

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №18» ШПАКОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

<p>«Рассмотрено» Протокол № 1 заседания педагогов Центра «Точка роста» от <u>02.09.2024 г.</u> Руководитель <u>М.М. Гусева</u></p>	<p>«Согласовано» Заместитель директора по ВР <u>М.Ф. Гамидова</u> 02.09.2024 г</p>	<p>«Утверждаю» Протокол № 1 заседания педагогического совета от <u>30.08.2024г.</u> Директор МКОУ «СОШ № 18» <u>С.М. Лулева</u></p> 
--	--	---

Рабочая программа

дополнительная общеобразовательная развивающая программа
«Электронная кисточка»

преподавателя
МКОУ «СОШ № 18» х. Демино
Шпаковского муниципального округа
Ставропольского края

Павловой Людмилы Ивановны

2024-2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «**Электронная кисточка**», (стартовый уровень), для обучающихся младшего и среднего школьного возраста возраст учащихся: 7 – 14 лет. Срок реализации: 1 год

Актуальность программы

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.

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 выполнение творческих работ.

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.

Уровень освоения программы: базовый.

Данная программа дополнительного образования является модифицированной и имеет *техническую* направленность.

Цель программы:

Формирование и развитие творческих способностей школьников среднего возраста, 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:

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:

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:

Стимулирование детского успеха;
Воспитание в ребенке творческого восприятия мира;
Создание атмосферы творчества и доброжелательности.

Адресат программы

Программа «Электронная кисточка» адресована обучающимся младшего и среднего школьного возраста, возрастной состав групп 7 – 14 лет.

Состав групп - постоянный. Количество учащихся в группе 6 человек., занятия проводятся в

двух группах: младшие школьники и учащиеся среднего звена.

Объем и срок освоения программы:

Программа рассчитана на 1 год обучения, общее количество часов, отведенных на весь период обучения – **102** часа.

Форма обучения: очная.

Формы и режим занятий

Режим занятий – 6 часов в неделю, 2 группы. (3 час),

Продолжительность занятия три раза по 1 ч.

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.

На каждом занятии объяснение учителя сопровождается практической работой учащихся.

Учебный план. Календарно-тематическое планирование

№	Раздел
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.
2	Инструментарий программы Paint.
3	Инструментарий программы Paint.
4	Создание стандартных фигур
5	Инструмент «Круг, кривая линия»
6	Как сохранить нарисованный рисунок на компьютере. Закрывать его и вновь открыть. «Цветик - семицветик» Инструмент «Круг»
7	Практическая работа «Светофор»
8	Инструмент «Линия» (прямая, кривая) «Веточка с листочками»
9	Инструменты: «овал», «линия». «Гусеница на листочке» «Кролик»
10	Инструмент «Треугольник» «Воздушный змей».
11	Инструменты: «Треугольник», «Овал» «Птица»
12	Инструменты: «Треугольник», «Овал» «Бабочку» «Мышек маму и малыша», дорисовывая «карандашом» усы и хвост, заливая рисунок.
13	Инструмент «Прямоугольник»,
14	Практическая работа «Строим дом»
15	Создание стандартных фигур
16	Заливка областей
17	Исполнение надписей
18	Проверочная работа
19	Свободное рисование
20	Поворот рисунка выделенной области. Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню
21	Поворот рисунка выделенной области. Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню
22	Наклон рисунка выделенной области.
23	Наклон рисунка выделенной области.
24	Изменение размера рисунка
25	Операции с цветом

26	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта
27	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта
28	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта
29	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта
30	Практическая работа. «Лес. Грибная полянка»
31	Свободное рисование
32	Свободное рисование
33	Сохранение рисунка
34	Подготовка рисунков для конкурсов
35	Урок-игра «Оживи фигуры».
36	Работа с файлами.
37	Вставка надписи, вставка рисунков, объектов и их редактирование
38	Коллаж.
39	Моделирование в среде графического редактора. Государственный праздник «День народного единства»
40	Подготовка рисунков для конкурсов
41	Фотография экрана
42	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.
43	Декоративное рисование
44	Рисование с помощью мозаики.
45	Шрифт
46	Рисование фигуры человека
47	Рисование фигуры человека
48	Воздействие цвета на человека
49	Дымковская игрушка
50	Дымковская игрушка
51	Декоративное рисование
52	Декоративное рисование
53	Хохломская сказка
54	Хохломская сказка
55	Декоративное рисование
56	Декоративное рисование
57	Орнаменты
58	Орнаменты
59	«Волшебная зима»
60	Подготовка рисунков для конкурсов
61	Зимний пейзаж
62	Новогодние открытки.
63	Новогодние открытки.
64	Свободное рисование. Создание поздравительных открыток
65	Свободное рисование. Зимняя тематика
66	Орнаменты
67	Орнаменты
68	Орнаменты, свободное рисование
69	«Лоскутное одеяло»
70	Зимний пейзаж
71	Городецкая роспись
72	Городецкая роспись
73	Декоративное рисование
74	Декоративное рисование
75	Синее чудо Гжели
76	Синее чудо Гжели
77	Декоративное рисование

78	Композиция
79	Пейзаж
80	Пейзаж
81	Народный русский костюм
82	Народный костюм
83	Народный костюм
84	Свободное рисование. Создание поздравительных открыток
85	Русские матрешки
86	Весенний пейзаж
87	«Наземный транспорт»
88	«Наземный транспорт». Свободное рисование.
89	Практическая работа. Коллаж.
90	«Железнодорожный транспорт»
91	«Водный транспорт»
92	«Ракеты и инопланетяне»
93	«Космос»
94	Рисуем животных Собака
95	Рисуем животных Кошка
96	Подготовка рисунков для конкурсов
97	«Одежда»
98	Практическая работа. Коллаж.
99	Мебель
100	Волшебный мир сказки. Создание иллюстраций
101	Выполнение итоговой работы,
102	Выполнение итоговой работы, подведение итогов
Всего -102	

Содержание программы

1. Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint. Запуск графического редактора Paint; установка размеров области рисования.
2. Инструментарий программы Paint. Основные инструменты редактора; изображение горизонтальных и вертикальных отрезков, кругов и квадратов; создание графического изображения с помощью основных инструментов
3. Проверочная работа
4. Поворот рисунка выделенной области.
5. Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню
6. Наклон рисунка выделенной области.
7. Урок-игра «Оживи фигуры».
8. Работа с файлами.
9. Коллаж.
10. Фотография экрана
11. Декоративное рисование
12. Орнаменты
13. Композиция
14. Пейзаж
15. Шрифт
16. Рисование фигуры человека
17. Воздействие цвета на человека
18. Дымковская игрушка
19. Хохломская сказка
20. Городецкая роспись

21. Синее чудо Гжели
22. Народный русский костюм
23. Русские матрешки
24. Волшебный мир сказки
25. Выполнение итоговой работы, подведение итогов

Планируемые результаты

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

Запуск графического редактора Paint:

- с помощью главного меню;
- с помощью ярлыка на рабочем столе;

Установка размеров области рисования:

- с помощью маркеров;
- с помощью меню;

Работа с палитрой:

- устанавливать основной и фоновый цвета;
- изменять цветовую палитру;

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;

Отмена ошибочных действий;

Очистка рабочей области;

Работа с фрагментами:

- выделять фрагмент;
- удалять фрагмент;
- вырезать фрагмент;
- перемещать фрагмент;
- поворачивать фрагмент;
- растягивать фрагмент;
- наклонять фрагмент;
- копировать фрагмент;
- размножать фрагмент;

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.

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.

Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение: кабинет, столы, стулья, компьютеры, проектор, колонки, тематическая литература, видеоматериалы

Методическое обеспечение программы

Формы проведения занятий – лекция, беседа, практическая работа.

Дидактические материалы- схемы, таблицы, образцы работ.

Приемы и методы, используемые при проведении занятий: словесные, наглядные, практические, поисковые, исследовательские. Планирование выполнения заданий, анализ выполненной работы.

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.

Темы для итоговых работ в редакторе PAINT:

1. Народный русский костюм.
2. Наша планета Земля.
3. Космический пейзаж.
4. У самого синего моря.
5. Иллюстрация к сказке.
6. Природа вокруг меня.
7. Мои каникулы.
8. Мой домашний любимец.
9. Мой любимый герой мультфильма.
10. На морском дне.
11. Вольная тема.

Требования к итоговым работам:

1. Содержание рисунка должно соответствовать выбранной теме.
2. Использование при создании рисунка изученных инструментов редактора Paint.
3. Наличие авторской подписи.
4. Качество цветовой гаммы рисунка.
5. Актуальность выполнения работы.
6. Использование фантазии при создании работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

аналитическая справка, грамота, журнал посещаемости, фото.

Список литературы для педагога

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
4. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.
5. Босова Л. Л. Исследовательская деятельность на уроках информатики в V-VI классах. // Информатика и образование 2006 №6.
6. 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.
7. 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.
8. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического

мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.

9. 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.
10. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
11. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
12. Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
13. Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
14. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
15. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
16. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
17. Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.

Список литературы для обучающихся

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 342с.
2. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://school-collection.edu.ru/))
4. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
<https://youtu.be/pBPRAUudMQA> - рисование человека