

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КУЛЬНЕВСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
Факт. адрес: 242036 Брянская область Жирятинский район село Кульнево ул. Клубная д. 19
Электронный адрес: kulnevo@yandex.ru

Рассмотрено
на заседании педагогического Совета
Протокол № ____ от _____ 20 ____

Утверждаю
Директор МБОУ
Кульневская ООШ
_____ Е.В. Клименко
Приказ № ____ от _____ 20 ____

ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по информатике в 3 классе
«Компьютерная графика»

Учитель: Кузьмина Ю.В.

2016 - 2017 учебный год

Пояснительная записка

Нормативно-правовая база.

Программа дополнительного образования составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта, авторских программ Макаровой Н.В., Босовой Л.Л.

Назначение программы.

Рисование с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности.

Актуальность и перспективность курса.

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.

Возрастная группа обучающихся.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на детей 8-9 лет. Срок реализации дополнительной образовательной программы 1 год.

Объем часов, отпущенных на занятия: программа рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа за год.

Продолжительность одного занятия – 45 минут.

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:

Обучающие:

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
- сформировать навыки работы в графических редакторах: TuxPaint, Paint;
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;
- проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

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.

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.

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 выработки 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.

Структура курса

Содержание курса	Количество часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Графический редактор Paint	21	знакомятся с инструментами графического редактора Paint; учатся настраивать инструменты для рисования; рисуют с помощью геометрических фигур; собирают рисунок из деталей; выполняют действия с фрагментами рисунка (вырезать, копировать, вставить); строят правильные фигуры с помощью клавиши Shift; используют дополнительные построения; конструируют из мозаики, из кубиков в среде графического редактора/
Графический редактор TuxPaint	13	знакомятся с инструментами графического редактора TuxPaint; учатся настраивать инструменты для рисования; рисуют с помощью геометрических фигур/

Тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Описание примерного содержания занятий
1	Вводное занятие. ТБ в кабинете информатики.	1		Знакомятся с ТБ в кабинете информатики, организацией рабочего места, правилами посадки за компьютером.
Графический редактор Paint		20		
2	Первоначальное знакомство с графическим редактором Paint, с инструментами.	1		Знакомятся с инструментами графич. редактора, пробуют их применять в свободной форме
3	Настройка инструментов для рисования.	1		Настраивают инструменты для рисования: толщина линии, тип кисти, тип фигуры(только контур, без заливки, с заливкой)
4	Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик».	1		Создают рисунок из геометрически фигур
5	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1		Собирают рисунок из готовых деталей
6	Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить.	1		Учатся выполнять действия с фрагментами рисунка (вырезать, копировать, вставить)
7	Учимся сохранять рисунок. Создание рисунка «Пирамида».	1		Знакомятся со способами сохранения рисунка
8	Построения с помощью клавиши Shift.	1		Строят правильные фигуры с помощью клавиши Shift
9	Создание рисунка «Кубик».	1		Создают рисунок с помощью правильных фигур
10	Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из	1		Применяют инструмент Эллипс

	кругов».			
11	Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	1		Применяют инструмент Масштаб
12	Создание рисунка из пикселей «Акула»	1		Создают пиктограммы из пикселей
13	Соприкасающиеся окружности. Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	1		Создают сложный рисунок с помощью дополнительных построений
14	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	1		Создают сложный рисунок с помощью дополнительных построений
15	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха».	1		Применяют инструмент Текст
16	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	1		Создают рисунок из повторяющихся фрагментов с помощью операций копирования и вставки
17	Создание рисунка «Виноградная гроздь».	1		Создают рисунок из повторяющихся фрагментов с помощью операций копирования и вставки
18	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики».	1		Конструируют из мозаики в среде графического редактора
19	Создание рисунка «Конструирование из кубиков».	1		Конструируют из кубиков в среде графического редактора
20	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему.	1		Демонстрируют владение инструментами Paint
21	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему.	1		Демонстрируют владение инструментами Paint

Графический редактор TuxPaint		13		
22	Графика. Виды графики. Первоначальное знакомство с графическим редактором TuxPaint.	1		Изучают виды графики, знакомятся с графическим редактором TuxPaint
23	Знакомство с инструментами графического редактора: «Открыть», «Сохранить», «Ластик», «Краска», «Линии».	1		Знакомятся с инструментами: «Открыть», «Сохранить», «Ластик», «Краска», «Линии».
24	Создание рисунка «Аквариум».	1		Применяют инструменты TuxPaint, аналогичные инструментам Paint
25	Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы».	1		Знакомятся с новыми инструментами «Штамп», «Формы».
26	Создание рисунка «Зоопарк».	1		Применяют инструменты «Штамп», «Формы».
27	Инструменты для рисования: «Магия».	1		Знакомятся с инструментом «Магия».
28	Создание рисунка «Космос».	1		Применяют инструмент «Магия»
29	Создание рисунка «Космос».	1		Применяют инструмент «Магия»
30	Инструменты для рисования: «Текст».	1		Знакомятся с инструментом «Текст».
31	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	1		Планируют свою работу, применяют инструмент «Текст»
32	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	1		Планируют свою работу, применяют инструмент «Текст»
33	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему.	1		Демонстрируют владение инструментами TuxPaint
34	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему.	1		Демонстрируют владение инструментами TuxPaint

Результативность курса

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.

Характеристика основных результатов, на которые ориентирована программа

1. Приобретение социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни:
 - приобретение школьниками знаний о технике безопасности при работе за компьютером;
 - о правилах конструктивной групповой работы;
 - об основах разработки проектов;
 - о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.
2. Формирование позитивного отношения к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом:
 - развитие ценностных отношений школьника к своему здоровью и здоровью окружающих его людей, к природе, к труду, к другим людям.
3. Приобретение опыта самостоятельного социального действия:
 - опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими школьниками.

Методическое обеспечение программы.

Печатные пособия:

- 1) Информатика: учебник для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014г
- 2) Информатика Н.В. Макарова

Видео-, аудиоматериалы, цифровые ресурсы:

Оборудование:

- 1) компьютер учителя (1 шт.)
- 2) компьютеры учащихся (3 шт.)
- 3) принтер;
- 4) проектор.