

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
МБОУ СОШ №2 им. А.С.Пушкина

Утверждаю

Директор МБОУ СОШ

№2 им. А.С.Пушкина

Молодых В.Н.

«

2021г.



Согласовано:

с зам.директора по ВР

Бондаревой Т.А.

« 6 »

09

2021г.

Общеобразовательная общеразвивающая программа  
Реализация программы рассчитана на два года обучения  
художественно-графическое направление  
«Юный компьютерный художник»  
Целевая аудитория: обучающихся 5-х классов  
Срок реализации 34 часов

Составила учитель изобразительного искусства:  
Бязрова Е.Г.

2021-2022 уч.год

## Точка роста кружок «Юный компьютерный художник»

### Реализация программы рассчитана на два года обучения

#### Пояснительная записка

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

*Что же такое рисунок?* Подобный вопрос может показаться очень простым, даже странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word и графический редактор Paint.

#### Содержание тем программы

##### **1. Кейс «Графический редактор» – специальная программа, которая позволяет:**

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;

- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Основной деятельностью кружка «Юный компьютерный художник» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий.

*Дополнительная образовательная программа «Юный компьютерный художник» имеет научно-техническую направленность.*

**Цель программы:** Создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

**Задачи данной образовательной программы:**

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.

Развивающая :

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

**Метапредметные результаты:**

**Регулятивные результаты:**

- планирование и распределение времени занятий;
- определение и формулировка цели своей деятельности на занятии;
- умение делать выводы на основе своей работы, строить собственные версии и предложения алгоритмов выполнения заданий.

**Познавательные результаты:**

- умение ориентироваться в источниках информации;

- умение добывать новые знания, опираясь на полученный на занятиях материал, находить ответы на интересующие вопросы;
- умение перерабатывать полученную информацию, применять полученные знания творчески.

### **Личностные результаты:**

- повышение уровня общей осведомленности и познавательной активности учащихся;
- развитие умения и навыков самостоятельной практической деятельности, повышение уровня самоконтроля;
- формирование устойчивого интереса к знаниям в области компьютерной графики.

### ***Условия реализации программы.***

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

**Фронтальная-** подача материала всему коллективу учеников

**Индивидуальная-** самостоятельная работа с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

**Групповая-** когда ребята предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы

### ***Ожидаемые результаты и способы их проверки.***

*По окончании обучения учащиеся должны знать и уметь:*

- **Знать:** назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;

**Уметь:**

- учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- знать терминологию;
- быстрота исполнения работы.

**Способы определения результативности занятий.**

## Наблюдение

- Устный контроль
- Практическая работа

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН на 1-й год обучения

№	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1	
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1	1	
3	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1	1	
4	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	1	1	
5,6	Работа с инструментами.	3	1	2
7,8	Меню «Палитра»	2	1	1
9,10	Инструмент «Надпись»	2	1	1
11, 12	Буфер обмена.	2	1	1
13,14,15	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	3	1	2
16,17,18	Использование редактора Paint для моделирования.	3	1	2
19,20	Рисование поздравительного плаката к дню рождения.	2		2
21,22	Создание композиции «Этот праздник Новый год»	2		2
24,23	Поздравления родным и близким к 23 февраля.	2		2
25,26	Поздравления родным и близким к	2		2

	8 Марта.			
27,28	Шуточные открытки к Дню смеха.	2	1	1
29,30	Рисунок «Весна»	2		2
31,32	Поздравления ветеранам ВОВ.	2		2
33,34	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	2		2
<b>ИТОГО:</b>		<b>34 ЧАСА</b>		

### Календарно тематический план на 1-й год обучения

№	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Дата по плану	Дата проведения фактически
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	9.09	
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1	16.09	
3	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1	23.09	
4	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	1	30.09	
5,6	Работа с инструментами.	3	7.10 14.10	
7,8	Меню «Палитра»	2	28.10 11.11	
9,10	Инструмент «Надпись»	2	18.11 25.11	
11, 12	Буфер обмена.	2	02.12 09.12	
13,14,15	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	3	16.12 23.12	
16,17,18	Использование редактора Paint для моделирования.	3	13.01	13.03
19,20	Рисование поздравительного плаката к дню рождения.	2	20.01	20.02 10.02



21,22	Создание композиции «Этот праздник Новый год»	2	27.01 3.02	13.02
24,23	Поздравления родным и близким к 23 февраля.	2	10.02 17.02	24.02
25,26	Поздравления родным и близким к 8 Марта.	2	24.02 3.03	27.02
27,28	Шуточные открытки к Дню смеха.	2	10.03 17.03	26.03
29,30	Рисунок «Весна»	2	7.04 14.04	21.03
31,32	Поздравления ветеранам ВОВ.	2	24.04 28.04	12.05
33,34	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	2	5.05 12.05	19.05
<b>ИТОГО:</b>		<b>34 часа</b>		

## *2 Кейс «Графические и текстовые возможности компьютера»*

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

### *На теоретических занятиях:*

- Возможности графического редактора Paint;
- особенности растровой и векторной графики;
- основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

### *На практических занятиях:*

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе раз письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

### **Задачи направлены на**

- развитие навыков работы в текстовом редакторе
- использование графических возможностей текстового редактора Microsoft Word
- овладение навыков набора компьютерного текста
- поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
- формирование навыка использования полученные знания, умения навыки в жизни.

В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют набор текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правую, по левую, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определе

оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.).

### **Методическое обеспечение программы.**

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении двух лет обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- графический редактор Paint
- Листы бумаги А 4
- Маркеры

### ***Методы обучения.***

- Использование литературы по данным направлениям
- Использование словесных методов – объяснения материала, беседа.
- Использование наглядных методов – демонстрация материала
- Методы практической работы на компьютерах индивидуально.