

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Чубовка муниципального района Кинельский Самарской области

Утверждаю
Приказ № 100 от
«28» 08 2021 г.

Проверено
«28» 08 2021 г.
зам. директора по УВР
Мироненко М.В. Мироненко

Рассмотрено
на заседании МО
протокол № 1
от «28» 08 2021 г.

Руководитель МО
Дорогойченкова Д.А. Дорогойченкова

Рабочая программа курса внеурочной
деятельности
«Смайлик»
(2 класс)

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ – 1 год

Составила: учитель информатики
Петушкова Алина Сергеевна

Пояснительная записка

Рабочая программа «Смайлик» (основы компьютерной графики), составлена на основе модифицированной образовательной программы дополнительного образования: «Информатика и ИКТ» Макаровой Н.В., «Искусство компьютерной графики для школьников», Подосениной Т.А., «Photoshop. Практикум» Стрелковой Л.М., При разработке программы учитывались требования, предъявляемые к программам дополнительного образования, Основной образовательной программы начального общего образования ГБОУ СОШ с. Чубовка.

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 «Смайлик» (Основы компьютерной графики) рассчитана на детей 10-14 лет первого года обучения - освоение начальной технологии работы на компьютере, освоение графического редактора TuxPaint и начальное освоение графического редактора Paint. 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 и векторной компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

Задачи:

- способствовать развитию творческих способностей учащихся и интереса у них к изучению компьютерной графики;
- предоставить возможности для знакомства с простыми приемами рисования в программах Раскраска, Tux Paint, Paint и игры – GP Puzzle (пазлы);
- развивать эстетический вкус творческий потенциал, инициативу, самостоятельность детей через знакомство с современными информационными технологиями;
- сформировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- организовать развивающий досуг.

Материально-техническое обеспечение: компьютеры (по количеству воспитанников), компьютер учителя, мультимедийная установка, свободное и лицензионное ПО.

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:

- демонстрационная – обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная – обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная – обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Методы обучения: репродуктивный (воспроизводящий); иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала); проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения), проектный (создание самостоятельных индивидуальных и групповых проектов).

Важно соблюдение режима работы и предотвращение утомляемости зрительных и двигательных рецепторов у детей, так как работа с компьютером может приводить к повышенным нагрузкам на органы зрения, мышцы тела.

Для уменьшения зрительного напряжения необходимы:

- хорошее освещение;
- хорошо проветренное помещение;
- чёткое и контрастное изображение на экране компьютера;
- расстояние от глаз до экрана компьютера – **не менее 50 – 60 см.**

Режим работы – один из факторов профилактики утомления и переутомления ребёнка при общении с компьютером.

Примерная структура занятия

- Организационный момент и ТБ (5 мин).
- Разбор нового материала, теоретическая часть занятия (20 мин).
- Физкультминутка (5 мин).
- Работа за компьютером, выполнение практических заданий (20 мин).

- Зарядка для глаз (5 мин)
- Подвижные игры (15мин)
- Работа за ПК (раскраски, пазлы, интеллектуальные игры, поиск информации) (15мин)
- Подведение итогов занятия (5 мин).

Формы контроля

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

– периодический контроль (по итогам выполнения практических заданий) - создание виртуального «альбома»,

– итоговый (выставка творческих работ).

Отличительная особенность данной программы заключается в ее:

доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободного творчества, выставки.

В соответствии с концепцией учебного плана, принятой в ОУ, программа кружка дополнительного образования «Смайлик» рассчитана на 72 часа в год. Периодичность занятий 1 раз в неделю по 2 часа. Основной формой организации занятий является работа в малых группах от 10-12 человек (по наличию ПК в компьютерном классе).

Ожидаемые результаты обучения – В результате работы по программе «Смайлик» по окончании 1-го года обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы в графических редакторах TuxPaint, Paint; умение самостоятельно применять основные инструменты и приемы,

используемые в растровой и векторной компьютерной графике при создании и редактировании графических объектов; выполнять рисунки и изображения разной степени сложности.

Настоящая рабочая учебная программа реализует современные требования по изучению графических пакетов данной возрастной группой.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	
		Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности в кабинете информатики.	1	1
	<i>Графический редактор TuxPaint – 34ч</i>		
2.	Графика. Виды графики. Первоначальное знакомство с графическим редактором TuxPaint.	1	1
3.	Композиция рисунка. Рассмотрение законов композиции с помощью Раскраски	1	1
4.	Графический редактор Tux Paint. Инструментарий программы. Раскрашивание готовых рисунков.	1	1
5.	Знакомство с инструментами графического редактора: «Открыть», «Сохранить», «Ластик», «Краска», «Линии».	1	1
6.	Пейзаж. Понятие пейзажа. Виды пейзажа. Понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер). Выполнение родного пейзажа (к 60-летию ЦДТ)	1	1
7.	Узор и орнамент. Рассмотрение законов орнамента. Выполнение узора или орнамента в «Раскраске».	1	1
8.	Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы». Композиция «Моей маме»	1	1
9.	Промышленная графика. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой штампов.		2
10.	Создание рисунка, плаката «Нет		2

	пожарам».		
11.	Создание рисунка «Космическое путешествие» Создание фантазийной образной композиции.		2
12.	Композиция «Спорт и дети». Работа в «Раскраске»		2
13.	Инструменты для рисования: «Магия».	1	1
14.	Композиция «Моё село. Развитие фантазии. Закрепление понятий (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер).	1	1
15.	Инструменты для рисования: «Текст». Знакомство с инструментом Текст. Выполнение таблицы сложения или умножения. Выполнение Расписание уроков (для 3-4 кл.).	1	1
16.	Композиция на тему «ПДД». Закрепление знаний о композиции, развитие воображения.		2
17.	Создание рисунка «Поздравительная новогодняя открытка».		2
18.	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему. Виртуальный «альбом». Выставка работ.		2
	Графический редактор Paint – 34ч		
19.	Первоначальное знакомство с графическим редактором Paint. Знакомство с инструментами для рисования.	1	1
20.	Настройка инструментов для рисования.	1	1
21.	Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик».	1	1
22.	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1	1
23.	Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить. Создание рисунка «Зимний сюжет».		2
24.	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Пирамида».	1	1
25.	Построения с помощью клавиши Shift. Создание рисунка «Кубик».	1	1
26.	Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов».	1	1
27.	Композиция «Подводный мир».	1	1

	Закрепление знаний о композиции, развитие воображения		
28.	Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	1	1
29.	Соприкасающиеся окружности. Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	1	1
30.	Эмблема кружка. Создание эмблемы кружка, школы...		2
31.	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».		2
32.	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха».	1	1
33.	Создание рисунка «Деду в День Победы».		2
34.	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	1	1
35.	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики, кубиков».	1	1
36.	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему.		2

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Введение

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. Клавиатурный тренажер. Включение и выключение ПК. Создание папок.

Графический редактор TuxPaint

- Знакомство с технологией создания рисунков на компьютере
- Операции при создании рисунков. Инструменты Линии, Текст, Ластик
- Инструменты Фигура, Штамп, Заливка
- Завершение работы над проектами
- Самостоятельная работа. Начало работы над проектами

Графический растровый редактор Paint

- Программные средства для работы с графикой.
- Графический редактор Paint.
- Инструменты рисования.
- Свободное рисование.
- Инструменты рисования линий.
- Создание стандартных фигур.
- Заливка областей.

- Исполнение надписей.
- Изменение размера просмотра.
- Изменение размера рисунка.
- Сохранение рисунка.
- Операция с цветом.
- Работа с объектами.
- Выбор фрагмента изображения.
- Монтаж рисунка из объектов.
- Внедрение и связывание объектов.
- Вставка графического объекта в текстовый документ.
- Связывание и внедрение.

Учащиеся должны знать:

- назначение и возможности графических редакторов TuxPaint и Paint;
- назначение объектов интерфейса графических редакторов TuxPaint и Paint;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур в графическом редакторе Paint;
- технологию конструирования из меню готовых форм в графическом редакторе Paint.

Учащиеся должны уметь:

- работать в среде графических редакторов TuxPaint и Paint;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов графических редакторов TuxPaint и Paint;
- 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 Paint;
- создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм);
- конструировать разнообразные графические объекты.

Методическое обеспечение для учителя:

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
2. 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.- 2011.

3. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2009.-336с.:ил.
4. Tux Paint - <http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801>
5. Программа «Раскраска» <http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html>
6. GP Puzzle (пазлы) <http://todostep.ru/pazly.html>

PS: Если вы установили Tux Paint под Windows, то найти файлы с рисунками можно в папке Documents and Settings\user\Application Data\TuxPaint\saved (где user — имя пользователя, с которым был произведен вход в систему).