

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Образовательный центр № 1  
имени Героя Советского Союза Валерия Павловича Чкалова»  
Энгельсского муниципального района Саратовской области

«Рассмотрена»  
педагогический совет  
Протокол № 12  
от 28.06.2024 г



«Утверждаю»  
Директор  
МАОУ "Образовательный центр  
№ 1 им. В.П. Чкалова"  
Блохина А.В.  
Приказ № 233  
от 28.06.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**«Компьютерная графика»**

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 72 часа  
Возрастная категория: 7-10 лет

Автор – составитель:  
Дмитрюк Татьяна Сергеевна,  
педагог дополнительного образования

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»** составлена в соответствии с «Положением о разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Образовательный центр № 1 имени Героя Советского Союза Валерия Павловича Чкалова» Энгельсского муниципального района Саратовской области.

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

### **1.1. Направленность программы**

По своей направленности дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» является технической.

**1.2. Актуальность** данной образовательной программы состоит в том, что полученные знания, умения, навыки помогут ребенку расширить кругозор, интеллект, стать более творчески развитой личностью, определиться с профессиональным выбором.

#### **Педагогическая целесообразность**

заключается в том, что занятие электронным рисованием, даёт необычайно сильный толчок для развития интеллекта обучающихся, формирует их воображение, вырабатывает привычку к аккуратной и систематической работе.

**Отличительная особенность программы** состоит в том, что она является мощным образовательным инструментом, позволяющим научить школьников создавать новое, воплощать свои конструкторские и дизайнерские идеи. Реализация Программы, основана на практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий.

**Новизна программы** заключается, прежде всего, в удовлетворении индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей каждого ребёнка, развивает его творческие способности.

Чтобы получить полноценное научное мировоззрение, развить свои творческие способности, стать востребованными специалистами в будущем, обучающиеся должны овладеть основами компьютерного 3D рисования, уметь применять полученные знания в учебной и профессиональной деятельности.

### **1.3 Адресат программы**

Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 10 лет, имеющих склонности к рисованию, а также желание более глубоко освоить информационные технологии.

### **1.4 Срок освоения программы, объем программы, режим работы**

Программа рассчитана на 1 год, на 72 часов обучения.

Для обеспечения эффективности воспитательных, развивающих задач, в соответствии с требованиями СанПиН, рекомендуется проводить занятия в группе составом 10 человек.

Режим занятий: – 2 раза в неделю по 1 академическому часу (по 30 минут).

### **1.5 Форма обучения и виды занятий**

**Формы обучения** очная, организация деятельности учащихся на занятии: индивидуальная, групповая, фронтальная.

### **Виды проведения занятий:**

Программа рассчитана на проведение дополнительных кружковых занятий в начальных классах общеобразовательной школы, один раз в неделю. Важной задачей образования является формирование информационной культуры учащихся. Решению этой задачи способствуют межпредметные связи, интеграция информатики с другими учебными предметами. Одна из важнейших задач состоит не только в обучении школьников предмету, но и в воспитании гармонично развитой личности, умеющей применять свои знания на практике в любой жизненной ситуации.

Реализация Программы строится на принципе: «от простого к сложному». На первых занятиях используются все виды объяснительно- иллюстративных методов (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу. В течение дальнейшего обучения, постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие, как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов. Комбинированное занятие, состоящее из теоретической и практической частей, является основной формой обучения. На практическую часть занятия отводится значительно большее количество времени.

Запись в группу проходит по выбору обучающихся с целью подготовки их к реализации обязательного индивидуального годового проекта. На внеурочную деятельность отводится вторая половина дня.

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ**

### **2.1. Цель программы:**

#### **Цель программы:**

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**

##### ***Обучающие задачи:***

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

##### ***Развивающие задачи:***

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развить логическое мышление; развить пространственное воображение.

##### ***Воспитательные задачи:***

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

### **2.2. Планируемые результаты программы**

#### **Предполагаемые результаты**

- Знания базовых понятий в области электронного рисования ;
- Умение создавать изображения, используя набор инструментов и операций, имеющихся в изучаемых программах;

- Умение применить новые технологии, способные помочь в создании собственного творческого проекта.
- Умение применять правила информационной культуры при работе в сети интернет.
- Развитие образного и абстрактного мышления, творческого и познавательного потенциала;

### **Предметные результаты.**

#### **Обучающийся должен знать:**

- возможности применения программ по электронному рисованию;
- базовые навыки работы с объектами операционной системы;
- базовые навыки работы с меню как важным средством пользовательского интерфейса.
- основные принципы работы в графических редакторах;
- применение техники редактирования ;
- документирование результатов труда и проектной деятельности;
- правила информационной культуры при работе в сети интернет.

#### **Обучающийся должен уметь:**

- применять программы по электронному рисованию;
- применять простейшие приемы создания и обработки графических изображений;
- использовать различные техники редактирования ;
- документировать результаты труда и проектной деятельности;
- соблюдать правила информационной культуры при работе в сети интернет;
- использовать изученные алгоритмы при создании электронных рисунков;

#### **Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- алгоритмизированное планирование процесса познавательно-трудовой деятельности;
- самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по рисованию;
- согласование и координация совместной учебно-познавательной деятельности с другими ее участниками;
- умение применять компьютерную технику и информационные технологии в своей деятельности;
- аргументированная защита в устной или письменной форме результатов своей деятельности;

#### **Личностные результаты:**

- проявление познавательных интересов и творческой активности;
- развитие глазомера, точности движений, умения видеть образ, составлять целое из частей,
- получение опыта использования современных технических средств и информационных технологий;
- проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности;
- приобретение опыта использования основных методов организации самостоятельного обучения и самоконтроля;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской и творческой деятельности;
- развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;

### **2.3. Технологические умения и навыки, которыми овладевают учащиеся в процессе работы с графическим редактором Paint:**

1. Запуск графического редактора Paint:
  - a. с помощью главного меню;
  - b. с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования:
  - a. с помощью маркеров;
  - b. с помощью меню;
3. Работа с палитрой:
  - a. устанавливать основной и фоновый цвета;
  - b. изменять цветовую палитру;
4. Работа с набором инструментов:
  - a. называть основные инструменты редактора и понимать их значение;
  - b. создавать графические изображения с помощью основных инструментов;
  - c. изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты;
  - d. создавать надписи;
  - e. изменять масштаб;
5. Отмена ошибочных действий;
6. Очистка рабочей области;
7. Работа с фрагментами:
  - a. выделять фрагмент;
  - b. удалять фрагмент;
  - c. вырезать фрагмент;
  - d. перемещать фрагмент;
  - e. поворачивать фрагмент;
  - f. растягивать фрагмент;
  - g. наклонять фрагмент;
  - h. копировать фрагмент;
  - i. размножать фрагмент;
8. Работа с файлами:
  - a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP;
  - b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF;
  - c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения;
  - d. сохранять измененный файл под тем же именем;
  - e. сохранять измененный файл новым именем;
9. Работа с цветом и формой в новом измерении. Превращение двумерного рисунка в трехмерный объект.
10. Формирование умений по созданию и редактированию трехмерных моделей

### 3.1. Учебный план

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Графические редакторы.	2	2		Педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа
2.	Среда графического редактора Paint. Основные приёмы рисования.	24	8	16	Педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа
3.	Среда графического редактора Paint 3D. Основные приёмы построения и редактирования в графическом редакторе Paint 3D	46	12	34	Педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа
4.	Итого	72	22	50	

### 3.2. Содержание учебного плана

#### 1. Раздел. Введение. Графические редакторы. ( 2 час)

Теория. Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе . История развития и области применения компьютерной графики. Методы представления графической информации.

#### 2. Раздел. Среда графического редактора Paint. Основные приёмы рисования. (24 часа)

Теория. Знакомство с редактором Paint .Знакомство с программой. Главное меню. Практика. Изучение инструментов: Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка, Выбор цвета.  
Изучение инструментов: Ластик, Линия, Многоугольник. Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Изучение инструментов: Масштаб, Надпись. Изучение инструментов: Шрифт. Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню. Работа с файлами. Коллаж.

Практические работы. Рисование открытки к новому году. Волшебный мир сказки.

#### 3. Раздел. Среда графического редактора Paint 3D. Основные приёмы построения и редактирования в графическом редакторе Paint 3D ( 46 часов)

Теория. Программа Paint 3D. Разница между плоскими и объемными изображениями. Практика. Изучение инструментов Paint 3D: Маркер. Перьевая ручка. Кисть для масла. Карандаш. Ластик. Изучение инструментов Paint 3D: Акварель. Пастель .Пиксельное перо. Баллончик с краской. Заполнитель фона. Инструменты программы Paint 3D. Волшебное выделение. Трехмерные модели и объекты. Изменение трехмерных моделей и объектов. Текст и наклейки в Paint 3D.Эффекты в Paint 3D.Работа с файлами в Paint 3D. Коллаж. Выбор темы проекта. Выполнение проектной работы. Защита проектной работы. Подведение итогов. Презентация лучших работ

Практические работы. Создание поздравительной открытки в 3D. Выполнение проектной работы. Анализ результатов работы

#### **4.Комплекс организационно-педагогических условий.**

##### **4.1. Методическое обеспечение программы**

В процессе занятий используются различные формы: традиционные, комбинированные и практические.

Педагогические технологии: лично – ориентированные, здоровьесберегающие, проектные, технологии коллективного творчества. Реализация технологии лично-ориентированного и развивающего обучения, планируется через участие в выставках, конкурсах.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

- фронтальный;
- индивидуальный;
- групповой;
- коллективный.

##### **4.2. Условия реализации программы**

###### **Техническое оснащение занятий**

###### **Оборудование кабинета:**

- Учебный кабинет (оснащенный необходимым оборудованием, удобной мебелью);

###### **Аппаратные средства**

Компьютер педагога, переносной ноутбук – 1  
Компьютеры обучающихся, переносной ноутбук 10.  
Мультимедийная доска – 1  
Принтер 3 D– 1  
Доступ к Интернет

###### **Программные средства**

Операционная система – Windows 10

##### **4.3 Формами подведения итогов реализации программы являются:**

1. Защита работ, организованная в форме конкурса между учащимися;
2. Тестовые задания;
3. Наполнение папки - портфолио ученика.

##### **Критерии оценки уровня освоения обучающимися материала образовательной программы.**

<b>Баллы</b>	<b>Критерии</b>
<b>Высокий уровень</b> (8-10баллов)	обучающийся хорошо знает теоретический материал, выполняет все предложенные задания самостоятельно.
<b>Средний уровень</b> (достаточный) (5-7баллов)	обучающийся в целом знает теоретический материал , выполняет самостоятельно и с частичной помощью педагога все предложенные задания;
<b>Низкий уровень</b> (1-4 балла)	обучающийся обладает минимальным объемом знаний и умений, не способен выполнить большинство заданий без помощи педагога.
<b>ИТОГО</b>	<b>Курс освоен: 5-10 баллов</b> <b>Курс не освоен: менее 5 баллов</b>

#### 4.4. Список литературы:

1. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
2. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
4. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.

#### Использованные интернет-ресурсы:

1. <https://info-effect.ru/paint-3d-na-windows-10-kak-polzovatsya-obzor-prilozheniya.html>
2. <https://wd-x.ru/windows-10-novyj-graficheskij-redaktor-paint-3d/>
3. <https://www.sites.google.com/site/rumywinnotes/windows/programma-paint-gde>
4. <https://comp-doma.ru/paint.html>
5. [https://windowsschool.ru/publ/winfaq/ptdz/rabota\\_s\\_programmoj\\_paint\\_risovanie\\_i\\_redaktirovanie\\_izobrazhenij/10-1-0-184](https://windowsschool.ru/publ/winfaq/ptdz/rabota_s_programmoj_paint_risovanie_i_redaktirovanie_izobrazhenij/10-1-0-184)<https://uroki.paint-net.ru/risovanie>



**ПРИЛОЖЕНИЕ**  
**Календарный учебный график**

№	Дата	Тема занятий	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма контроля
1.	По расписанию	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	2	Технологический класс	Беседа, демонстрация мультимедийных презентаций, видеороликов.	анкетирование
2.		Изучение инструментов: Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка, Выбор цвета.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
3.		Изучение инструментов: Ластик, Линия, Многоугольник.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
4.		Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник,	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
5.		Изучение инструментов: Масштаб, Надпись.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
6.		Изучение инструментов: Шрифт.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
7.		Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
8.		Работа с файлами.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
9.		Коллаж.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
10.		Коллаж.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа

				класс		
11.		Рисование открытки к новому году	2	Технологический класс	Беседа, презентация	Опрос
12.		Рисование открытки к новому году	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
13.		Волшебный мир сказки	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
14.		Создание 3D-модели из бумаги. Чертёж. Развёртка.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
15.		Программа Paint 3D. Разница между плоскими и объемными изображениями.	2	Технологический класс	Беседа, презентация	Опрос
16.		Инструменты программы Paint 3D. Как обрезать картинку или изображение.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
17.		Изучение инструментов Paint 3D: Маркер Перьевая ручка Кисть для масла Карандаш Ластик	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
18.		Изучение инструментов Paint 3D: Акварель Пастель Пиксельное перо Баллончик с краской Заполнитель фона.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
19.		Создание поздравительной открытки в 3D.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
20.		Создание поздравительной открытки в 3D.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
21.		Трехмерные модели и объекты.	2	Технологический класс	Беседа, презентация	Опрос
22.		Изменение трехмерных моделей и объектов.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
23.		Текст и наклейки в Paint 3D.	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа

24.		Эффекты в Paint 3D..	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
25.		Эффекты в Paint 3D..	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
26.		Работа с файлами в Paint 3D..	2	Технологический класс	Лекция, Семинар	Практическая работа
27.		Работа с файлами в Paint 3D..	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
28.		Выбор темы проекта.	2	Технологический класс	Беседа, презентация	Опрос
29.		Выполнение проектной работы.	2	Технологический класс	Беседа, презентация	Опрос
30.		Выполнение проектной работы.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
31.		Выполнение проектной работы.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
32.		Защита проектной работы.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
33.		Защита проектной работы.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
34.		Защита проектной работы.	2	Технологический класс	Семинар	Практическая работа
35.		Подведение итогов. Презентация лучших работ	2	Технологический класс	демонстрация мультимедийных презентаций,	Опрос
36.		Подведение итогов. Презентация лучших работ	2	Технологический класс	демонстрация мультимедийных презентаций,	Опрос