

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №2

Принято
на педагогическом совете
№ 1 от 31 августа 2023 г.



**Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей**

ТОЧКА РОСТА

Рабочая программа
учебного курса «Возможности графического редактора Paint»
Целевая аудитория: обучающиеся 8-10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель программы:
Журавкова Елена Васильевна
Педагог дополнительного образования

г. Светлоград 2023г

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.

Концептуальное обоснование программы. Программа рассчитана на проведение дополнительных занятий в третьем классе 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.

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.

В рамках занятий целесообразен перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению и реализовано в форме сбора портфолио – коллекции работ учащегося, демонстрирующей его усилия, прогресс и достижения в области решения алгоритмических и логических задач, а также выполнения творческих работ.

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.

Адресат программы. Программа рассчитана на учащихся в возрасте - 8-10 лет.

Объем программы. Программа рассчитана на 34 учебных часа.

Форма обучения. Очная, индивидуальная, групповая (занятия в группах по 10-15 человек).

Срок освоения программы. 1 учебный год, 34 учебные недели.

Режим занятий. Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу.

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:
 - a. с помощью главного меню;
 - b. с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования:
 - a. с помощью маркеров;
 - b. с помощью меню;
3. Работа с палитрой:
 - a. устанавливать основной и фоновый цвета;
 - b. изменять цветовую палитру;
4. Работа с набором инструментов:

- a. называть основные инструменты редактора и понимать их значение;
- b. создавать графические изображения с помощью основных инструментов;
- c. изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты;
- d. создавать надписи;
- e. изменять масштаб;
- 5. Отмена ошибочных действий;
- 6. Очистка рабочей области;
- 7. Работа с фрагментами:
 - a. выделять фрагмент;
 - b. удалять фрагмент;
 - c. вырезать фрагмент;
 - d. перемещать фрагмент;
 - e. поворачивать фрагмент;
 - f. растягивать фрагмент;
 - g. наклонять фрагмент;
 - h. копировать фрагмент;
 - i. размножать фрагмент;
- 8. Работа с файлами:
 - a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP;
 - b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF;
 - c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения;
 - d. сохранять измененный файл под тем же именем;
 - e. сохранять измененный файл новым именем;

Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
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		

Образовательные результаты:

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, CorelDraw, 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;

Условия реализации программы

Составляющие, необходимые для реализации учебного процесса:

- Компьютерный класс:
 - 10 ноутбуков, программное обеспечение;
 - рабочее место учителя: ноутбук, звуковые колонки, принтер, программное обеспечение.
- локальная сеть;
 - раздаточный материал с подробными указаниями к работам.

Формами подведения итогов реализации программы являются:

1. Защита выпускных работ, организованная в форме конкурса между учениками класса;
2. Тестовые задания.

Прошито, пронумеровано

10 листов

№ 9 директора МКОУ СОШ №2
Т. И. Киселева

