

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 6 села Архангельского
Буденновского района»**

ПРИНЯТА
педагогическим советом
«30» августа 2024 года
Протокол №1

СОГЛАСОВАНА
руководитель ЦО «Точка
роста» МОУСОШ №6
с. Архангельского
«30» августа 2024г
Першина Ж. А. Першина

УТВЕРЖДЕНА
приказом МОУ СОШ №6
с. Архангельского
от «02» сентября 2024г. №413-од
Директор *И.П.Иванова*



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Работа в графическом редакторе Paint»**

Возрастная категория: от 11 до 12 лет

Состав группы: 10-14 человек

Срок реализации: 1 год

ID-номер программы в Навигаторе: 32886

Автор-составитель:
Стефанова Олеся Николаевна,
учитель информатики

с. Архангельское
2024-2025 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа реализуется на основании нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ);
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
6. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (далее - СанПиН);
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания";
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок);
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
12. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об 5 утверждении Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
13. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 г. «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по

проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

14. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 г. № АК2563/05 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ";

15. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

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 младших 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, предлагаются следующие задания: оговаривается тема рисунка, который они должны создать, проговариваются приемы, инструменты для проведения работы.

Характеристика программы

Программа «Работа в графическом редакторе Paint» рассчитана на детей школьного возраста, включает в себя практическое освоение техники работы и обработки графической информации.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-14 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по 1 часу в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Объем курса – 72 часа.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, который осваивается на курсовых занятиях, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний.

Предлагаемые задания составляются таким образом, чтобы учащиеся овладели умением создавать собственные рисунки, иллюстрации к произведениям, осуществлять правку изображений. Любой рисунок, созданный «вручную», всегда вызывает большой интерес.

Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение при подготовке документов.

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.

Методы обучения.

- Самостоятельная индивидуальная работа.
- Групповая работа.
- Проектная работа.

Перечень проектных работ

1. Времена года.
2. За здоровый образ жизни.
3. Дом- моя крепость.
4. Природа России.

Цель программы:

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

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.

- Знакомство с учениками.
- Правила поведения в компьютерном классе.
- Права и обязанности учащихся кружка.
- Задачи кружка.
- Техника безопасности.
- Организационные вопросы.
- Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.
- Использование меню для выбора элементов.
- 1. Запуск стандартных программ из Главного меню.
- 2. Завершение работы с программами.
- Знакомство с алфавитно - цифровыми и служебными клавишами. Ввод и редактирование текста в программе Блокнот.
- Вставка и удаление пустых строк.
- 1. Вставка нескольких копий фрагмента в текст.
- 2. Перестановка фрагментов текста.
- Выполнение арифметических действий на Калькуляторе

2. Знакомство с графическим редактором Paint

Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint

-Графический редактор

- Назначение и основные возможности графического редактора Paint.
- Алгоритм запуска графического редактора Paint.
- Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).

Практическая работа:

- Запуск графического редактора Paint.
- Работа со справочной системой.
- Создание графических примитивов в Paint.

3. Основные приемы работы с компьютерной графикой

Изменение размера рисунка

- Диалоговое окно Атрибуты.
- Единицы измерения (пиксель, дюйм).

Практическая работа:

- изменение размеров изображения.

Сохранение рисунка

- Алгоритм сохранения изображения.
- Форматы графических файлов.

Практическая работа:

- Создание графических примитивов в Paint и сохранение.

Операции с цветом

- Палитра.
- Сочетание цветов.
- Фоновый цвет.
- Цвет контура.
- Цвет заполнения.
- Диалоговое окно Изменение палитры.
- Инструмент выбор цветов.
- Инструмент Ластик.

Практическая работа:

- Работа в программе Paint.

4. Основные приемы работы с объектами

Выбор фрагмента изображения

- Фрагмент
- Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.
- Режим совмещения объектов.
- Основные операции с фрагментом изображения.

Практическая работа:

- Работа в программе Paint.

Монтаж рисунка из объектов

- Окно программы Paint.
- Команда Правка.
- Основные операции с фрагментом изображения.

Практическая работа:

- Работа в программе Paint.

5. Работа с выделенными объектами. перемещение, копирование, удаление, изменение размеров Вставка надписи.

Операции с изображением

- Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.
- Возможности цветового оформления.
- Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.
- Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов.
- Рисование с помощью мозаики.

6. Использование масштаба, сетки

- Рисование с помощью сетки, изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.

Выполнение проектной работы

- Проект и основные этапы его разработки.
- Требования по защите проектной работы.

Практическая работа:

- Создание проектной работы в программе Paint.

Защита проектной работы. Рефлексия

- Требования по защите проектной работы.
- Защита проектной работы. Рефлексия.

Тематическое планирование

№	Дата проведения	Кор-ка даты	Тема занятия	Примечание
1.			Вводные занятия. Техника безопасности.	Теория
2.			История развития компьютерной техники.	Теория
3.			Компьютер в жизни общества.	Теория
4.			Компьютер и его основные устройства.	Теория
5.			Клавиатура. Работа на клавиатуре.	Теория практика
6.			Мышь. Работа с мышью.	Теория практика
7.			Прогулка по столу.	Теория
8.			Понятие об операционной системе.	Теория
9.			Работа с объектами операционной системы.	Теория
10.			Работа с объектами операционной системы.	Практика
11.			Хранение информации на компьютере.	Теория
12.			Файлы и папки.	Теория
13.			Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры.	Теория
14.			Какие бывают программы.	Теория
15.			Электронная почта.	Теория
16.			Просмотр Web-страниц.	Теория
17.			Интерфейс графического редактора Paint	Теория

18.		Интерфейс графического редактора Paint	Практика
19.		Знакомство с инструментами графического редактора	Теория
20.		Знакомство с инструментами графического редактора	Практика
21.		Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	Теория
22.		Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	Практика
23.		Создание рисунков.	Практика
24.		Создание рисунков. Работа с цветом.	Теория
25.		Создание рисунков. Работа с цветом.	Практика
26.		Работа с цветом.	Теория
27.		Работа с цветом.	Практика
28.		Работа с рисунками.	Теория
29.		Работа с рисунками.	Практика
30.		Обучающие игры.	Практика
31.		Обучающие игры.	Практика
32.		Обучающие игры.	Практика
33.		Действия с фрагментами рисунка. Создание рисунка «Открытка для мамы».	Теория
34.		Действия с фрагментами рисунка. Создание рисунка «Открытка для мамы».	Практика
35.		Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Моя родина - Россия».	Теория
36.		Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Моя родина - Россия».	Практика
37.		Построения с помощью клавиши Shift. Создание рисунка «Кубик».	Теория
38.		Построения с помощью клавиши Shift. Создание рисунка «Кубик».	Практика
39.		Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	Теория
40.		Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	Практика
41.		Инструмент «Текст». Создание рисунка «Новогодняя елочка».	Теория
42.		Инструмент «Текст». Создание рисунка «Новогодняя елочка».	Практика
43.		Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	Теория
44.		Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	Практика
45.		Практическая работа по теме «Компьютерная графика»	Теория
46.		Практическая работа по теме «Компьютерная графика»	Практика

47.		Раскрашивание компьютерных рисунков.	Теория
48.		Раскрашивание компьютерных рисунков.	Практика
49.		Практическая работа по теме «Компьютерная графика»	Практика
50.		Практическая работа по теме «Компьютерная графика»	Практика
51.		Интерфейс Microsoft Office PowerPoint. Планирование презентации.	Практика
52.		Интерфейс Microsoft Office PowerPoint. Планирование презентации.	Практика
53.		Создание презентации.	Практика
54.		Создание презентации.	Практика
55.		Создание презентации.	Практика
56.		Разметка и оформление слайда.	Практика
57.		Разметка и оформление слайда.	Практика
58.		Настройка анимации	Практика
59.		Настройка анимации	Практика
60.		Настройка анимации. Проект «Часы»	Практика
61.		Настройка анимации. Проект «Часы»	Практика
62.		Обучающие игры.	Практика
63.		Обучающие игры.	Практика
64.		Обучающие игры.	Практика
65.		Обучающие игры.	Практика
66.		Обучающие игры.	Практика
67.		Рисование с помощью мозаики	Практика
68.		Рисование с помощью мозаики	Практика
69.		Рисование с помощью мозаики	Практика
70.		Создание индивидуального проекта «Виртуальная экскурсия» в форме мультимедийной интерактивной презентации	
71.		Создание индивидуального проекта «Виртуальная экскурсия» в форме мультимедийной интерактивной презентации	
72.		Демонстрация и защита индивидуального проекта	

Технические средства обучения

- мультимедийный проектор
- компьютер учителя, 14 ноутбуков для учащихся