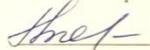


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Прибрежная основная общеобразовательная школа
Новооскольского района Белгородской области»**

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

МБОУ «Прибрежная ООШ»

 Терехова О.И.

«31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

МБОУ «Прибрежная ООШ»

 Кузовкова И.И.

№ 103 от «31» 09 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КРУЖКА ПО ИНФОРМАТИКЕ
«РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЛАДОШКИ»
(компьютерная графика)**

Учитель Фиронова Е.В.

2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обоснование необходимости разработки и внедрения программы

Все мы знаем, что рисование — одно из самых любимых детских занятий. Яркие краски рисунка разнообразят жизнь ребенка, восполняют его потребность в приятных ощущениях. Занятия живописью — это одна из форм предметной деятельности ребенка, а предметная деятельность совершенно необходима детям для физического, психического и умственного развития.

Важнейшая задача школы — подготовить школьников к полноценной жизни в обществе. В современном мире мы уже не сможем обойтись без компьютера, и нет сомнения в том, что всем нынешним школьникам придется в недалеком будущем работать с этой техникой. Поэтому необходимо подготовить их к этому. И освоение компьютера лучше начинать именно с рисования, так как это стимулирует ребенка на созидание, а не на потребление.

Знакомство с графическим редактором — это не только рисование само по себе, но и познание формы различных геометрических фигур, их взаимного сопряжения, компоновки, а также развитие пространственного и конструкторского мышления.

Академик, авиаконструктор, высокообразованный человек, Олег Константинович Антонов (1906—1984) еще в восьмидесятых годах прошлого века в одной из телепередач посетовал, что в нашем всеобщем школьном образовании есть вопиющий недостаток: детей не учат рисовать. Он имел в виду хорошую технику рисования. Он говорил, что досадно бывает, когда приходит хороший специалист, конструктор с прекрасной идеей и вместо того, чтобы нарисовать, начинает объяснять на пальцах. И все это только потому, что он не умеет рисовать.

Компьютерной графикой дети могут (и очень хотят) заниматься с самых ранних лет — пожалуй, с тех пор, как им разрешают пользоваться компьютером.

Использование компьютерной графики в учебной и внеурочной деятельности школы выглядит очень естественным с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации его учения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

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. Главным в обучении является не компьютер, а ориентация на развитие познавательных процессов, самостоятельность в выполнении творческих работ. В этом процессе главное, чтобы каждый ребенок мог выразить себя, раскрыть свои возможности.

Предложенная программа курса компьютерной графики направлена на расширение представлений учащихся о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения. Реализация обучения выходит за пределы школьной программы по предмету «Информатика» и возможна в рамках внеурочной деятельности или на кружке.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки графической информации. Учащиеся получают начальные навыки цифровой обработки изображений, которые необходимы для их успешной адаптации в цифровом мире.

Цель и задачи программы

Цели программы:

1. Создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения компьютерных программ для создания компьютерной графики.
2. Овладение инструментарием (программными средствами) компьютерного рисунка.
3. Повышение общей компьютерной грамотности учащихся;
4. Формирование необходимых знаний и навыков работы с графическими редакторами.

Задачи программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерными программами Paint, OpenOffice Draw, Adobe PhotoShop;
- 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.

Особенности реализации программы.

Кружок «Разноцветные ладошки» рассчитан на учащихся 8-10 лет. Курс рассчитан на 1 академический час в неделю (36 занятий за учебный год), и ставит перед собой задачи развития у детей навыков работы с графическими редакторами профессионального уровня с учетом возрастных особенностей и интересов учащихся.

Реализация этой задачи, на наш взгляд, могла бы расширить представления о графических возможностях компьютера, сформировать и сохранить познавательную мотивацию у детей.

Разработанная нами программа занятий имеет научно-техническую направленность и предназначена для получения школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, она учит видеть красоту реального мира.

Профиль кружка: информационно-технологический.

Программу кружка «Компьютерный рисунок» отличает практическая направленность преподавания, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения.

При реализации программы основной упор сделан на практическую работу учащихся, в том числе с учётом их индивидуальных интересов. Количество детей в группе не должно превышать 10 человек в связи с малым количеством посадочных мест.

Программа кружка «Разноцветные ладошки» по обучению использованию графических редакторов включает в себя:

1. Формирование умений в области компьютерной графики:

- познакомить с основными базовыми понятиями и терминами компьютерной графики;
- познакомить учащихся с видами графики;
- познакомить с основными принципами создания изображений и построения композиций.

2. Формирование практических умений в области компьютерной графики:

- сформировать навыки работы с графическими растровыми изображениями в программах Paint, OpenOffice Draw, Adobe PhotoShop;
- научить работать со слоями, текстурами, имитировать природные явления в изображении;
- сформировать навыки работы с фильтрами;
- показать практическое применение графических редакторов при создании изображений;
- сформировать умения работы с цветом изображения;
- рассмотреть применение компьютерной графики в различных видах деятельности человека.

Основные методы и технологии организации занятий

Программа предусматривает использование следующих **форм работы**:

Фронтальная- подача учебного материала всему коллективу учеников

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

Групповая - когда учащимся 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.

Методы обучения.

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

Прогнозируемые результаты и методы их замера

По окончании изучения данного курса учащиеся должны знать:

1. Преимущества и недостатки векторной и растровой графики.
2. Форматы графических файлов.
3. Функции палитр.
4. Назначение различных графических программ.
5. Правила работы с цветом, цветовые модели, характеристики цветowych изображений.
6. Основные параметры (характеристики) изображения.
7. Виды контуров, масок, слоев.
8. Группы фильтров графического изображения

По окончании изучения данного раздела учащиеся должны уметь:

1. Запускать изученные графические редакторы и пользоваться их инструментами.
2. Выделять изображения, используя различные способы выделения.
3. Рисовать с помощью различных инструментов.
4. Управлять режимами изображений.

5. Выполнять корректировку цветов.
6. Создавать контуры изображения.
7. Изменять изображения.
8. Настраивать, создавать и использовать кисти.
9. Работать со слоями.
10. Выполнять фотомонтаж.

По окончании курса учащиеся должны получить практические навыки применения графических редакторов:

1. выполнять рисунки на компьютере;
2. автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
3. производить изменение цвета изображения;
4. переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
5. удалять фрагмента изображения
6. выводить рисунки на печать;
7. сохранять рисунки на дисках.

Способы определения результативности занятий.

Итоговая оценка освоения программы имеет форму публичной презентации работ учащихся на альтернативном сайте школы, а также представление работ на различных конкурсах.

Формы контроля:

- Наблюдение
- Устный контроль
- Практическая работа
- Участие в конкурсах, результативность участия

Календарно- тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем.	Кол-во часов	По плану	По факту
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	1		
2	Устройства ввода- вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1		
3	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1		
4	Окно документа. Запуск программы. Панель инструментов.	1		
5	Работа с инструментами графического редактора Paint	1		
6	Меню «Палитра»	1		
7	Инструмент «Надпись»	1		
8	Возможности компьютера в графическом представлении информации. Растровая, векторная и фрактальная графика.	1		
9	Обзор программ для создания графики. Программы Paint , OpenOffice Draw, Gimp, Adobe Photoshop: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1		
10	Освоение программ Paint , OpenOffice Draw. Окно редактора; запуск программы. Панель инструментов.	1		
11	Рисование на свободную тему. «Осенняя сказка»	1		
12	Программа Adobe Photoshop. Меню «Палитра»	1		
13	Инструмент «Кисть»	1		
14	Работа со слоями	1		
15	Рисование на свободную тему. Освоение инструмента «Кисть»	1		
16	Рисование на свободную тему. Освоение инструмента «Кисть»	1		
17	Компьютерная анимация. Создание мультфильма с помощью программы PowerPoint	1		
18	Разработка сценария. Создание слайдов мультфильма.	1		
19	Вставка звука. Озвучивание героев. Запись звука.	1		
20	Соединение слайдов и настройка показа мультфильма	1		
21	Освоение программы Windows Movie Maker. Структура фильма.	1		
22	Вставка изображения.	1		
23	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов.	1		
24	Вставка звука и музыки.	1		
25	Презентация созданных проектов	1		
26	Знакомство с программой Inkscape. Создание трехмерных изображений.	1		
27	Освоение панели инструментов векторного графического редактора Inkscape.	1		
28	Рисование на свободную тему в редакторе Inkscape.	1		
29	Создание	1		

	иллюстраций к литературным произведениям			
30	Создание иллюстраций к литературным произведениям	1		
31	Создание иллюстраций к литературным произведениям	1		
32 - 33	Подготовка презентации- выставки работ учащихся	2		
34 - 35	Итоговое занятие. Выставка работ учащихся.	2		
36	Презентация работы кружка на общешкольном родительском собрании	1		

Список литературы, рекомендованной детям и родителям , в помощь освоения программы.

1. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-191 с.: ил.
2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
3. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
4. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2003.
5. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,336с.-

Список литературы рекомендованной детям и родителям, в помощь освоения программы.

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.