

Муниципальное образовательное учреждение
Шопшинская средняя общеобразовательная школа
Центр цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

_____Абрамова МА/

Приказ № _____

от «_1_» сентября 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по информатике

«Рисуем на компьютере»

Возраст учащихся: 3 класс

Срок реализации 2023- 2024 учебный год

Учитель информатики Сальникова СВ

2023 г

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 кружковых занятий в первых-шестых классах общеобразовательной школы, два раза 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 M S 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 факультативных 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.

Видология дополнительной образовательной программы:

По уровню реализации - начальное образование.

По гендерному подходу - смешанные группы.

По форме реализации – групповая.

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.

Формы и режим занятий:

Данная программа рассчитана на 1 год и составляет 68 часов учебного времени. Занятия проводятся в разновозрастных группах в режиме - 2 занятия в неделю.

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.

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;

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.

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.

<i>№ / п</i>	<i>Наименование разделов и тем программы</i>	<i>Количество час.</i>	<i>Дата проведения</i>	
			<i>План</i>	<i>Факт</i>
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1		
2	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором	1		

	Paint.			
3	Инструментарий программы Paint.	1		
4	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	6		
5	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись	6		
6	Рисование открытки к новому году.	2		
7	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.	4		
8	Урок-игра «Оживи фигуры».	1		
9	Работа с файлами.	2		
10	Коллаж. «Фотография» экрана	4		
11	Декоративное рисование	2		
12	Орнаменты	5		
13	Композиция	2		
14	Пейзаж	3		
15	Шрифт	2		
16	Рисование фигуры человека	4		
17	Воздействие цвета на человека	2		
18	Дымковская игрушка	2		
19	Хохломская сказка	2		
20	Городецкая роспись	2		
21	Синее чудо Гжели	2		
22	Народный русский костюм	2		

23	Русские матрешки	3		
24	Волшебный мир сказки	3		
25	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	4		
	<i>Всего</i>	<i>68 час.</i>		



