

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа пос. Волжский Утёс
муниципального района Шигонский Самарской области**

принято	утверждаю
на заседании	Директор
методического	_____
объединения	Д.Г.Дмитриева
Протокол № _____	Приказ № _____
от « ____ » _____ 2021 г.	от « ____ » _____ 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

технической направленности

«Компьютерная мастерская»

Возраст учащихся: 13 – 15 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Рогожина Мария Николаевна

педагог дополнительного образования

п. Волжский Утёс- 2021

Программа дополнительного образования составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, Л. Босова; «Компьютерная мастерская» Подосениной Т. А.

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован. 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 мультимедийных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Искусство компьютерной графики» рассчитана на детей 13-15 лет.

Срок реализации дополнительной образовательной программы 1 год

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, KoluerPaint, Gimp;- 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 выработке 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 мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Методическое обеспечение программы.

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор). Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений.

Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

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

–периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);

–итоговый (выставка творческих работ).

№	Тема занятия	Кол – во часов
	Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности в кабинете информатики.	
Графический редактор TuxKолuerPaint		
	Графика. Виды графики. Первоначальное знакомство с графическим редактором TuxKолuerPaint.	
	Знакомство с инструментами графического редактора: «Открыть», «Сохранить», «Ластик», «Краска», «Линии».	
	Создание рисунка «Аквариум».	
	Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы».	
	Создание рисунка «Зоопарк».	
	Инструменты для рисования: «Магия»	
	Создание рисунка «Космос».	2
	Инструменты для рисования: «Текст».	
	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	2
	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему	2
Графический редактор KолuerPaint		
	Первоначальное знакомство с графическим редактором KолuerPaint. Знакомство с инструментами для рисования.	
	16Настройка инструментов для рисования	
	Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик».	
	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	
	Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить. Создание рисунка «Зимний сюжет».	
	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Пирамида».	
	Построения с помощью клавиши Shift.	
	Создание рисунка «Кубик»	
	Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов».	
	Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	

	Создание рисунка из пикселей «Акула»	
	Соприкасающиеся окружности. Создание рисунка «Экзотическая бабочка»	
	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	
	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха»	2
	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	2
	Создание рисунка «Виноградная гроздь».	
	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики»	
	Создание рисунка «Конструирование из кубиков».	
	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему	

Учащиеся должны знать:

- назначение и возможности графических редакторов TuxPaintиKoluerPaint;
- назначение объектов интерфейса графических редакторов TuxPaintиKoluerPaint;
- понятие фрагмента рисунка; □ понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур в графическом редакторе KoluerPaint;
- технологии конструирования из меню готовых форм в графическом редакторе KoluerPaint.

Учащиеся должны уметь:

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

Заключение

Ожидаемые результаты обучения—по окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы в графических редакторах

TuxPaint, KoluerPaintиGimp; умение самостоятельно применять основные инструменты и приемы, используемые в растровой компьютерной графике при создании и редактировании графических объектов; выполнять рисунки и изображения разной степени сложности.