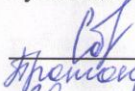


**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Чапаевская средняя общеобразовательная школа»
муниципального образования – Михайловский муниципальный
район Рязанской области**

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра «Точка роста»


В.В. Сбытова
«30» августа 2023г.

УТВЕРЖДАЮ

директор МОУ «Чапаевская СОШ»


М.А. Демидова
Приказ № 70 «30» августа 2023г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Моделирование в Paint»**

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Количество часов: 36 часов (1 час в неделю)

Педагог дополнительного образования: Заборьева О.В.

с. Грязное, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы.

Современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся 2-4 классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение), строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Для подготовки каждого, на первый взгляд простого рисунка в среде графического редактора *Paint* учащийся должен овладеть основными навыками работы в графическом редакторе, разработать алгоритм “вырисовывания” предложенного рисунка. После выполнения задания ведется групповое обсуждение, при котором каждый учащийся сможет дополнить свои знания, будут предотвращены ошибки, оказана помощь слабым ученикам. Завершительным этапом становится защита проекта (оценивание внешнего вида проектной работы, уровня творчества), выделение лучших работ, подведение итогов выполнения проекта.

При обучении детей работе с графическим редактором Paint, я предлагаю следующие задания: оговаривается тема рисунка, который они должны создать, проговариваются приемы, инструменты для проведения работы.

Планирование внеурочной деятельности в 2-4 классах составлено в соответствии с ФГОС НОО и предполагает работу учащихся в объединении по направлению обще интеллектуальное «Моделирование в Paint».

Педагогическая целесообразность

Заключается в том, что современные условия развития системы дополнительного образования требуют осуществления эффективной и результативной педагогической деятельности, направленной на обучение детей основам компьютерной грамоты, развитие их творческих способностей, обеспечение преемственности детских объединений. Объединение становится для детей творческим домом, пространством созидательного труда, где развиваются их способности, пробуждается фантазия, приобретает мастерство.

Отличительная особенность

«Моделирование в Paint» от аналогичных по профилю деятельности программ:

- 1.Содержание программы построено с учетом психологических и физиологических особенностей детей младшего школьного возраста.
- 2.Знания, умения, навыки, полученные в процессе освоения программы, в дальнейшем будут применяться на школьных занятиях рисования и информатике. Кроме обучения основным знаниям управления компьютером осуществляется развитие у детей фантазии, художественного вкуса, природных интеллектуальных способностей
- 3.Использование технологий дифференцированного обучения.
- 4.Индивидуализация образования.
- 5.Наличие оценочно-результативного блока, позволяющего оценить эффективность программы, уровень личностного развития ребенка.

Сроки реализации программы.

Занятия проводятся 1 час в неделю в течение года. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 2023-2024 учебного года.

Объем курса – 36 часа.

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в графическом редакторе PAINT.
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

При разработке элективного курса учитывались следующие **аспекты**.

1. Различный уровень подготовки школьников по информатике и изобразительной грамоте.
2. Психологические особенности младшего школьного возраста
3. Специфические возможности и особенности компьютерной программы – простой, наглядный, доступный для первоначального этапа обучения графический редактор PAINT for Windows.
4. Соблюдение общепринятых дидактических принципов – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать обще учебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
3. Научить учащихся работать с программой PAINT.

- Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
 - Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
 - Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
 - Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
 - Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.
4. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
 5. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
 6. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINT;
- использовать возможности графического редактора при выполнении мини-проектов;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	часы
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1
3	Знакомство с мышью и клавиатурой.	1
4	Понятие компьютерной графики.	1
5	Знакомство с графическим редактором Paint.	1
6-7	Рисование карандашом в редакторе.	2
8-9	Рисование кистью.	2
10-12	Создание рисунка. На тему: осень.	3
13	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1
14-15	Заливка замкнутых областей.	2
16-18	Создание рисунков. На тему: зимнее время года.	3
19-20	Раскрашивание готовых рисунков	2
21-22	Рисование узоров и орнаментов.	2
23-25	Создание рисунка. На тему: «Здравствуй весна».	4
26	Надписи на рисунке различными шрифтами.	1
27-30	Изготовление открыток.	4
31-35	Работа над рисунками по интересам детей.	5
36	Заключительное занятие. Выставка работ.	1

Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе с компьютером. Противопожарная безопасность в учреждении. Знакомство с программой. Знакомство с детьми, выявление уровня подготовки. Ознакомительная беседа. Общая характеристика учебного процесса.

Практическая работа - Включение и выключение компьютера.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

2. Знакомство с компьютером. Вычислительные машины в окружающем мире. Меню, сложное меню.

Практическая работа - работа с меню, вход и выход из программ.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

3. Должны знать: инструменты компьютера: клавиатура, мышь.

Практическая работа – работа с клавиатурой и мышью

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

4. Понятие компьютерной графики. Для чего это нужно.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

5. Знакомство с окном программы. Особенности работы с инструментами рисования.

Практическая работа - разработка и выполнение тематических рисунков в редакторе Paint.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

6. Изобразить иллюстрацию при помощи карандаша в редакторе.

Практическая работа – рисунок карандашом.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

7. Изобразить иллюстрацию при помощи кисти в редакторе.

Практическая работа – рисунок кистью.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

8. Создать рисунок на тему : «Осень».

Практическая работа – рисуем карандашом.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

9. Функция раскрашивания в графическом редакторе. Выбор нужного цвета. Основной и фоновый цвет. Физический размер. Разрешение.

Практическая работа– заливка рисунка заданным цветом.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы

10. Заливка. Изменение параметров инструмента заливка.

Практическая работа - Красим рисунок цветы в вазе.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

11. Рисуем зиму.

Практическая работа– Рисуем карандашом зиму. Сканирование изображения. Использование инструмента кисть.

Формы оценки качества, результативности: контроль, разбор выполненных работ.

12. Раскрашивание готовых рисунков.

Практическая работа – раскрашивание рисунков.

Формы оценки качества, результативности: контроль, разбор выполненных работ.

13. Узоры и орнамент. Орнамента в народном творчестве. Выполнение узора и орнамента.

Практическая работа – Рисуем орнамент. Закладка для книги использование инструмента формы.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

Дидактическое обеспечение: Подборка рисунков.

14. Нарисовать «Здравствуй весна».

Практическая работа – Рисуем весну.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

15. Надписи на рисунке различными шрифтами. Виды шрифта.

Практическая работа – Создать надпись на рисунке.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

16. Создание открыток к празднику.

Практическая работа – изготовить открытку.

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, разбор работы.

17. Работа над рисунком на свободную тему.

Практическая работа - создание выставочных работ по интересам детей, печать рисунков, оформление рисунков в рамки.

18. Заключительное занятие. Выставка работ.

К концу курса обучаемый должен иметь объем знаний и уметь выполнять работы, предусмотренные данной программой.

Практическая работа - итоговый конкурс на лучший рисунок «Чья работа лучше».

Формы оценки качества, результативности: визуальный контроль, выбор лучшей работы.

Формы и средства контроля

Оценка достигнутых результатов осуществляется с помощью создания виртуального «альбома», а также через наблюдение.

Условия реализации программы

1. Материально-техническое:

-Для реализации программы необходимо наличие кабинета. Площадь кабинета, мебель и освещение должны соответствовать санитарно-гигиеническим нормам.

-Для размещения работ нужны: полки, стенды, шкафы. Каталог учебного оборудования.

-Для организации занятий нужны: ученические столы, стол педагога, школьная доска, компьютеры, сканер, принтер.

2. Информационное:

Обучающие программы:

«Графический редактор Paint»