

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

Утверждаю

Директор МБОУ СОШ

№2 им. А.С.Пушкина

Молодых В.Н.

«01»

2022г.



Согласовано:

с зам.директора по ВР

Бондаревой Т.А.

«01»

09

2022г.

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to T.A. Bondareva, is written over the name.

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.

2022-2023 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*.

Основой деятельности 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

Содержание программы.

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 развития 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 навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока:

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.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН на 2-й год обучения

№	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика
1	Правили техники безопасности	1	1	
2	Компьютер и его составляющие. Повторение. Программы.	2	1	1
3,4	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	2	1	1
5,6	Клавиатура. Основные клавиши	2		2
7	Самостоятельная работа	1		1
8,9	Инструментарий программы. Меню «Файл»	2	1	1
10,11	Редактирование текста. Меню «Главная»	2	1	1
12,13	Набор текста.	2	1	1
14	Самостоятельная работа.	1		1
15,16	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2	1	1
17,18	Графический редактор Paint. Основные возможности. Составление рисунка	2	1	1
19,20	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2		2
21	Самостоятельная работа	1		1
22,23	Оформление текста	2		2
24,25	Меню «Ссылки». Реферат,	2	1	1

	правила оформления рефератов.			
26,27	Оформление буклетов	2	1	1
28,29	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2	1	1
30	Самостоятельная работа	1		1
31,32	Брошюра. Оформление.	2		2
33, 34	Творческий проект. Оформить брошюру	2		2
	ИТОГО:	34 часа		

Календарно- тематический план на 2-й год обучения

№	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во часов	Дата по плану	Дата проведения фактически
1	Правили техники безопасности	1	06.09	
2	Компьютер и его составляющие. Повторение. Программы.	1	13.09	
3,4	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	2	20.09 27.09	
5,6	Клавиатура. Основные клавиши	2	27.09 04.10	
7	Самостоятельная работа	1	11.10	
8,9	Инструментарий программы. Меню «Файл»	2	18.10 25.10	
10,11	Редактирование текста. Меню «Главная»	2	01.11	
12,13	Набор текста.	2	08.11 15.11	
14	Самостоятельная работа.	1	22.11	
15,16	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2	29.11 06.12	
17,18	Графический редактор Paint. Основные возможности. Составление рисунка	2	13.12	
19,20	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2	20.12 10.01	
21	Оформление текста	2	17.01 24.01	
22,23	Самостоятельная работа	2	31.01	

			07.02	
24,25	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	2	14.02 21.02	
26,27	Оформление буклетов. Поздравления к празднику 8 марта.	2	28.02 07.03	
28,29	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2	14.03 21.03	
30	Самостоятельная работа	1	28.003	
31,32	Брошюра. Оформление.	2	04.04 11.04	
33, 34,35	Творческий проект. Оформить брошюру	3	18.04 25.04 16.05	
		ИТОГО: 35 ч		

Календарный план воспитательной работы к программе кружка

«Юный компьютерный художник»

№	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки проведения
1	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку к празднику Новый год.	Создание открытки поздравления на утренник.	20.12
2	Оформление буклетов к празднику 8 Марта.	Создание программки к празднику	28.02 07.03
3	Творческий проект. Брошюра «Наши успехи и достижения»	Создание небольшой книжки	25.04

Сайты сети интернет

1. <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=6400>
2. <http://www.lbz.ru/books/227/>
3. <http://www.zavuch.info/methodlib/291/>
4. http://www.zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm
5. <http://www.koshki-mishki.ru/n4-9.html>
6. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>
7. <http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=19>