

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской
области основная общеобразовательная школа
с. Большая Рязань муниципального района Ставропольский Самарской области**

РАССМОТРЕНО
МО естественно- научного
цикла

СОГЛАСОВАНО
Замдиректора по УВР

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГБОУ ООШ
с.Большая Рязань

Ковтомеренко Т.Г.
Протокол №1
От «25» августа 2023г.

Гавришова Л.Ю.
«25» августа 2023 г.

Инюткина Н.Г.
Приказ № 34 -од
От «25» августа 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Компьютерная мастерская»
5-9 классы**

с. Большая Рязань, 2023 г.

Программа дополнительного образования составлена на основе программ:

«Информатика и ИКТ» Н.Угринович, Л.Босова; «Компьютерная мастерская» Подосениной Т.А.

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован. В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление –художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры. Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Искусство компьютерной графики» рассчитана на детей 13-15лет.

Срок реализации дополнительной образовательной программы 1 год

Принцип изложения учебного материала –от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе.

Цель программы: обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися основ компьютерной графики, освоение основных инструментов и приемов, используемых в

растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

Задачи:

1. Обучающие:

-расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;

-сформировать навыки работы в графических редакторах: TuxPaint, KoluerPaint, Gimp;- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;

-проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

2. Развивающие:

-развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;

-развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;

-способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

3. Воспитывающие:

-увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;-воспитывать умение планировать свою работу;

-выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;

-добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

Новизна программы:

В каждую тему включено теоретическое занятие, раскрывающее основные методологические положения исследовательской и проектной деятельности. Каждое занятие посвящено определённому этапу реализации исследовательской и проектной деятельности, снабжено примерами из истории науки и техники, образными высказываниями известных учёных, комментариями к понятиям и определениям, а также иллюстрациями. Важное значение уделяется расширению культурного кругозора учащихся при включении межпредметного материала, их знакомству с жизнью и деятельностью известных ученых и пропедевтике понятий учебных предметов, преподаваемых в более старших классах.

Во вторую часть каждой темы включено практическое занятие по выполнению командной проектной работы в лабораториях физики, химии или биологии. Выполнение проекта проходит в командах при делении учебной группы на части в соответствии с интересами учащихся.

Формы обучения.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики. Формы работы. Программа предусматривает использование следующих форм работы: фронтальной – подача учебного материала всему коллективу учеников; индивидуальной – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

Групповой - 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 минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Методическое обеспечение программы.

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор). Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений.

Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

Формы контроля: – текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);

– периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);

– итоговый (выставка творческих работ).

№	Тема занятия	Кол – во часов
1.	Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности в кабинете информатики.	
Графический редактор TuxKolorPaint		
2.	Графика. Виды графики. Первоначальное знакомство с графическим редактором TuxKolorPaint.	
3.	Знакомство с инструментами графического редактора: «Открыть», «Сохранить», «Ластик», «Краска», «Линии».	
4.	Создание рисунка «Аквариум».	
5.	Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы».	

6.	Создание рисунка «Зоопарк».	
7.	Инструменты для рисования: «Магия»	
8.	Создание рисунка «Космос».	2
9.	Инструменты для рисования: «Текст».	
10.	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	2
11.	Итоговая работа. Проектная деятельность. Создание рисунка на свободную тему	2
Графический редактор KoluerPaint		
12.	Первоначальное знакомство с графическим редактором KoluerPaint. Знакомство с инструментами для рисования.	
13.	Настройка инструментов для рисования	
14.	Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик».	
15.	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	
16.	Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить. Создание рисунка «Зимний сюжет».	
17.	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Пирамида».	
18.	Построения с помощью клавиши Shift.	
19.	Создание рисунка «Кубик»	
20.	Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов».	
21.	Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	
22.	Создание рисунка из пикселей «Акула»	
23.	Соприкасающиеся окружности. Создание рисунка «Экзотическая бабочка»	
24.	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	
25.	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха»	2
26.	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	2
27.	Создание рисунка «Виноградная гроздь».	
28.	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики»	
29.	Создание рисунка «Конструирование из кубиков».	
30.	Итоговая работа. Проектная деятельность. Создание рисунка на свободную тему	

Учащиеся должны знать:

- назначение и возможности графических редакторов TuxPaintиKoluerPaint;
- назначение объектов интерфейса графических редакторов TuxPaintиKoluerPaint;
- понятие фрагмента рисунка; □ понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур в графическом редакторе KoluerPaint;

-технологию конструирования из меню готовых форм в графическом редакторе KoluерPaint.

Учащиеся должны уметь:

-работать в среде графических редакторов TuxPaintиKoluерPaint;

-создавать простейшие рисунки с помощью инструментов графических редакторов TuxPaintиKoluерPaint;

-выделять и перемещать фрагмент рисунка;

-создавать графический объект из типовых фрагментов;

-сохранять рисунок в файле и открывать файл;

-использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift в графическом редакторе KoluерPaint;

-создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм);

-конструировать разнообразные графические объекты

Заключение

Ожидаемые результаты обучения—по окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы в графических редакторах TuxPaint, KoluерPaintиGimp; умение самостоятельно применять основные инструменты и приемы, используемые в растровой компьютерной графике при создании и редактировании графических объектов; выполнять рисунки и изображения разной степени сложности.