духовность». Идеальным средством для развития духовности является искусство. А наиболее полно познать искусство возможно только в процессе личной творческой деятельности. Отсюда главный принцип программы: развитие чувства прекрасного через процесс активного наблюдения и сотворчества, переживания различных сторон окружающего мира на основе собственной деятельности.

При создании компьютерного практикума особое внимание уделялось структурированию материала, содержательному исполнению каждой работы. При этом учитывалось, что у учащихся отсутствуют учебники по работе в графическом редакторе, поэтому в практикуме большое внимание уделено алгоритмам работы. Задания носят творческий характер и направлены на развитие операционного, ассоциативного, логического, образного и других видов мышления. Они подобраны так, чтобы выработать у учащихся устойчивые навыки работы в графическом редакторе. Логические задачи предназначены для выработки у учащихся мыслительных навыков обобщения и систематизации. Задания творческого характера направлены на формирование у детей навыков самостоятельной работы на компьютере, развитие воображения.

Видология дополнительной образовательной программы:

По уровню реализации - начальное образование.

По гендерному подходу - смешанные группы.

По форме реализации - групповая.

Цель программы: 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.

Знакомство с традиционной культурой и искусством России.

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

Отличительные особенности программы:

Программа позволяет одновременно решать несколько актуальных задач. Навыки работы с персональным компьютером, практические знания по созданию учебного проекта, формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint. Программу легко адаптировать к любому возрасту.

Формы и режим занятий:

Данная программа рассчитана на 1 год и составляет 34 часов учебного времени. Занятия проводятся в разновозрастных группах в режиме - 1 занятие в неделю.

Форма организации деятельности учащихся на занятии - групповая, индивидуальная.

Формы занятий:

- Беседа;
- Практикум (компьютер, интерактивная доска);
- Игры с использованием компьютерной техники; Викторина;
- Индивидуальная самостоятельная работа;
- Консультация.

Содержание программы

Технологические умения и навыки, которыми овладевают учащиеся в процессе работы с графическим редактором Paint:

1. Запуск графического редактора Paint: с помощью главного меню и с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования: с помощью маркеров и с помощью меню;
3. Работа с палитрой: устанавливать основной и фоновый цвета, изменять цветовую палитру;
4. Работа с набором инструментов: называть основные инструменты редактора и понимать их значение; создавать графические изображения с помощью основных инструментов; изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты; создавать надписи; изменять масштаб;
5. Отмена ошибочных действий;
6. Очистка рабочей области;
7. Работа с фрагментами: выделять фрагмент; удалять фрагмент; вырезать фрагмент; перемещать фрагмент; поворачивать фрагмент; растягивать фрагмент; наклонять фрагмент; копировать фрагмент; размножить фрагмент;
8. Работа с файлами: сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP; сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF; открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения; сохранять измененный файл под тем же именем; сохранять измененный файл новым именем;

Планируемые результаты:

Личностные:

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

- формирование нравственно-эстетического восприятия
- ; • развитие способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной деятельности.

Метапредметные:

- умение самостоятельно ставить цели, планировать пути решения поставленной проблемы и корректировать свои действия для получения эффективного результата
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

В результате изучения курса учащиеся должны знать:

- особенности симметричной и ассиметричной композиции;
- Простейшие композиционные приемы и художественные средства, необходимые для передачи движения покоя в сюжетном рисунке;
- Общие художественные приемы устного и изобразительного фольклора на примерах народных промыслов;
- Отличительные элементы орнамента в росписи дымковской глиняной игрушки, в росписи изделий из дерева Городецких и Хохломских мастеров;
- Значение слов: орнамент, симметрия, линейный орнамент, растительный, геометрический.

Учащиеся должны уметь:

1) создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторных программ MS Word, именно:

- Создавать рисунки из простых объектов;
- Выполнять основные операции над объектами;
- Создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
- Работать с контурами объектов;
- Создавать рисунки из кривых;
- Получать объемные изображения;

- Создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- 2) Редактировать и создавать изображения в программе Paint, а именно:
- Создавать рисунки из простых объектов, уметь корректировать созданные изображения;
 - Выделять фрагменты изображения различными способами;
 - Копировать, удалять, вращать и перемещать выделенные области;

Формами подведения итогов реализации программы являются:

1. Защита выпускных работ, организованная в форме конкурса между учениками класса;
2. Тестовые задания;
3. Лабораторные работы;
4. Наполнение папки - портфолио ученика.

Календарно – тематическое планирование «Здравствуй, Компьютер!»

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	К-во час.
1.	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1
2.	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	1
3.	Инструментарий программы Paint.	1
4.	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	1
5.	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	1
6.	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись	1
7.	Рисование открытки к новому году.	1
8.	Рисование открытки к новому году.	1
9.	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.	1
10.	Урок-игра «Оживи фигуры».	1
11.	Работа с файлами.	1
12.	Коллаж. «Фотография» экрана	1

13.	Декоративное рисование	1
14.	Декоративное рисование	1
15.	Орнаменты	1
16.	Орнаменты	1
17.	Композиция	1
18.	Композиция	1
19.	Пейзаж	1
20.	Пейзаж	1
21.	Шрифт	1
22.	Шрифт	1
23.	Рисование фигуры человека	1
24.	Рисование фигуры человека	1
25.	Воздействие цвета на человека	1
26.	Дымковская игрушка	1
27.	Хохломская сказка	1
28.	Городецкая роспись	1
29.	Синее чудо Гжели	1
30.	Народный русский костюм	1
31.	Русские матрешки	1
32.	Волшебный мир сказки	1
33.	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	1
34.	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	1

Материально-техническое обеспечение:

Составляющие, необходимые для реализации учебного процесса:

- Компьютерный класс:
- 10 ноутбуков;
- Раздаточный материал с подробными указаниями к работам.