

Департамент Смоленской области по образованию и науке  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Дом  
детского творчества

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ХУДОЖНИК»**

Уровень: ознакомительный  
Возраст обучающихся: 6-14 лет  
Срок реализации: 16 часов

<Извлечения>

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка .....	3
Учебный (тематический) план .....	8
Содержание учебного (тематического) плана.....	8
Календарно – учебный план .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
Формы контроля .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
Материально-техническое обеспечение программы.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
Методическое обеспечение программы.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
Список литературы .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа синтетического характера, которая позволит детям ознакомиться с основами компьютерной грамотности в части графического редактора Paint, а также углубить знания о видах компьютерной графики, реализуемая в дистанционной форме.

**Направленность программы** - техническая.

**Новизна программы** состоит в том, что она является краткосрочной, и проводится в дистанционной форме. В программе может принять участие любой ребенок соответствующего возраста, вне зависимости, посещал ли он ранее какие-либо занятия. Программа состоит из 16 занятий, каждое занятие имеет определенную направленность – создание отдельного рисунка, способа работы. Каждое занятие является целостно-законченным, что дает возможность ребенку начать обучение на любом этапе.

**Педагогическая целесообразность** состоит в создании благоприятных условий для максимального раскрытия индивидуального и творческого потенциала детей, выявление и развитие их специальных способностей с целью их дальнейшего самоопределения в образовательно-познавательном пространстве систем дополнительного образования.

Материал программы позволяет научить детей, ранее не работавших с графическим редактором Paint, создавать простейшие рисунки, используя различные инструменты редактора. Пошаговое разъяснение создания рисунка, возможность по-пробовать самому создать свой собственный рисунок, позволяет в полной мере реализовать личностно-ориентированный подход к изучению, заложенный в программе и максимально раскрыть творческий потенциал ребенка.

Нормативно-правовой базой настоящей программы являются следующие основополагающие документы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Минобрнауки России от 29 августа 2013 года № 1008, предписывающий Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;

- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденный постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации», содержащее методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ;

- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

В соответствии с вышеуказанными документами настоящая программа направлена на удовлетворение образовательных потребностей детей дошкольного возраста в интеллектуальном, духовно-нравственном и профессиональном совершенствовании.

**Актуальность данной программы** обусловлена реализацией социального заказа родителей в получении доступного, бесплатного образования детей дошкольного и школьного возраста.

#### **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.

#### **Задачи программы:**

##### Образовательные задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе Paint;

##### Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую активность;

- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;

- Развить умение работы с персональным компьютером;

- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха

- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;

- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

**Целевая аудитория (возраст)** - Данная программа предназначена для детей 6-14 лет.

По данной программе дети, не имеющие медицинских противопоказаний, в том числе и дети с ограниченными возможностями здоровья и дети-инвалиды (имеющие заключение ПМПК, разрешающий данный вид деятельности), а также дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

**Срок реализации программы** – 16 часов.

**Режим занятий.** Занятия проводятся в дистанционной форме продолжительность занятия – 30 минут. Видео уроки можно просмотреть на сайте МБУДО «Дом детского творчества» (<http://ddt-hislavichi.ru/>) во вкладке Дистанционное обучение.

**Формы обучения и виды занятий.**

Занятия носят групповой характер. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

Количество занимающихся в группе – 25 человек.

В ходе реализации образовательной программы используются дистанционные технологии и методики преподавания, т.е. ряд образовательных технологий, реализуемых с применением современных информационных и телекоммуникационных технологий, которые также способствуют раскрытию интеллектуального и творческого потенциала одаренных детей, при этом взаимодействие между педагогом и учащимся осуществляется опосредовано (на расстоянии).

Основа образовательного процесса с использованием дистанционных технологий заключается в целенаправленной самостоятельной работе учащегося. Процесс получения знания может осуществляться в любое удобное для учащегося время, в индивидуальном темпе и вне зависимости от места его нахождения.

Данная программа дополнительного образования основывается на кейс-технологии, которая предусматривает использование наборов текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов для самостоятельного изучения учащимся.

Таким образом, занятия представлены в виде презентаций и мастер-классов, на которых пошагово объясняется создание графических объектов с использованием различных инструментов графического редактора Paint. А также практических работ, в которых обучающие раскрывают свои знания и навыки, приобретенные за время обучения и итогового тестирования по всей теме.

### **Ожидаемые (прогнозируемые) результаты:**

#### ***Личностные результаты***

У учащихся будут сформированы:

- ответственное отношение к учению, готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- мотивация изучения технических и программных средств обработки графических данных;
- осознание возможностей реализации творческих и художественных способностей посредством вычислительных систем;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- гражданская идентичность

#### ***Метапредметные результаты***

##### *Познавательные*

У учащихся будут сформированы действия:

- ориентироваться в своей системе знаний, отличать новое от уже

известного;

- владеть способами решения проблем технического и поискового характера.

#### *Регулятивные*

У учащихся будут сформированы действия:

- излагать мысли в четкой логической последовательности;
- управлять своей деятельностью, осуществлять контроль и ее коррекцию, проявлять инициативность и самостоятельность;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом;
- оформлять результаты в виде материального продукта (иллюстрация, коллаж, плакат).

#### *Коммуникативные*

У учащихся будут сформированы действия:

- использовать информативные средства для решения учебных задач;
- уметь выражать разнообразные эмоциональные состояния при выполнении творческих работ;
- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе творческой деятельности.

#### ***Предметные результаты:***

По окончании изучения программы учащиеся должны знать:

- Как пользоваться персональным компьютером;
- Что такое графический редактор Paint и для чего он предназначен.
- Знать основные принципы работы графического редактора.

Должны уметь:

- Создавать простейшие рисунки с помощью графического редактора, используя его различные инструменты.
- Выбирать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности.

## УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

Таблица 1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Тема	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Графический редактор «Paint»	6	9	15	ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА
2	Итоговое тестирование		1	1	ТЕСТИРОВАНИЕ
<i>Итого</i>		<i>15</i>	<i>1</i>	<i>16</i>	

### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

**1. Графический редактор Paint. Назначение, запуск, основные понятия. Рисуем с помощью инструментов - кисть, фигуры.**

Теория: История появления и модернизация последней версии. Назначение и основные возможности графического редактора Paint. Запуск графического редактора.

Практика: Создание графического объекта с помощью инструментов кисть и фигуры.

**2. Палитра. Добавление цветов в палитру. Раскрашиваем рисунки по цветам.**

Теория: Определение Палитры. Основной цвет и цвет фона. Правила использования.

Практика: Использование палитры для раскрашивания рисунка

**3. Виды выделения области. Создаем рисунок с помощью вырезания отдельных элементов**

Теория: Что такое фрагмент рисунка. Виды и способы выделения области. Изменения размеров рисунка. Вставка фрагментов. Прозрачный и непрозрачный фон.

Практика: Создаем графического объекта с помощью вырезания, вставки и изменения размеров отдельных элементов.

**4. Отражение. Виды отражения. Создаем рисунки с помощью отражения изображения**

Теория: Отражение. Виды отражения.

Практика: создание графического изображения с помощью инструмента Отражения.

**5. Распылитель. Создаем рисунки с помощью распылителя**

Теория: Инструмент графического редактора Распылитель. Понятие. Область применения.

Практика: Создания рисунка, используя инструмент Распылитель.

**6. Работа с текстом. Создаем поздравительную открытку**

Теория: Работа с текстом. Способы вставки и оформления текста. Изменение размера, начертания и цвета шрифта. Выравнивание текста.

Практика: Создание поздравительной открытки на свободную тему.

**7. Создаем коллаж, используя различные изображения**

Практика. Создание коллажа из заготовленных графических объектов.

**8. Рисунок на свободную тему. Создаем рисунки по замыслу с использованием различных инструментов**

Практика. Рисунок на свободную тему. Создаем рисунки по замыслу с использованием различных инструментов.

**9. Тестирование по всему курсу.**