

бюджетное общеобразовательное учреждение
Сокольского муниципального района
«Средняя общеобразовательная школа № 3»

Согласовано
на педагогическом совете
протокол №1
от 30.08.2022 г.



Утверждено
приказ № 135 от 30.08.2022 г.
директора БОУ СМР «СОШ №3»

С.А. Хвалина
С.А. Хвалина

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Рисование в графическом редакторе»**

ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 11-12 лет

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Составитель:
Чуркина Галина леонидовна, педагог
дополнительного образования

г. Сокол
2022- 2023 г.

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы.

Пояснительная записка.

Рабочая учебная программа конкретизирует содержание предметных тем образовательного стандарта, дает распределение учебных часов по темам. В программе установлена оптимальная последовательность изучения тем и разделов учебного предмета с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся, определяет необходимый набор форм учебной деятельности.

Предлагаемый курс обучения Работа в графическом редакторе - Paint предназначен для обучающихся, стремящихся освоить возможности современной компьютерной графики. Методы обучения компьютерной графике основаны на активном вовлечении детей в учебный процесс с использованием качественных методических материалов.

Работа объединения должна базироваться на двух составляющих: прежде всего, это оборудование (персональный компьютер и периферийные устройства) и соответствующее программное обеспечение к нему.

Работа по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Актуальность программы определяется возможностью удовлетворения интереса и реализации способностей детей в области компьютерной графики и программных продуктов. Педагогическая целесообразность определяется тем, что в процессе групповой работы над проектом происходит развитие коммуникативных качеств. Развитие ответственности обучающегося за выполненную работу достигается путем включения каждого в проект со

своим заданием. Новизна заключается в освоении современной компьютерной графики посредством программных ресурсов.

Уровень программы – базовый.

Форма обучения – очная.

Адресат программы – дети от 11 до 12 лет. Наполняемость группы 12-16 человек.

Объем и срок освоения программы, режим занятий. Программа рассчитана на 1 год обучения, занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу, 37 академических часов в год.

II. Цель и задачи программы

Цель: развить творческие и познавательные способности учащихся через создание в учреждении учебно-информационной среды.

Занятия направлены на решение следующих задач.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ формирование представления об основных понятиях информатики;
- ✓ развитие творческих способностей и познавательного интереса учащихся;
- ✓ освоение начальной технологии работы в системной среде Windows;
- ✓ освоение технологии работы в среде графического редактора Paint;

Личностные:

- ✓ развитие смекалки, изобретательности и устойчивого интереса к творчеству;
- ✓ развитие умения ориентироваться в проблемных ситуациях;
- ✓ развитие внимания, памяти, воображения, творческих способностей учащихся;
- ✓ развитие эмоциональной отзывчивости, умения выражать свои мысли, коммуникабельности;
- ✓ формирование художественного вкуса и интересов.

Метапредметные:

- ✓ развитие самостоятельности и формирование умения работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ воспитание навыков самоорганизации;
- ✓ содействие профессиональному самоопределению обучающихся.

III. Содержание программы

Учебно-тематический план.

I модуль

	Тема занятия	К-во часов	Практика	Теория
1	Цели и задачи курса. Правила техники безопасности. Тренинг на командообразование.	1		1
2	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint Практ. - Освоение среды графического редактора Paint: возможности инструмента.	2	1	1
3	Освоение среды графического редактора Paint: создание рисунка. Практ. Составление изображения в графическом редакторе.	1	0,5	0,5
4	Освоение среды графического редактора Paint: настройка панели Инструмента, создание рисунка. Практ. Создание пейзажа	1	0,5	0,5
5	Освоение среды графического редактора Paint: композиция Практ. Геометрические фигуры на рисунке	1	0,5	0,5
6	Редактирование рисунков: работа с фрагментом рисунка Практ. Выделение фрагмента прямоугольной формы	1	0,5	0,5
7	Редактирование рисунков: создание рисунка из типовых объектов Практ. Разборка и сборка фигур,	1	0,5	0,5

	Смешарики			
8	Редактирование рисунков: работа с графическими файлами Практ. Зимний сюжет	1	0,5	0,5
9	Редактирование рисунков: редактирование графических объектов Практ. Открытка к Новому Году	1	0,5	0,5
10	Редактирование рисунков: создание и редактирование графических объектов Практ. Пирамида	1	0,5	0,5
11	Точные построения графических объектов: способы построения графических объектов Практ. Соприкасающиеся квадраты. Кубик.	1	0,5	0,5
12	Точные построения графических объектов: Практ. построение графических фигур	1	0,5	0,5
13	Точные построения графических объектов: Практ. Вписанные фигуры	1	0,5	0,5
14	Точные построения графических объектов: Практ. Рисунок из пикселей	1	0,5	0,5
15	Точные построения графических объектов: Практ. Дорожные знаки	1	0,5	0,5
16	Представление об алгоритме: понятие, примеры Пр.р. 15 Витраж	1	0,5	0,5
17	Представление об алгоритме: примеры, линейный алгоритм Пр.р. 16 Экзотическая бабочка	1	0,5	0,5
	Итого	18	8,5	9,5

II модуль.

	Тема занятия	К-во часов	Практика	Теория
1	Представление об алгоритме: циклический алгоритм Практ. Подарок на день рождения	1	1	1
2	Представление об алгоритме: виды циклических алгоритмов Практ. План расположения учебных мест в классе	1	0,5	0,5

3	Практ. План местности вокруг школы	1	0,5	0,5
4	Практ. Безопасный путь в школу	1	0,5	0,5
5	Представление об алгоритме: построение графических объектов Практ. Клеточное поле	1	0,5	0,5
6	Представление об алгоритме: детализация Практ. Шахматная доска	1	0,5	0,5
7	Представление об алгоритме: прием укрупнения фрагмента Практ. Виноградная гроздь. Практ. Кукурузный початок	2	1	1
8	Конструирование из мозаики: типовая мозаика Практ. Набор деталей мозаики	1	0,5	0,5
9	Конструирование из мозаики: готовые плоские формы Практ. Фигуры из элементов мозаики	1	0,5	0,5
10	Конструирование из мозаики: готовые объемные формы Фигуры из элементов мозаики	1	0,5	0,5
11	Конструирование из мозаики: разнообразные графические объекты Практ. Конструирование из кубиков	1	0,5	0,5
12	Моделирование в среде графического редактора: модели окружающего мира. Практ. Рисование узора	1	0,5	0,5
13	Моделирование в среде графического редактора: примеры моделей Практ. План школьного двора	1	0,5	0,5
14	Моделирование в среде графического редактора: приемы построения Практ. План садового участка	1	0,5	0,5
15	Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окружающей среды Практ. Модель земного шара	1	0,5	0,5
16	Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окружающей среды Практ.	1	0,5	0,5
17	Итоговая творческая работа	2	1	1
19	Итого	19	9,5	9,5

IV. Планируемые результаты.

Модуль

Личностные результаты.

Основными личностными результатами, формируемыми при изучении

I модуля, являются:

- ✓ проявление познавательных интересов и активности в данной области;
- ✓ воспитание активного эмоционально-эстетического отношения к окружающему миру;
- ✓ воспитание аккуратности и дисциплинированности при выполнении работы;

Метапредметные результаты.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении I модуля, являются:

- ✓ планирование процесса познавательно-трудовой деятельности;
- ✓ определение адекватных условиям способов решения учебной или трудовой задачи на основе заданных алгоритмов;
- ✓ самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ;

Предметные результаты

Основными предметными результатами, формируемыми при изучении

I модуля, являются:

- ✓ Знание назначения и возможности графического редактора;
- ✓ Знание назначение объектов интерфейса графического редактора.
- ✓ Умение настраивать Панель инструментов;
- ✓ Создание простейших рисунков с помощью инструментов.
- ✓ Выделение и перемещение фрагмента рисунка;
- ✓ Создание графического объекта из типовых фрагментов;

II модуль.

Личностные результаты.

Основными личностными результатами, формируемыми при изучении II модуля, являются:

- ✓ формирование общей культуры поведения, навыков культуры;
- ✓ воспитание воли, усидчивости, трудолюбия, уважения к своему труду и труду окружающих, стремление к достижению результата поставленной цели;
- ✓ формирование опыта совместного творчества;
- ✓ развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;

Метапредметные результаты.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении II модуля, являются:

- ✓ владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;
- ✓ владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска.

Предметные результаты

Основными предметными результатами, формируемыми при изучении II модуля, являются:

- ✓ Знание точных способов построения геометрических фигур;
- ✓ Использование для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;
- ✓ Умение редактировать графический объект по пикселям;
- ✓ Умение рисовать пиктограммы.
- ✓ Умение разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект.

- ✓ Использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

V. Условия реализации программы МАТЕРИАЛЬНО -ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Учебный кабинет, оборудованный компьютерной техникой (ноутбуки – 10 шт.)
2. Акустические колонки
3. Проектор
4. Программное обеспечение Paint

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы обеспечивают ее реализацию в полном объеме, качество подготовки обучающихся, соответствие применяемых форм, средств, методов обучения и воспитания возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Форма обучения во время реализации программы - очная. Образовательная деятельность обучающихся проходит в виде групповых занятий. Занятия проводятся в форме совместной образовательной деятельности педагога с детьми.

Формы аттестации и оценочные материалы

Положительный результат обучения обеспечивается применением различных форм, методов и приемов, которые тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Проводя практические занятия, педагог тактично контролирует, советует, направляет учащихся. Дети учатся анализировать свои работы. Большая часть занятий отводится практической работе, по окончании которой проходит обсуждение и анализ.

Методы определения результата:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ оценка продуктов творческой деятельности детей;
- ✓ беседы, опросы, анкетирование;

Формы определения результата:

- ✓ выполнение зачетных заданий по пройденным темам;
- ✓ публикация работ в социальных сетях;
- ✓ Участие в конкурсах.

Формы работы

Практико-теоретическая.

Теоретические сведения о предмете сообщаются в форме познавательных бесед продолжительностью не более 20-25 минут на каждом двухчасовом занятии. Это беседы с одновременной демонстрацией деталей, приборов, программных продуктов с вопросами и ответами, иногда спорами. Большую часть необходимых теоретических знаний учащиеся получают при монтаже видеофильма.

Практическая.

Реализация приобретенных теоретических знаний осуществляется при создании учащимися рисунков

Индивидуальная.

Разновозрастный коллектив предполагает разноуровневое обучение, поэтому задания подбираются индивидуально каждому воспитаннику с тем, чтобы обеспечить успешность их выполнения.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- ✓ начальный контроль (сентябрь);
- ✓ текущий контроль (в течение всего учебного года)
- ✓ промежуточный контроль (январь);
- ✓ итоговый контроль (май).

Методы обучения

- ✓ Репродуктивный – основополагающий метод обучения в освоении программы.
- ✓ Диалогический – предполагает объяснение теоретического материала в виде познавательных бесед. Беседы ведутся в диалогической, часто в вопросно-ответной форме и сопровождаются демонстрацией практической работы в программных продуктах.
- ✓ Поисковый (творческий) – применяется при работе по персональным проектам. Целесообразен при высоком уровне освоения программы, когда на базе уже усвоенных знаний ребенок реализует оригинальные творческие и технические замыслы.

VI. Список литературы:

1. Алехина Г. В. Информатика. Базовый курс: учебное пособие / Под ред. Г. В. Алехиной. - 2-е изд.
2. Информатика. Общий курс: учебник / А. Н. Гуда, М. А. Бута-кова, Н. М. Нечитайло, А. В. Чернов; под общ. ред. В. И. Колесникова. - 4-е изд.
3. Информатика. Базовый курс / Под ред. С. В. Симоновича. - 2-е изд. - СПб.: Питер, 2011 Колдаев В. Д.
4. Сборник задач и упражнений по информатике: учеб. пособие / В. Д. Колдаев, Е. Ю. Павлова; под ред. Л. Г. Гагариной
5. Информатика и информационные технологии: учебное пособие / Под ред. Ю. Д. Романовой. - 5-е изд
6. Информатика: курс лекций / Е. Л. Федотова, А. А. Федотов – М.: Форум, 2011