

Принята на заседании
педагогического совета
МБУДО «Кировский ЦИТ»
30 августа 2024 г., протокол №1

Утверждена приказом
директора МБУДО «Кировский ЦИТ»
От 30 августа 2024 г. №200



Вахренева Н.Н.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа художественной направленности**

«Компьютерная графика»

Возраст обучающихся: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Анатольева Надежда Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Кировск

2024 год

Оглавление

Раздел	стр.
Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	8
Содержание программы.....	8
Методическое обеспечение	12
Список литературы.....	13
Приложения	15

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа **художественной** направленности «Компьютерная графика» **разработана на основе:**

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письма Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 года №19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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".

Направленность программы - художественная.

Цель дополнительной общеразвивающей программы **художественной** направленности «Компьютерная графика»: развитие творческих способностей обучающихся через овладение основами работы в графическом редакторе Paint, знакомство с основными понятиями изобразительного искусства.

Задачи:

Обучающие:

- Освоение знаний, относящихся к устройству и работе компьютера;
- Формирование навыков работы с ПК;
- Знакомство с понятием компьютерной графики и основам работы в редакторе

Paint;

- Формирование понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.

Развивающие:

- Развитие мелкой моторики рук;
- Развитие образного мышления;
- Развитие навыков планирования деятельности;
- Выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером;
- Формирование познавательного интереса учащихся к изучению компьютерных технологий, изобразительного искусства.

Воспитательные:

- Воспитание у обучающихся установки на позитивную социальную деятельность в

- информационном обществе;
- Воспитание у обучающихся стремления вносить красоту в повседневную жизнь;
 - Воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
 - Воспитание аккуратности и собранности при работе с ПК.

Актуальность программы заключается в том, что с самого младшего школьного возраста у обучающихся формируется творческое отношение к жизни, желания вносить прекрасное в свою личную жизнь и жизнь окружающих людей.

Обучающиеся учатся использовать компьютер, как инструмент творчества.

Новизна дополнительной общеразвивающей программы **художественной** направленности «Компьютерная графика» заключается:

1. В использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технологии создания компьютерной графики и знакомство с традициями национальной культуры, с законами живописи;
2. В применении игровых элементов в обучении;
3. В расширении арсенала изобразительных средств, с целью достижения наибольшей художественной выразительности;
4. В использовании технологии проектного обучения.

Педагогическая целесообразность: Содержание программы позволяет развивать воображение, пространственное мышление, колористическое восприятие. В процессе выполнения самостоятельных заданий раскрывается творческий потенциал ребенка, формируются эстетическая культура, эмоциональная отзывчивость, усидчивость и трудолюбие.

Возраст обучающихся

Программа предназначена для детей 6 - 10 лет, отбора детей для обучения по программе не предусмотрено.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения, занятия проводятся по 1 часу в неделю.

Форма занятий и особенности программы

Форма обучения – очная.

Формы проведения занятий – аудиторные: учебное занятие, защита проекта.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

В ходе программы «Компьютерная графика» обучающиеся должны научиться работать в графическом редакторе PAINT, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.

В результате изучения курса учащиеся должны **знать и уметь:**

- Правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете;
- Основные приемы работы в редакторе Paint;
- Знать смысл терминов «композиция» и «жанр»;
- Уметь работать с раздаточным материалом;
- Уметь создавать законченный рисунок по заданной теме;
- Уметь сохранять свои работы на ПК.

Методика выявления результативности

Способы оценивания:

- Текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающегося;
- Беседа;
- Наблюдение;
- Анализ практических и самостоятельных работ;
- Коллективный разбор ошибок в работах.

Оценка промежуточных результатов:

При работе с компьютерными технологиями после объяснения нового материала обучающиеся выполняют проверочные работы, которые сразу на занятии проверяются педагогом, проводится беседа, коллективное обсуждение работ.

Оценка итоговых результатов

Оценка итоговых результатов проводится в конце всего обучения при проведении презентации итоговых работ. На итоговом занятии проходит демонстрация лучших работ обучающихся.

При подведении итогов по усвоению программы учитывается участие в конкурсах, выставках и весенней научно-практической конференции.

Основные методики проверки результативности

Параметры	Критерии	Показатели	Методики
Практические умения и навыки	Уровень выполнения практических работ	Соблюдение ТБ при работе за компьютером, самостоятельность выполнения работы	Анализ практических работ
Познавательная деятельность	Потребность посещать занятия, способность реализовывать свои идеи	Хорошее усвоение учебного материала, отсутствие пропусков занятий, качественные авторские работы, участие в конкурсах и выставках	Анализ работ, статистика посещения занятий, анализ активности участия в конкурсах и выставках
Логическое мышление, память, воображение, наблюдательность	Уровень развития зрительной и др. видов памяти, способность фантазировать, видеть прекрасное в окружающем мире	Способность быстро запоминать информацию, способность отображать реальные объекты в среде графического редактора	Беседы, наблюдение, анализ работ
Развитие речи	Содержательность, выразительность, словарный запас	Грамотная речь, правильное употребление терминов, связанных с компьютером и умение точно и кратко изложить свою точку зрения	Беседы, индивидуальные собеседования
Поиск информации в сети Интернет	Умение точно найти информацию, в соответствии с	Скорость и точность нахождения необходимой информации, умение сохранить её на своём	Выполнение задания по поиску и сохранению информации

	заданием	компьютере.	
Формирование знаний и умений работы в графическом редакторе Paint	Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель)	Применение применять инструменты программы	Выполнение упражнений и творческих работ
Умение сохранять итоговую работу	Сохранение работы	Создание файла работы	Сохранение итоговой работы

Промежуточная аттестация проводится 2 раза в течение учебного года: по окончании 1 полугодия и в конце года, результаты аттестации фиксируются в таблицах (КИМ) – см. Приложение2.

Формы подведения итогов реализации программы – участие в итоговой конференции МБУДО «Кировский ЦИТ».

Условия реализации программы Организационно-педагогические

Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с индивидуальными рабочими местами для обучающихся и отдельным рабочим столом для педагога, с постоянным доступом в Интернет, с мультимедийным проектором.

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия, выставка детских работ).

Кадровые

Педагог дополнительного образования. Системный администратор.

Материально-технические

Персональные компьютеры с процессорами класса Intel Core i3-i5 с тактовой частотой не ниже 3 ГГц, оперативной памятью не ниже 4Гб, объем жесткого диска не менее 500 Гб, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках необходимое программное обеспечение с выходом в сеть интернет.

Сканер, принтер (цветной и черно-белый), наушники, цифровые фото-, видеокамеры, мультимедиа проектор.

Методические

Дидактический материал (раздаточный материал по темам занятий программы, наглядный материал, мультимедийные презентации, технологические карты). Медиатека (познавательные игры, музыка, энциклопедии, видео). Компакт-диски с обучающими и

информационными материалами по основным темам программы. Видеоуроки. Архив видео и фотоматериалов. Методические разработки занятий, УМК к программе.

**Учебно-тематический план реализации
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «Компьютерная графика»**

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.	10	4	6	Промежуточный контроль
2.	Художник и программа Paint.	11	3	8	Промежуточный контроль, конкурсы
3.	Шедевры изобразительного искусства	5	1	4	Викторина
4.	Выполнение итоговой творческой работы. Подведение итогов. Представление лучших работ	4	0	4	Конкурсы, итоговая выставка лучших работ
	Итого:	30	8	22	

**Содержание дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная графики»**

Тема 1. «Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.»
(10 часов) В первой теме курса изучаются основные приемы работы с компьютером и редактором PAINT.

Содержание:

1. ТБ. Знакомство с программой Paint

Теория: Техника безопасности. Знакомство с курсом. Программа Paint.

Практика: Знакомство с интерфейсом редактора Paint

2. Запуск программы. Работа с мышью.

Теория: Запуск программы Paint.

Практика: Приемы работы с мышкой. Рисуем карандашом.

3. Панель инструментов. Кисточка, палитра.

Теория: Программа Paint . Кисточка, палитра.

Практика: Создание рисунка – фантазии

4. Панель инструментов. Заливка. Работа с шаблонами.

Теория: Инструмент программы Paint «Заливка». Как использовать.

Практика: Раскраска шаблонов.

5. Панель инструментов. Ластик. Инструмент «Текст».

Теория: Панель инструментов. Ластик. Текст

Практика: Создание надписи на своем рисунке.

6. Панель инструментов. Линия. Прямоугольник.

Теория: Панель инструментов. Линия. Прямоугольник.

Практика: Создание рисунка из простых фигур.

7. Панель инструментов. Овал. Многоугольник.

Теория: Панель инструментов. Овал. Многоугольник.

Практика: Создание рисунка из простых фигур.

8. Панель инструментов. Распылитель.

Теория: Панель инструментов. Распылитель.

Практика: Творческая работа: «Пожарная безопасность».

9. Витражи.

Теория: Что такое витраж. Правила создания витражей.

Практика: Творческая работа: «Витраж»

10. Панель инструментов. Выделение. Копирование.

Теория: Панель инструментов. Выделение. Копирование.

Практика: Творческая работа. Витраж «На морском дне».

Обучающиеся должны знать –

- ✓ Интерфейс, основные инструменты программы Paint;

Обучающиеся должны уметь –

- ✓ Иметь навыки работы с мышкой;
- ✓ Уметь пользоваться инструментами (использовать панель инструментов Paint);
- ✓ Уметь создавать рисунки в программе Paint.

Тема 2. Художник и программа Paint.(11 часов)

Во второй теме курса продолжается изучение инструментов и приемов работы в редактора PAINТ. Акцент переносится на знакомство с основными понятиями изобразительного искусства – жанр, композиция, коллаж. Продолжается знакомство с особенностями национальной культуры – народные промыслы, традиции, праздники. При практической работе учащиеся создают жанровые композиции и коллажи с авторскими элементами в программе Paint и использованием заимствованных рисунков.

11. Творческая работа «С новым годом».

Теория: Новогодняя открытка. История новогодней открытки.

Практика: Творческая работа «С Новым годом». Создание новогодней открытки.

12. Творческая работа «С новым годом».

Теория: Новогодняя открытка. История новогодней открытки.

Практика: Творческая работа «С Новым годом». Создание новогодней открытки.

13. Симметрия. Отражение.

Теория: Что такое симметрия. Симметрия в природе. Ось симметрии. Отражение.

Практика: Творческая работа «Бабочка»

14. Симметрия. Отражение, поворот. Орнамент.

Теория: Отражение. Поворот. Орнамент. Виды орнамента.

Практика: Творческая работа «Блюдо»

15. Орнаменты.

Теория: Виды орнаменты.

Практика: Творческая работа «Скатерть»

16. Копирование элементов.

Теория: Копировать. Вставить. Выделение.

Практика: Творческая работа «Дом моей мечты».

17. Картина Исаака Левитана «Над вечным покоем».

Теория: Художник Исаак Левитан и его творчество. Что такое пейзаж.

Практика: Творческая работа: «Пейзаж».

18. Творческая работа к конкурсу «Пожарная безопасность».

Теория: Правила поведения при пожаре.

Практика: Творческая работа к конкурсу «Пожарная безопасность».

19. Творческая работа к конкурсу «Пожарная безопасность».

Теория: Правила поведения при пожаре. Пожар, что надо знать.

Практика: Творческая работа к конкурсу «Пожарная безопасность».

20. Творческая работа. Открытка к 23 февраля.

Теория: 23 февраля День защитника Отечества.

Практика: Открытка к празднику.

21. Творческая работа. Открытка к 23 февраля.

Теория: 23 февраля День защитника Отечества.

Практика: Открытка к празднику.

Учащиеся должны знать:

- Основные принципы создания рисунка в изобразительном искусстве
- Способы создания рисунка в программе Paint.
- Значение терминов «композиция», «жанр», «коллаж».

Учащиеся должны уметь:

- Создавать простейшие композиции.
- Грамотно использовать цветовую гамму при создании рисунка.
- Создавать надписи.
- Сохранять свои работы.

Тема включает в себя знакомство с художественными и культурологическими основами изобразительного искусства, традициями национальной и мировой культуры.

Тема 3. Шедевры изобразительного искусства (5 часов)

В третьей теме курса акцент переносится на приемы самостоятельной работы, знакомство с шедеврами изобразительного искусства. При практической работе учащиеся создают авторские композиции и коллажи в программе Paint. Большое внимание уделяется вопросу творческого замысла рисунка. Создается серия рисунков-иллюстраций любимой книжки. Лучшие работы представляются на весенней научно-практической конференции.

22. Античная ваза. Ваза

Теория: Античная ваза. Ваза

Практика: Творческая работа «Открытка к 8 марта».

23. Ренуар «Букет цветов». Открытка к 8 Марта.

Теория: Пьер Огюст Ренуар. Творчество. Картина «Букет цветов».

Практика: Творческая работа «Открытка к 8 марта».

24. Клод Моне «Подсолнухи».

Теория: Художник Клод Моне и его творчество. Картина «Подсолнухи».

Практика: Творческая работа «Открытка к 8 марта».

25. Карл Брюллов «Итальянский полдень». Гроздь винограда

Теория: Художник Карл Брюллов и его творчество. Картина «Итальянский полдень».

Практика: Творческая работа «Гроздь винограда».

26. Иван Шишкин «Утро в сосновом лесу». Медведь.

Теория: Художник Иван Шишкин и его творчество.

Практика: Творческая работа «Медведь».

Учащиеся должны знать:

- Основные принципы создания рисунка в изобразительном искусстве
- Способы создания рисунка в программе Paint.
- Значение терминов «творческий замысел», «композиция», «жанр».

Учащиеся должны уметь:

- Создавать пейзажи, простейшие композиции.
- Грамотно использовать цветовую гамму при создании рисунка.
- Создавать надписи.

- Сохранять свои работы.

Также происходит знакомство с особенностями работы художника-иллюстратора.

Тема 4: Выполнение итоговой творческой работы. Подведение итогов.

Представление лучших работ (4 час)

В четвертой теме курса обучающиеся самостоятельно выполняют итоговые работы, демонстрирующие уровень владения технологией рисования в программе Paint.

Темы итоговых работ выбраны так, чтобы предоставить обучающимся широкий выбор сюжетов.

27. Михаил Врубель «Царевна-лебедь». Иллюстрация к литературному произведению.

Теория: Художник Михаил Врубель и его творчество. Картина «Царевна-лебедь».

Практика: Творческая работа «Иллюстрация к литературному произведению».

28. Виктор Васнецов «Богатыри». Иллюстрация к литературному произведению.

Теория: Художник Виктор Васнецов и его творчество. Картина «Букет цветов».

Практика: Творческая работа «Иллюстрация к литературному произведению».

29. Николай Рерих «Заморские гости». Сказочный корабль.

Теория: Художник Николай Рерих и его творчество. «Заморские гости». Сказочный корабль.

Практика: Творческая работа «Иллюстрация к литературному произведению».

30. Карл Брюллов «Итальянский полдень». Гроздь винограда.

Теория: Художник Карл Брюллов и его творчество. Картина «Итальянский полдень».

Практика: Творческая работа «Иллюстрация к литературному произведению».

Учащиеся должны знать:

- Основные принципы создания рисунка в изобразительном искусстве
- Способы создания рисунка в программе Paint.
- Значение терминов «творческий замысел», «композиция», «жанр».

Учащиеся должны уметь:

- Создавать пейзажи, простейшие композиции.
- Грамотно использовать цветовую гамму при создании рисунка.
- Создавать надписи.
- Сохранять свои работы.
- Представить свои работы товарищам с рассказом о художественном замысле рисунка.

**Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная графика»**

№ п/п	Тема	Форма занятий	Методы	Дидактические материалы и ТСО	Форма подведения итогов
1	«Первое знакомство с программой Paint»	Беседа, практическая и самостоятельная работа в игровой форме	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы	Компьютерный кабинет, видеопроектор, редактор Paint, презентации PowerPoint https://nsportal.ru/user/719054/page/kompyuternaya-grafika https://windows-school.ru/publ/winfaq/ptdz/rabota_s_programmoj_paint_risovani_e_i_redaktirovanie_izobrazhenij/10-1-0-184 https://nsportal.ru/user/703374/page/graficheskiy-redaktor-paint https://www.youtube.com/watch?v=eCmzpVf_INY https://www.youtube.com/watch?v=Twhh2y92dFE	Просмотр результатов на компьютере, анализ результатов работы, участие в конкурсах
2	«Художник и программа Paint»	Беседа, тренинг, практическая работа и самостоятельная на компьютере	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы	Компьютерный кабинет, видеопроектор, редактор Paint, презентации PowerPoint https://nsportal.ru/user/719054/page/kompyuternaya-grafika https://nsportal.ru/user/703374/page/graficheskiy-redaktor-paint https://www.youtube.com/watch?v=eCmzpVf_INY https://www.youtube.com/watch?v=Twhh2y92dFE	Просмотр результатов на компьютере, анализ практических и самостоятельных работ, участие в конкурсах
3	Шедевры изобразительного искусства	Беседа	Словесный, наглядные, репродуктивные	Компьютерный кабинет, видеопроектор, редактор Paint, презентации PowerPoint	Просмотр результатов на компьютере, анализ практических и

				https://nsportal.ru/user/703374/page/graficheskiy-redaktor-paint https://www.youtube.com/watch?v=eCmzpVf_INY https://www.youtube.com/watch?v=Twhh2y92dFE	самостоятельных работ, участие в весенней научно-практической конференции.
4	Выполнение итоговой творческой работы. Подведение итогов. Представление лучших работ	Беседа, консультация, самостоятельная работа на компьютере	Словесный и практический методы.	Компьютерный кабинет, редактор Paint, мультимедийный проектор	Презентация работ.

Список литературы и информационных источников для педагога

1. Дуванов А. А. «Рисуем на компьютере» Издательство «БХВ-Петербург» 2005 г.
2. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики», Издательство «БХВ-Петербург» 2004 г.
3. Л.А.Залогова. Компьютерная графика. Москва, 2005 год
4. Буляница Т, Дизайн на компьютере, Питер, 2003 г.
5. М. Стразницкас, Photoshop5.5, Питер, 2000

Литература, рекомендуемая для учащихся

1. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики»Издательство «БХВ-Петербург» 2004 г.
2. А.А.Грибовская Ознакомление школьников с графикой и живописью. Педагогическое сообщество России.2004 год

Приложения

в электронном виде расположены на сервере МБУДО «Кировский ЦИТ»:

- 1. Материалы для занятий.**
 - Шаблоны
 - Витражи
 - Инструменты овал, прямоугольник
 - Дом моей мечты
 - Симметрия. Бабочка
 - Симметрия. Блюдо
 - Новогодняя открытка
 - Открытка 8 марта
 - Жар-птица
 - Пейзаж
- 2. Презентации.**
- 3. Темы для итоговых работ в редакторе Paint.**
- 4. Требования к итоговым работам.**

Приложение 1

Календарный учебный график реализации дополнительной общеразвивающей программы художественной направленности «Компьютерная графика»

№ занятия	Месяц	Неделя	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	2	По расписанию	Учебное занятие	1	ТБ. Знакомство с программой Paint	Компьютерный класс	
2.	сентябрь	3	По расписанию	Учебное занятие		Запуск программы. Работа с мышью.	Компьютерный класс	
3.	сентябрь	4	По расписанию	Учебное занятие		Панель инструментов. Кисточка, палитра.	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
4.	октябрь	1	По расписанию	Учебное занятие	1	Панель инструментов. Заливка. Работа с шаблонами.	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
5.	октябрь	2	По расписанию	Учебное занятие	1	Панель инструментов. Ластик. Надпись на рисунке.	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
6.	октябрь	3	По расписанию	Практическая работа	1	Панель инструментов. Линия. Прямоугольник.	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
7.	октябрь	4	По расписанию	Учебное занятие	1	Панель инструментов. Овал. Многоугольник.	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
8.	ноябрь	2	По расписанию	Учебное занятие	1	Панель инструментов. Распылитель.	Компьютерный класс	
9.	ноябрь	3	По расписанию	Практическая работа	1	Витражи	Компьютерный класс	Творческая работа, демонстрация работ
10.	ноябрь	4	По расписанию	Учебное занятие	1	Панель инструментов. Выделение. Копирование.	Компьютерный класс	
11.	ноябрь	5	По расписанию	Практическая работа	1	Творческая работа «С Новым годом!»	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ

12.	декабрь	1	По расписанию	Практическая работа	1	Творческая работа «С Новым годом!»	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
13.	декабрь	2	По расписанию	Учебное занятие	1	Симметрия. Отражение. Бабочка	Компьютерный класс	
14.	декабрь	3	По расписанию	Учебное занятие	1	Симметрия. Отражение, поворот. Блюдо	Компьютерный класс	
15.	январь	2	По расписанию	Практическая работа	1	Орнаменты. Скатерть	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
16.	январь	3	По расписанию	Учебное занятие	1	Копирование элементов. Дом моей мечты.	Компьютерный класс	
17.	январь	4	По расписанию	Практическая работа	1	И. Левитан «Над вечным покоем». Деревенский пейзаж	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
18.	январь	5	По расписанию	Практическая работа	1	Рисунок по пожарной безопасности	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
19.	февраль	1	По расписанию	Практическая работа	1	Рисунок по пожарной безопасности	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
20.	февраль	2	По расписанию	Практическая работа	1	Открытка к 23 февраля	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
21.	февраль	3	По расписанию	Учебное занятие	1	Открытка к 23 февраля	Компьютерный класс	
22.	февраль	4	По расписанию	Учебное занятие	1	Античная вазопись. Ваза	Компьютерный класс	Самостоятельная работа
23.	март	1	По расписанию	Учебное занятие	1	Ренуар «Букет цветов». Открытка к 8 Марта	Компьютерный класс	
24.	март	2	По расписанию	Практическая работа	1	К. Моне «Подсолнухи». Открытка к 8 Марта	Компьютерный класс	
25.	март	3	По расписанию	Практическая работа	1	К. Брюллов «Итальянский полдень». Гроздь винограда	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
26.	апрель	1	По	Практическая	1	И. Шишкин «Утро в сосновом лесу».	Компьютерный	

			расписанию	работа		Медведь	класс	
27.	апрель	2	По расписанию	Практическая работа	1	Врубель «Царевна-лебедь». Иллюстрация к литературному произведению	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
28.	апрель	3	По расписанию	Практическая работа	1	Васнецов «Богатыри». Иллюстрация к литературному произведению	Компьютерный класс	
29.	апрель	4	По расписанию	Практическая работа	1	Н. Рерих «Заморские гости». Сказочный корабль	Компьютерный класс	Творческая работа, конкурс, анализ работ
30.	май	1	По расписанию	Конференция	1	Демонстрация лучших работ.	Компьютерный класс	Конференция, анализ работ

Приложение 2

Контрольно-измерительные материалы полугодического контроля по программе «Компьютерная графика»

Таблица 1

№		Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1.	Познавательные	Правильная терминология при названии устройств компьютера	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Полугодовой контроль
2.		Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель)	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Полугодовой контроль
3.		Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует приемы копирования; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует приемы копирования нерационально.	Полугодовой контроль
4.		Цветовая гамма	Анализ итоговой работы	А – использована широкая палитра цветов, учитываются законы сочетания цвета В – использована скудная палитра С – недопустимые сочетания цвета	Полугодовой контроль
5.		Умение создать и сохранить файл	Наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Полугодовой контроль

№		Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
6.	Регулятивные	Умение адекватно воспринимать замечания педагога	Наблюдение	А – умеет адекватно воспринимать замечания педагога В – умеет адекватно воспринимать замечания педагога, но не всегда С – не умеет адекватно воспринимать замечания педагога	Полугодовой контроль
7.		Способность к рефлексии	Наблюдение	А – умеет адекватно оценивать деятельность на занятии В – оценивает деятельность на занятии с помощью педагога и товарищей С – не умеет адекватно оценивать деятельность на занятии	Полугодовой контроль
8.	Коммуникативные	Сотрудничество с педагогом	Наблюдение	А – умеет сотрудничает с педагогом В – умеет сотрудничать с педагогом, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с педагогом	Полугодовой контроль
9.		Сотрудничество с другими обучающимися	Наблюдение	А – умеет сотрудничает с другими обучающимися В – умеет сотрудничает с другими обучающимися, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с другими обучающимися	Полугодовой контроль

Таблица 2

Параметры контроля	
Фамилия и Имя	
1.	Правильная терминология при названии устройств компьютера
2.	Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель).
3.	Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения
4.	Цветовая гамма
5.	Умение создать и сохранить файл
6.	Умение адекватно воспринимать замечания педагога
7.	Способность к рефлексии
8.	Сотрудничество с педагогом
9.	Сотрудничество с другими обучающимися
10.	

**Контрольно-измерительные материалы итогового
контроля по программе «Компьютерная графика»**

Таблица 1

№		Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1.	Познавательные	Правильная терминология при названии устройств компьютера	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Итоговый контроль
2.		Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель)	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Итоговый контроль
3.		Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует приемы копирования; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует приемы копирования нерационально.	Итоговый контроль
4.		Цветовая гамма	Анализ итоговой работы	А – использована широкая палитра цветов, учитываются законы сочетания цвета В – использована скудная палитра С – недопустимые сочетания цвета	Итоговый контроль
5.		Умение создать и сохранить файл	Наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Итоговый контроль

№		Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
6.		Умение экспортировать графических объектов из других файлов	Наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Итоговый контроль
7.	Регулятивные	Умение адекватно воспринимать замечания педагога	Наблюдение	А – умеет адекватно воспринимать замечания педагога В – умеет адекватно воспринимать замечания педагога, но не всегда С – не умеет адекватно воспринимать замечания педагога	Итоговый контроль
8.		Способность к рефлексии	Наблюдение	А – умеет адекватно оценивать деятельность на занятии В – оценивает деятельность на занятии с помощью педагога и товарищей С – не умеет адекватно оценивать деятельность на занятии	Итоговый контроль
9.	Коммуникативные	Сотрудничество с педагогом	Наблюдение	А – умеет сотрудничает с педагогом В – умеет сотрудничать с педагогом, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с педагогом	Итоговый контроль
10.		Сотрудничество с другими обучающимися	Наблюдение	А – умеет сотрудничает с другими обучающимися В – умеет сотрудничает с другими обучающимися, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с умеет сотрудничает с другими обучающимися	Итоговый контроль

Таблица 2

Параметры контроля											
Фамилия и Имя											
1.		Правильная терминология при названии устройств компьютера									
2.			Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель).								
3.				Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения							
4.					Цветовая гамма						
5.						Умение создать и сохранить файл					
6.							Умение экспортировать графических объектов из других файлов				
7.								Умение адекватно воспринимать замечания педагога			
8.									Способность к рефлексии		
9.										Сотрудничество с педагогом	
10.											Сотрудничество с другими обучающимися

Приложение 3

Материалы для занятий

ШАБЛОНЫ ДЛЯ РАСКРАСКИ

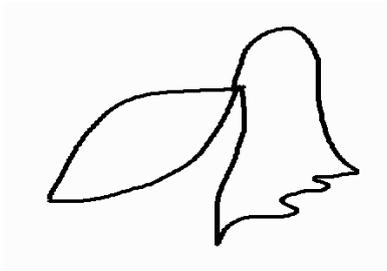


РЫБКА

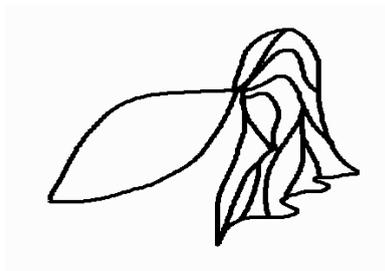


1

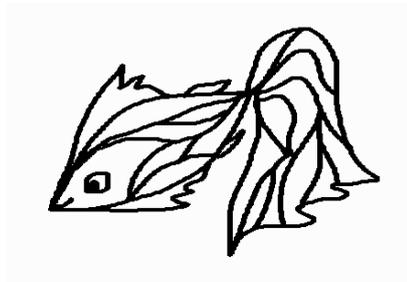
2



3



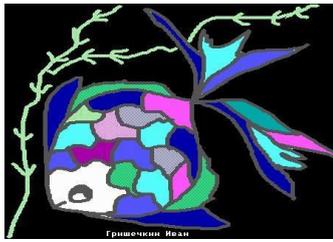
4



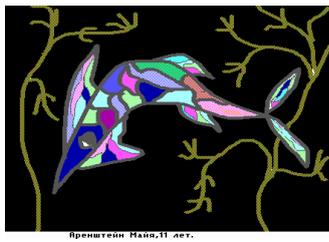
5



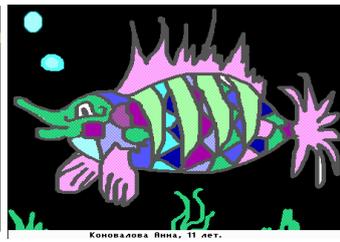
6



Григорьев Иван

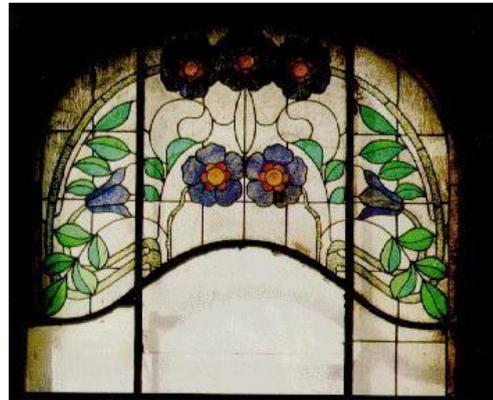
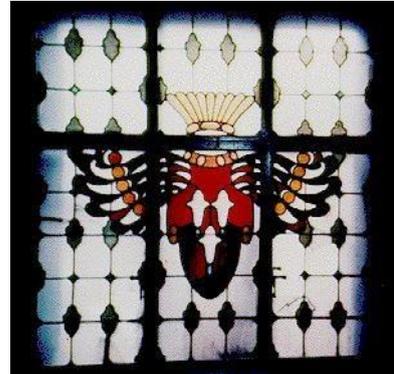
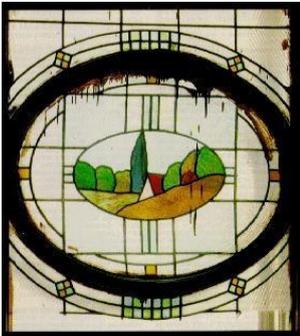


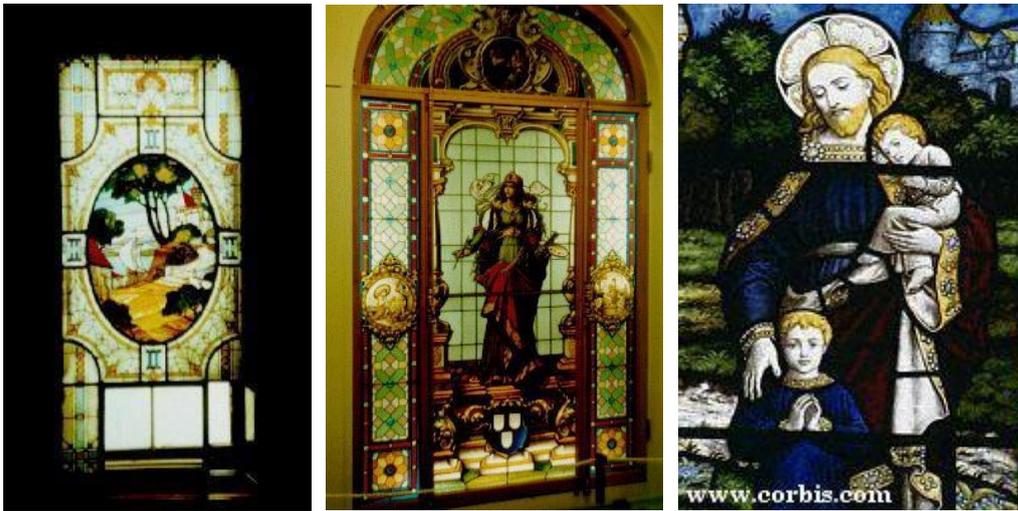
Ирменев Иван, 11 лет.



Коновалова Анна, 11 лет.

ВИТРАЖ





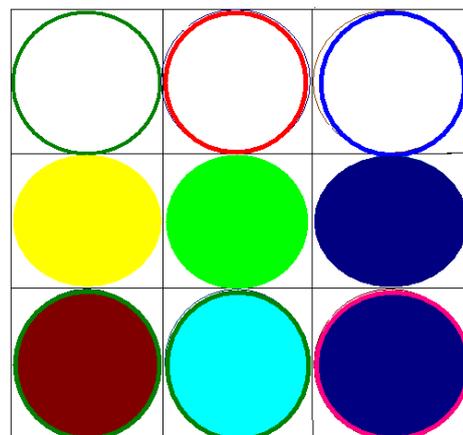
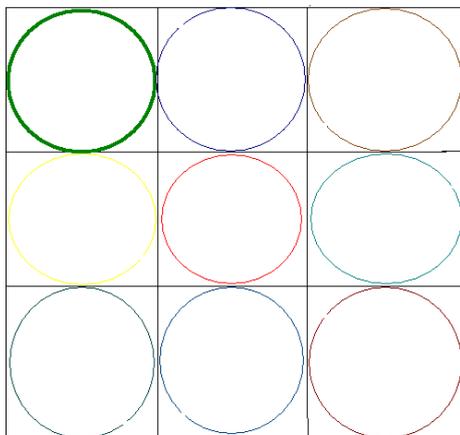
Занятие «Инструменты: линия, овал, прямоугольник»

Задание к практической работе. Используя инструмент овал заполнить исходный рисунок разноцветными шарами.

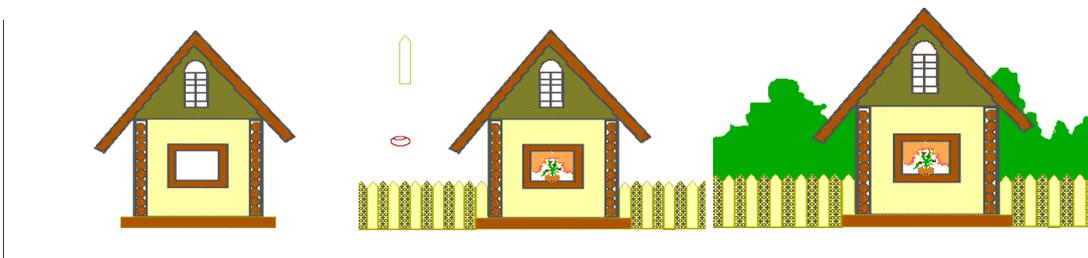
- 1 ряд - только контуры шаров
- 2 ряд – одноцветные шары
- 3 ряд – цветные шары с контуром

Задание

Результат работы



«Дом моей мечты»





Брель Николай, 11 лет.



Всеволодов Виталий, 10 лет



Вякон Ризанна, 13 лет.

Занятие «Приемы копирования фрагментов рисунка»

Тренинг. Выполнить рисунок бабочки поэтапно.

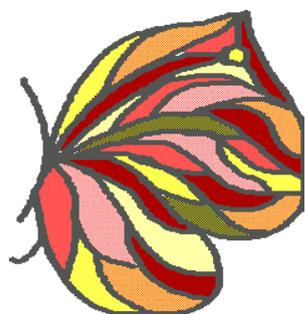
1 этап



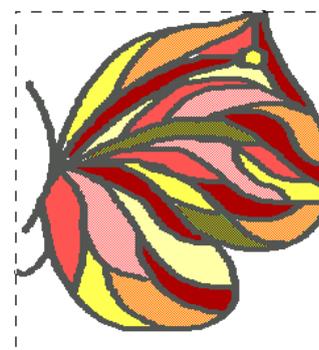
2 этап



3 этап

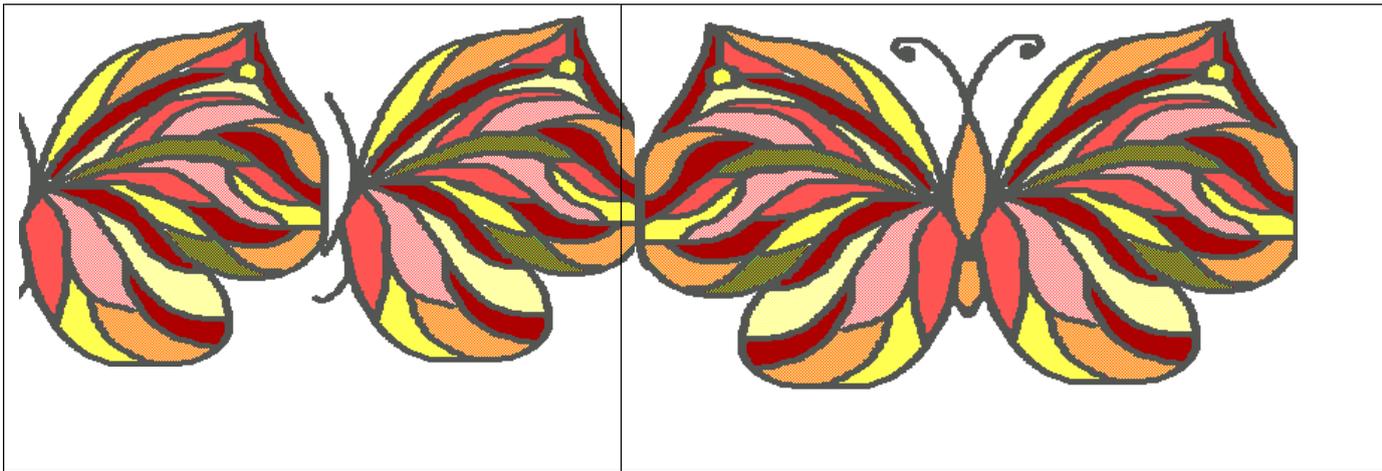


4 этап

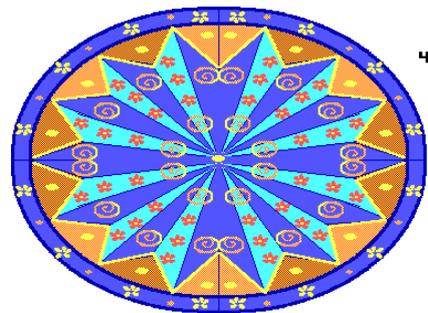
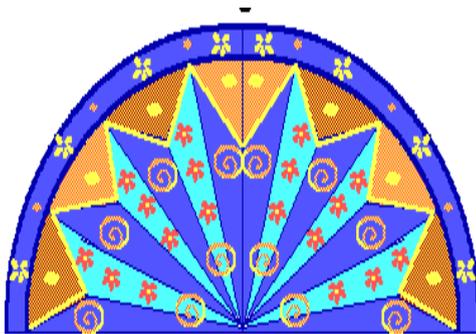
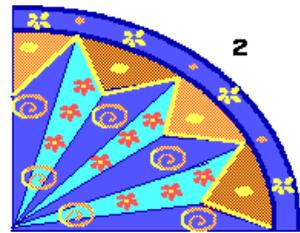
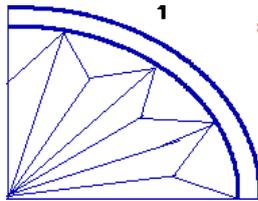
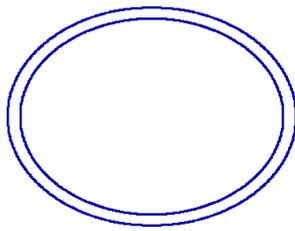


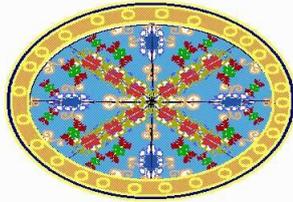
5 этап

6 этап

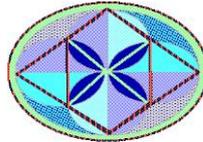


БЛЮДО

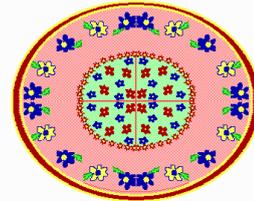




Лобанова Анастасия.

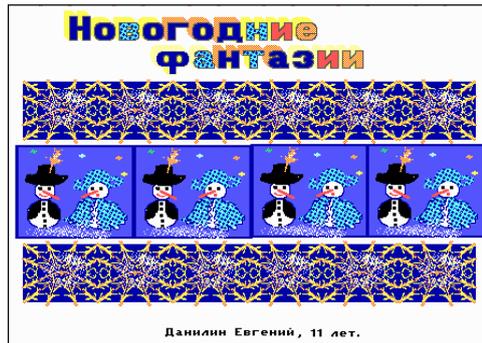


Яколард Игорь, 11 лет.



Гришечкин Иван Валт

Новогодняя открытка



Данилин Евгений, 11 лет.



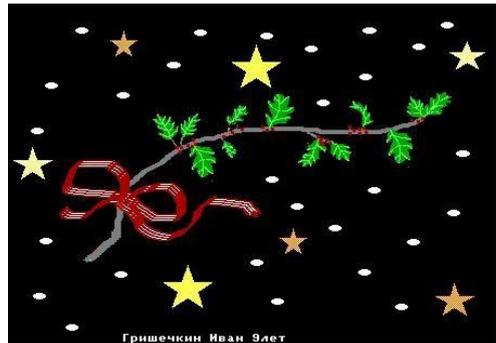
Чурбанов Артем, 11 лет.



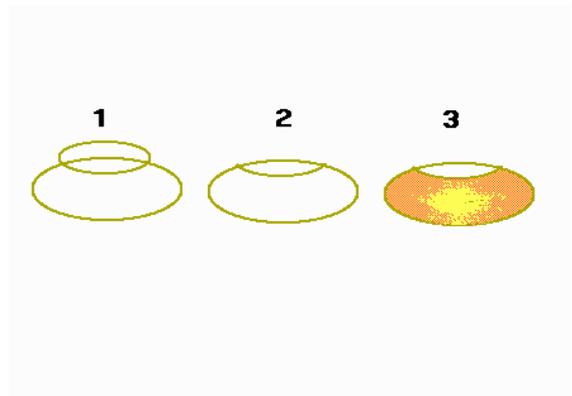
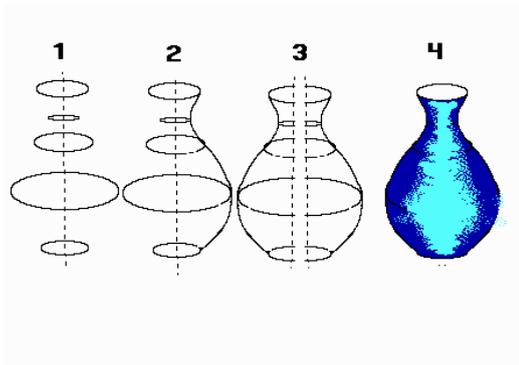
Тимофеева Женья, 12 лет.

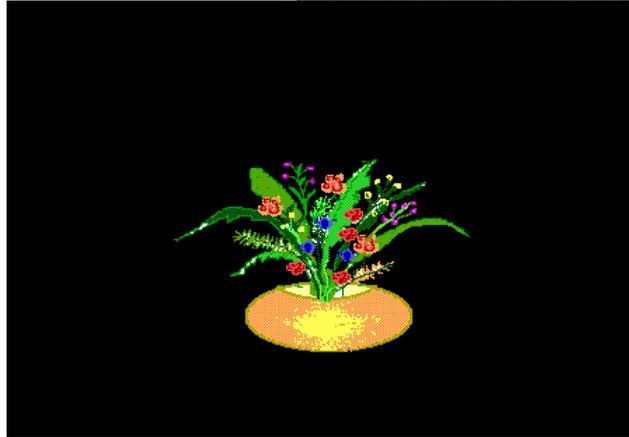
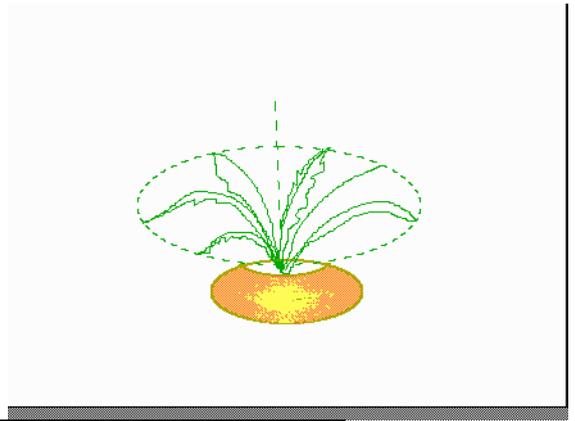
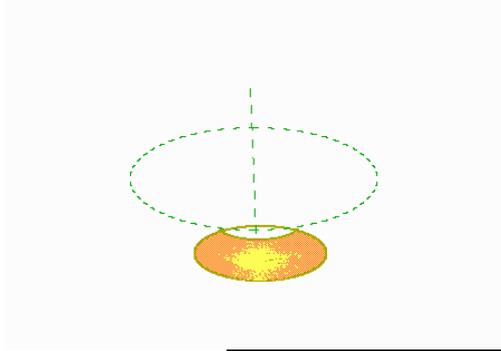


Коренчук Александра, 12 лет.



Открытка к празднику 8 марта





Пейзаж

Цель занятия: знакомство с живописным жанром – пейзаж, закрепление навыков работы с инструментами программа Paint.

Когда говорят о живописных жанрах, называют портрет, пейзаж, натюрморт, жанровую сцену. Портрет — изображение человека или группы людей. Портреты часто заказывались первыми лицами государства, знатью. Нередко живописец сам находит модель для портрета, стремясь увидеть за внешностью персоны ее внутренний мир. Крупнейшим групповым портретом можно считать знаменитое полотно И.Е. Репина “Заседание Государственной Думы”.

Сюжетные картины изображают какое-либо действие. Это может быть сражение как на батальных сценах Верещагина, бытовая сцена, мастером которой был П.А.Федотов, библейский или античный сюжет (как на картине “Даная” Рембрандта, или Тициана). Большие жанровые полотна В. Сурикова всегда собирают много зрителей.

Художник может изобразить красоту природы, города, села. Пейзаж (франц. *pausage*, от *paus* — страна, местность), в изобразительном искусстве — жанр, в котором основным предметом изображения является природа. Природа играет основополагающую роль в жизни человека, поэтому изображения природы встречаются еще в период неолита, Древнего мира. Легко вспомнить русских пейзажистов И.И. Левитана, И.И. Шишкина. И.К. Айвазовский свое творчество посвятил морским пейзажам, а импрессионист Э. Мане — городским.

И мы часто любимся картинами природы или красотой родного города, восхищаемся пригородным ожерельем, в которых великолепные дворцы органически вписаны в зелень парков, гармонирующую с водными просторами озер, прудов или с плавным речным течением.

Наверно, каждый может назвать место в городе или за городом, которое часто им вспоминается, воспринимается, как образец красоты. И сегодня темой нашей работы будет пейзаж.

Принципы построения пейзажа в школе подробно разбираются на уроках изобразительного искусства, наша же задача состоит не столько в рассмотрении теоретических основ создания пейзажа, сколько в интуитивной передаче красоты природы посредством тех инструментов, которые предоставляет графический редактор. Гениальный Альбрехт Дюрер говорил, что рисовать он учится у природы. Чтобы научиться рисовать, главное — много упражняться и наблюдать. Чтобы рисунок получился интересным, ребенку должно нравиться то, что он делает. Рисуйте смело. Это ваш рисунок, и вы вольны сделать его таким, как вам хочется.

Рисовать на компьютере с натуры — занятие экзотическое, поэтому с натуры мы рисовать не будем. Можно рисовать по памяти, однако для этого нужно иметь навыки передачи перспективы, глубокое ощущение композиции. Дети 10 - 12 лет, не занимающиеся в специализированных школах, как правило, этими навыками не обладают. Мы попробуем срисовать пейзаж, запечатленный на фотографии. В интернете существует большое количество самых разнообразных пейзажей, сделанных талантливыми фотографами. Их можно распечатать и предложить в качестве основы для создания собственного произведения. Или выбрать фотографию пейзажа, сделанную вами самостоятельно. Можно выбирать любой понравившийся ему пейзаж для иллюстрации возможностей редактора, однако, на первых уроках рекомендуется рисовать те пейзажи, которые не перегружены деталями, на которых легко читается передний и задний план. Дети с удовольствием рисуют небо и море, им нравится большое пространство, где много воздуха и света.

Обозначим линию горизонта графическим примитивом **резиновая линия** и **карандашом** сделаем первоначальный набросок, определяющий контуры моря и берега.

Вполне возможно, в дальнейшем, мы что-то подправим или изменим, но сначала определим в пространстве экрана пространство неба, моря, берега.

Поскольку на заднем плане у нас растительности не наблюдается, начнем рисовать пальмы. Если мы закрасим задний план, то рисовать нам будет гораздо труднее. Поэтому заливку моря, неба, песка будем осуществлять в последнюю очередь, когда пальмы будут прорисованы.

Закрасим стволы пальм оттенками зеленого цвета, и небо — светло голубым цветом

Карандашом белым цветом нарисуем облака и немного обработаем их **распылителем**, для большей реалистичности. В правом верхнем углу экрана наложим на облака солнечные блики.

Оттенками бирюзового и синих цветов закрасим поверхность воды. Цвет песка выбираем из оттенков желтого и коричневого цветов. **Карандашом** белым цветом нарисуем прибой.

Любая информация усваивается человеком только тогда, когда на нее сформирован внутренний запрос, директивные и суггестивные методы — мало эффективны. Ибо, как гласит восточная мудрость, ”можно подвести коня к воде, но еще никому не удавалось заставить коня пить эту воду”.

Закрасим все пространство берега, нарисуем кустики травы и тень от пальмы. Пейзаж завершен.

Конечно, можно говорить о том, что море по цвету — тяжеловато, а берег слишком однороден, и т.д. Все это справедливо. Но не будем забывать, что демонстрировалась методика рисования, и демонстрировалась она детям, возраст которых — 7-10 лет. Не будем их изначально перегружать тонкостями, в процессе создания собственных пейзажей у них появится желание и в детальности, и в большей достоверности передачи картин природы.

Типичные трудности и методы их преодоления

Трудностей при прохождении данной темы не наблюдается. Дети уже наработали навыки владения всеми инструментами редактора и используют их с удовольствием. Тема “Пейзаж”, как и тема “Герои мультфильмов”, вызывают большой эмоциональный подъем у учащихся, несмотря на их кажущуюся сложность. Опыт показывает, что неуверенность в своих силах чаще возникает у учителя, чем у учащихся. Поэтому учителю, в первую очередь, следует поддержать себя и убедиться, что рисовать пейзаж — занятие захватывающе увлекательное и приятное.

Пейзаж

(материал для блока итоговых занятий)

Цель : знакомство с живописным жанром – пейзаж, закрепление навыков работы с инструментами, изученными на предыдущих занятиях. Рисование пейзажа.

Комментарии

Когда говорят о живописных жанрах, называют портрет, пейзаж, натюрморт, жанровую сцену. Портрет — изображение человека или группы людей. Портреты часто заказывались первыми лицами государства, знатью. Нередко живописец сам находит модель для портрета, стремясь увидеть за внешностью персоны ее внутренний мир. Крупнейшим групповым портретом можно считать знаменитое полотно И.Е. Репина “Заседание Государственной Думы”.

Сюжетные картины изображают какое-либо действие. Это может быть сражение как на батальных сценах Верещагина, бытовая сцена, мастером которой был П.А.

Федотов, библейский или античный сюжет (как на картине “Даная” Рембрандта, или Тициана). Большие жанровые полотна В. Сурикова всегда собирают много зрителей.

Художник может изобразить красоту природы, города, села. Пейзаж (франц. *pausage*, от *paus* — страна, местность), в изобразительном искусстве — жанр, в котором основным предметом изображения является природа. Природа играет основополагающую роль в жизни человека, поэтому изображения природы встречаются еще в период неолита, Древнего мира. Легко вспомнить русских пейзажистов И.И. Левитана, И.И. Шишкина. И.К. Айвазовский свое творчество посвятил морским пейзажам, а импрессионист Э. Мане — городским.

И мы часто любуемся картинами природы или красотой родного города, восхищаемся пригородным ожерельем, в которых великолепные дворцы органически вписаны в зелень парков, гармонирующую с водными просторами озер, прудов или с плавным речным течением.

Наверно, каждый может назвать место в городе или за городом, которое часто им вспоминается, воспринимается, как образец красоты. И сегодня темой нашей работы будет пейзаж.

Принципы построения пейзажа в школе подробно разбираются на уроках изобразительного искусства, наша же задача состоит не столько в рассмотрении теоретических основ создания пейзажа, сколько в интуитивной передаче красоты природы посредством тех инструментов, которые предоставляет графический редактор. Гениальный Альбрехт Дюрер говорил, что рисовать он учится у природы. Чтобы научиться рисовать, главное — много упражняться и наблюдать. Чтобы рисунок получился интересным, ребенку должно нравиться то, что он делает. Рисуйте смело. Это ваш рисунок, и вы вольны сделать его таким, как вам хочется.

Рисовать на компьютере с натуры — занятие экзотическое, поэтому с натуры мы рисовать не будем. Можно рисовать по памяти, однако для этого нужно иметь навыки передачи перспективы, глубокое ощущение композиции. Дети 7 - 12 лет, не занимающиеся в специализированных школах, как правило, этими навыками не обладают. Мы попробуем срисовать пейзаж, запечатленный на фотографии. В интернете существует большое количество самых разнообразных пейзажей, сделанных талантливыми фотографами. Их можно распечатать и предложить в качестве основы для создания собственного произведения. Или выбрать фотографию пейзажа, сделанную вами самостоятельно. Педагог волен выбирать любой понравившийся ему пейзаж для иллюстрации возможностей редактора, однако, рекомендуется рисовать те пейзажи, которые не перегружены деталями, на которых легко читается передний и задний план. Дети с удовольствием рисуют небо и море, им нравится большое пространство, где много воздуха и света.

Обозначим линию горизонта графическим примитивом **резиновая линия** и **карандашом** сделаем первоначальный набросок, определяющий контуры моря и берега. Вполне возможно, в дальнейшем, мы что-то подправим или изменим, но сначала определим в пространстве экрана пространство неба, моря, берега.

Поскольку на заднем плане у нас растительности не наблюдается, начнем рисовать пальмы. Если мы закрасим задний план, то рисовать нам будет гораздо труднее. Поэтому заливку моря, неба, песка будем осуществлять в последнюю очередь, когда пальмы будут прорисованы.

Существующие оттенки зеленого цвета подходящие для закраски листьев пальмы нам не подходят: все оттенки слишком светлые. Закрасим стволы пальм и небо.

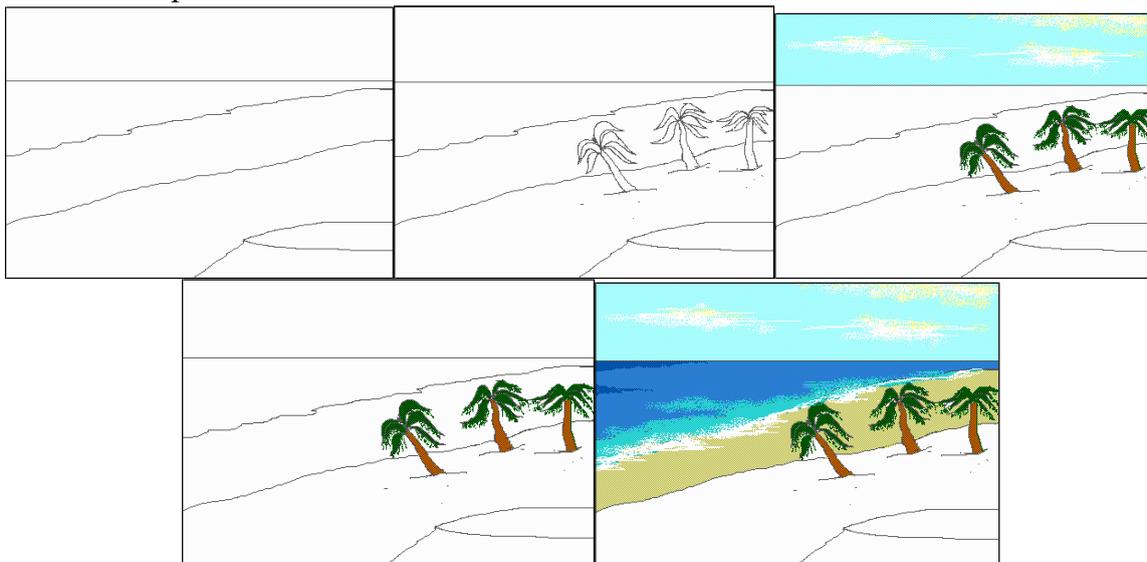
Карандашом белым цветом нарисуем облака и немного обработаем их **распылителем**, для большей реалистичности.

Создадим несколько оттенков бирюзового и синих цветов, которыми закрасим поверхность воды. **Карандашом** белым цветом нарисуем прибой .

Демонстрировать разнообразие оттенков цвета чрезвычайно полезно для детей, поскольку они начинают понимать, какие цвета необходимо смешивать, чтобы получить желаемый колорит. Цветоразличение учащихся повышается, а с ним — и интерес к цвету, как таковому. И этот процесс не ограничен рамками урока. Дети начинают с интересом различать оттенки цветов в окружающем их мире, т.е. выстраивается устойчивая цепочка — ”различение — распознавание”, т.к. познать можно только различенное.

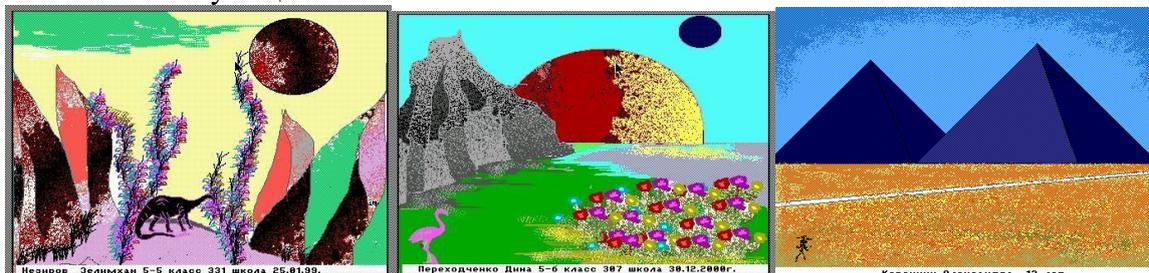
Любая информация усваивается человеком только тогда, когда на нее сформирован внутренний запрос, директивные и суггестивные методы — мало эффективны. Ибо, как гласит восточная мудрость, ”можно подвести коня к воде, но еще никому не удавалось заставить коня пить эту воду”.

Закрасим все пространство берега, нарисуем кусты травы и тень от пальмы. Пейзаж завершен.



Конечно, можно говорить о том, что море по цвету — тяжеловато, а берег слишком однороден, и т.д. Все это справедливо. Но не будем забывать, что демонстрировалась методика рисования, и демонстрировалась она детям, возраст которых — 7-12 лет. Не будем их изначально перегружать тонкостями, в процессе создания собственных пейзажей у них появится желание и в детальности, и в большей достоверности передачи картин природы, о чем свидетельствуют детские работы, представленные в приложении к занятию.

Работы учащихся.



Типичные трудности и методы их преодоления

Трудностей при прохождении данной темы не наблюдается. Дети уже наработали навыки владения всеми инструментами редактора и используют их с удовольствием. Тема “Пейзаж”, как и тема “Герои мультфильмов”, вызывают большой эмоциональный подъем у учащихся, несмотря на их кажущуюся сложность. Опыт показывает, что неуверенность в своих силах чаще возникает у учителя, чем у учащихся. Поэтому

учителю, в первую очередь, следует поддержать себя и убедиться, что рисовать пейзаж — занятие захватывающе увлекательное и приятное.

Темы для итоговой работы в редакторе Paint

1. Наша планета Земля
2. Космический пейзаж
3. У самого синего моря
4. Я и моя семья
5. Природа вокруг меня
6. Мои каникулы
7. Мой домашний любимец
8. Мой любимый герой мультика
9. Открытка к празднику 9 мая
10. Вольная тема

Приложение 4

Критерии оценки итоговых работ

№	Критерий	3 балла	2 балла	1 балла
1.	Содержание рисунка должно соответствовать выбранной теме	высокая степень самостоятельности при выполнении работы, наличие творческих элементов, полностью соответствует выбранной теме	работа выполнена с подсказкой педагога, в рамках задания	Содержание не соответствует выбранной теме
2.	Использование при создании рисунка изученных инструментов редактора Paint	Использованы все необходимые инструменты редактора Paint	Неполное использование инструментов редактора Paint	Не были использованы инструменты редактора Paint, отчего рисунок смотрится примитивно
3.	Наличие авторской подписи	Подпись выполнена нестандартно и смотрится гармонично	Подпись есть	Подписи нет
4.	Качество цветовой гаммы рисунка	Использованы не только основные цвета, но и оттенки	Цветовая гамма гармонична и отражает настроение рисунка	Небрежно, плохо продумано
5.	Аккуратность выполнения работы	Очень аккуратно	С небольшими пометками и неточностями	Много пометок и неточностей
6.	Использование фантазии при создании работы	нестандартные подходы к выполнению задания	в рамках задания	с помощью педагога или товарищей

Оценка «А» -18-13 баллов;

Оценка «В» -12-7 баллов;

Оценка «С» -6-1 балла.