



Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3»
(МКОУ «Средняя школа № 3»)

Согласовано
Протокол
педагогического совета
30.08.2024 №1

Утверждено
Приказом
И.о. директора
М.П. Грязнов
№ 170/от 30.08.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Компьютерный дизайн для детей 10-13 лет»**

Срок реализации: 1 год
Возраст детей: 10-13 лет

Орешкина Анжела Юрьевна
учитель информатики

Людиново
2024

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Данная программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей технической направленности, очной формы обучения, сроком реализации 1 год, для детей 10-13 лет базового уровня освоения.

Программа позволяет дать основные представления обучающихся о работе с графическими редакторами, овладению элементарных навыков редактирования изображений, работе с графическим пером и планшетом.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Проект программы составлен в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов *(список необходимо отслеживать и обновлять)*

1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3.Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

6. Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-

эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

8. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы, утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 года № 1499;

9. Устав учреждения. Локальные нормативные акты учреждения.

Актуальность данной программы заключается в том, что дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Новизна данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы состоит в том, что касается работы школьников с графическими планшетами и графическими редакторами в интернете.

Отличительная особенность данной программы заключается в большом количестве практических и творческих заданий.

Программа модифицированная, разработана на основе рабочей программы Подосениной Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», БХВ-Петербург, 2004 г.

Особенности возрастной группы

Обучение рассчитано на детей 10-13 лет

Уровень освоения программы – базовый

Объём программы - 34 часа

Срок освоения программы – 1 год

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу

Условия реализации программы: набор в группы по 15 человек осуществляется по желанию детей с учетом возраста.

1.2. Цель и задачи

Цель программы:

Формирование прочного и сознательного овладения учащимися основ компьютерной графики, освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

Задачи:

Обучающие:

- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ
- освоить навыки работы в графических редакторах: Paint, KoluerPaint, Paint Tool
- расширить знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации
- научить выделять этапы работы над рисунком, следуя своеобразному графическому алгоритму

Воспитательные:

- привить интерес к творческому процессу создания изображения
- создать условия для максимальной самостоятельности детского творчества
- обеспечить рост качества умения планировать свою работу
- способствовать выработке у учащихся усидчивости, старательности в выполнении задания, требовательности к себе

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

1.3. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Виды графики	1	1		-
2	Графический редактор KoluerPaint.	11	1	10	Создание индивидуальных творческих работ
3	Графический редактор Paint Tool.	21	1	20	Создание индивидуальных творческих работ
4	Резерв	1			

1.4. Содержание программы

1. Виды графики

Теория. Знакомство с понятием графика, ее видами.

2. Графический редактор KoluerPaint

Теория. Рабочее окно программы. Методы упорядочения и объединения. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

Практика. Изучение основ работы с объектами: рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Различные типами заливки объекта (заливка).

Создание рисунков из повторяющихся фигур. Методы упорядочения и объединения объектов: группирование, комбинирование.

Способы сохранения и загрузки изображений

Творческие работы, индивидуальные и групповые проекты.

3. Графический редактор Paint Tool

Теория. Рабочее окно программы. Анализ возможностей программы

Практика. Изучение основ работы с объектами: рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников

и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Различные типы закрашки объекта (заливка).

Методы упорядочения и объединения объектов: группирование, комбинирование.

Творческие работы, индивидуальные и групповые проекты.

4. Резерв

1.5. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- **Обучающиеся будут знать:**
- технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ
- **Обучающиеся будут уметь:**
- создавать работы в графических редакторах: Paint, KoluerPaint, Paint Tool
- выделять этапы работы над рисунком, следуя своеобразному графическому алгоритму

Личностные результаты:

- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.
- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.
- Формирование ценности здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметные результаты:

- Умение самостоятельно планировать пути достижения цели, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных познавательных задач.
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.
- Умения определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и делать выводы.
- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.
- Формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ (ИКТ-компетенции).

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарно - тематический план

(составляется ежегодно) вынесено в «Рабочую программу» (Приложение 1).

2.2. Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

Успешной реализации учебного процесса способствует соответствующая материально-техническая база.

Наличие: 1. учебный кабинет информатики для занятий с детьми;
2. рабочее компьютерное место для каждого ребенка;
3. проектор с экраном для демонстрации
4. графические планшеты

Наглядное обеспечение

1. Презентации по темам программы

Дидактическое обеспечение

Дидактический материал включает в себя специальную и дополнительную литературу, разработки отдельных методических аспектов необходимых для проведения занятий (Приложение 2).

2.3. Формы аттестации

Два раза в год во всех группах проводится промежуточная и итоговая аттестация, которая отслеживает личностный рост ребёнка по следующим параметрам:

- усвоение знаний по базовым темам программы;
- овладение умениями и навыками по работе в графических редакторах;
- развитие художественного вкуса;
- формирование коммуникативных качеств, трудолюбия и работоспособности.

Используются следующие формы проверки: защита творческих индивидуальных и групповых работ, проектов, выставка и т.д.

Методы проверки: наблюдение, анализ творческих и практических работ.

Итоговая аттестация осуществляется в форме защиты индивидуальной творческой работы.

2.4. Контрольно-оценочные материалы

На занятиях применяется поурочный и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических и творческих заданий. В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за творческим развитием каждого обучающегося (Приложение 3).

Результаты освоения программного материала определяются по трём уровням: высокий, средний, низкий.

Используется 10- бальная система оценки результатов

8-10 баллов – высокий уровень,

4 - 7 баллов – средний уровень,

1 - 3 балла – низкий уровень

Важными показателями успешности освоения программы являются: развитие интереса обучающихся к созданию творческих работ в графических редакторах.

2.5. Методическое обеспечение

Наиболее приемлемой формой организации образовательного процесса в этом виде деятельности является практические творческие работы, т.к. они отражают уровень овладения навыками работы в графических редакторах и позволяют учащемуся реализовать свои творческие возможности.

Организация образовательного процесса по данной программе предполагает создание для обучающихся творческой, свободной, комфортной среды. Этому способствует использование **методов обучения**, позволяющих достичь максимального результата. К ним относятся беседа, рассказ, объяснения, показ, демонстрация иллюстративного материала. Применяются **активные методы обучения**: выполнение практических работ, групповых и индивидуальных проектов, выставки. Активно используются **современные образовательные технологии**: проектные, информационно-коммуникационные, личностно-ориентированного обучения, технологии мастерских.

Познавательный интерес детей усиливается за счет систематического просмотра видеоматериалов, участия в выставках и конкурсах.

Занятия по программе строятся на следующих принципах:

усвоения материала от простого к сложному, единства воспитания и обучения, последовательности, доступности, индивидуальности, самореализации.

Характер деятельности обучающихся: проектный, исследовательский.

Программа рассчитана на подростково-юношеский возраст и предполагает установление оптимального разрешения его кризиса, в методико-педагогическом плане ориентирована на системно-комплексный подход в выборе форм и методов обучения.

Программа предполагает обязательное освоение ряда взаимосвязанных учебных дисциплин: естественнонаучных (информатика, математика); изобразительного искусства (жанр-портрет, пейзаж, натюрморт); психологии общения.

2.6. Рабочая программа

Составляется ежегодно и выносится в отдельный документ (приложение 1)

2.7. Список литературы

Литература для педагога

Основная

1. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», БХВ-Петербург, 2004 г.

Дополнительная

1. Авторская программа по информатике Босовой Л.Л, Босовой А.Ю для 5-6 классов, издательство М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019 г.

Сайты, использованные для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Графические программы <http://www.softportal.com>

Литература для детей

Основная

1. Подосенина Т.А. Бочков А.Л. «Компьютерная графика для учащихся 5-6 классов», БХВ-Петербург, 2004 г.

Дополнительная

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. «Информатика» 5, 6 класс, издательство М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019 г

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Календарно - тематическое планирование программы «Компьютерный дизайн» возраст 10-13лет. педагог дополнительного образования Орешкина А.Ю. группа 1 года обучения

№ занятия	№ темы	Тема учебного занятия	Дата	Часы	Содержание деятельности			
					Теоретическая часть занятия		Практическая часть занятия	
					Количество часов	Форма организации деятельности	Количество часов	Форма организации деятельности
1.	1	Инструктаж по Т.Б. Графика. Виды графики.	1 нед сент.	1	1	групповая		
2.	2	Знакомство с инструментами графического редактора KoluerPaint	2 нед.се нт.	1			1	групповая
3.	2	Создание рисунка «Аквариум».	3 нед.се нт.	1			1	индивидуальная
4.	2	Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы».	4 нед.се нт.	1			1	индивидуальная
5.	2	Создание рисунка «Зоопарк».	1 нед.ок т.	1			1	групповая
6.	2	Инструменты для рисования: «Магия».	2 нед.ок т.	1			1	индивидуальная
7.	2	Создание рисунка «Космос».	3 нед окт.	1			1	индивидуальная
8.	2	Создание рисунка «Космос».	4 нед.ок	1			1	групповая

			т.					
9.	2	Инструменты для рисования: «Текст».	5 нед.ок т.	1			1	индивидуальная
10.	2	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	2 нед.н ояб.	1			1	индивидуальная
11.	2	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	3 нед.н ояб.	1			1	групповая
12.	2	Творческая работа. Создание рисунка на свободную тему.	4 нед.н ояб.	1			1	индивидуальная
13	3	Первоначальное знакомство с графическим редактором Paint Tool.	1 нед.де к.	1	1	групповая		
14.	3	Настройка инструментов для рисования.	2 нед.де к.	1			1	индивидуальная
15.	3	Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик».	3 нел.де к.	1			1	индивидуальная
16.	3	Творческая работа. Создание рисунка на свободную тему. Итоговая аттестация	4 нед.де к.	1			1	индивидуальная
17.	3	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунки. Сборка рисунки из деталей.	2 нед. янв.	1			1	индивидуальная
18.	3	Действия с фрагментами рисунка. Создание рисунка «Зимний сюжет».	3нед. янв.	1			1	индивидуальная
19.	3	Учимся сохранять и открывать рисунок. Создание рисунка «Пирамида».	4нед. янв.	1			1	индивидуальная
20.	3	Построения с помощью	1	1			1	индивидуальная

		клавиши Shift.	нед.ф ев.					
21.	3	Создание рисунка «Кубик».	2 нед.ф ев.	1			1	индивидуальная
22.	3	Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов».	3нед. фев.	1			1	индивидуальная
23.	3	Творческая работа. Создание рисунка на свободную тему.	4 нед.ф ев.	1			1	индивидуальная
24.	3	Масштаб. Создание рисунка из пикселей «Акула».	1 нед.м арта	1			1	индивидуальная
25.	3	Соприкасающиеся окружности. Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	2 нед.м арта	1			1	индивидуальная
26.	3	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	3 нед.м арта	1			1	групповая
27.	3	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха»	1 нед.ап р.	1			1	индивидуальная
28.	3	Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха»	2 нед.ап р.	1			1	групповая
29.	3	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	3 нед.ап р.	1			1	индивидуальная
30.	3	Создание рисунка «Виноградная гроздь».	4 нед.ап р.	1			1	индивидуальная
31.	3	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики».	1 нед.м	1			1	индивидуальная

			ая					
32.	3	Создание рисунка «Конструирование из кубиков».	2 нед.м ая	1			1	индивидуальная
33.	3	Итоговая аттестация	3 нед.м ая	1			1	индивидуальная
34.	4	Резерв	4 нед.м ая	1			1	
ИТОГО:				34	2		32	

Список примеров дидактического материала

Содержание инструктажа по правилам техники безопасности для обучающихся в кабинете информатики

Общие положения:

- К работе в компьютерном классе допускаются лица, прошедшие данную инструкцию по технике безопасности и правилам поведения, медицинский осмотр и не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья;
- Работа учащихся в компьютерном классе разрешается только в присутствии преподавателя;
- Во время занятий посторонние лица могут находиться в классе только с разрешения преподавателя;
- Во время перемен между уроками проводится обязательное проветривание компьютерного кабинета с обязательным выходом учащихся из класса;

Помните, что каждый учащийся в ответе за состояние своего рабочего места и сохранность размещенного на нем оборудования.

Перед началом работы необходимо:

- Убедиться в отсутствии видимых повреждений на рабочем месте;
- Разместить на столе тетради, учебные пособия так, чтобы они не мешали работе на компьютере;
- Принять правильную рабочую позу;
- Посмотреть на индикатор монитора и системного блока и определить, включён или выключен компьютер. Переместите мышь, если компьютер находится в энергосберегающем состоянии или включить монитор, если он был выключен.

При работе в компьютерном классе категорически запрещается:

- Находиться в классе в верхней или во влажной одежде;
- Класть одежду и сумки на столы;
- Находиться в классе с напитками и едой;
- Располагаться сбоку или сзади от включенного монитора;
- Присоединять или отсоединять кабели, трогать разъемы, провода и розетки;
- Передвигать компьютеры и мониторы;
- Открывать системный блок;
- Прикасаться к экрану монитора;
- Включать и выключать компьютеры самостоятельно;
- Пытаться самостоятельно устранять неисправности в работе аппаратуры;
- Перекрывать вентиляционные отверстия на системном блоке и мониторе;
- Ударять по клавиатуре, бесцельно нажимать на клавиши;

- Класть книги, тетради и другие вещи на клавиатуру, монитор и системный блок;
- Удалять и перемещать чужие файлы;
- Использовать дискеты, CD-DVD-диски, USB-флэш-диски без разрешения учителя. Если такое разрешение получено, то перед работой необходимо проверить их с помощью антивирусных программ;
- Приносить и запускать компьютерные игры;
- Работать при плохом самочувствии;
- Вставать без разрешения преподавателя со своих мест, когда входят посетители;
- Мешать работе других учащихся и преподавателя.

Находясь в компьютерном классе, учащиеся обязаны:

- Соблюдать тишину и порядок;
- Выполнять требования преподавателя;
- Находясь в сети работать только под своим именем и паролем;
- Соблюдать режим работы (согласно п. 9.4.2. Санитарных правил и норм);
- При появлении рези в глазах, резком ухудшении видимости, невозможности сфокусировать взгляд или навести его на резкость, появления боли в пальцах и кистях рук, усиления сердцебиения немедленно покинуть рабочее место, сообщить о происшедшем преподавателю и обратиться к врачу;
- После окончания работы завершить все активные программы и корректно выключить компьютер;
- Оставить рабочее место чистым, в определенном порядке, принятом в кабинете информатики.

Работая за компьютером, необходимо соблюдать правила:

- Расстояние от экрана до глаз – 70 – 80 см (расстояние вытянутой руки);
- Вертикально прямая спина;
- Плечи опущены и расслаблены;
- Ноги на полу и не скрещены;
- Локти, запястья и кисти рук на одном уровне;
- Локтевые, тазобедренные, коленные, голеностопные суставы под прямым углом.

Требования безопасности в аварийных ситуациях:

- При появлении программных ошибок или сбоях оборудования учащийся должен немедленно обратиться к преподавателю;
- При появлении запаха гари, необычного звука немедленно прекратить работу, и сообщить преподавателю.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

СИСТЕМА ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

	Направление диагностики	Возрастные характеристики обучающихся	Параметры диагностики	Методы диагностики	Контрольные мероприятия, методики
Обучение	I. Теоретические и практические ЗУН	10-13 лет	Виды компьютерной графики, возможности графических редакторов Paint, KoluerPaint, Paint Tool	Наблюдение, анкетирование, опрос, анализ творческих работ; тесты достижений	Опрос
	II. Практическая творческая деятельность обучающихся	10-13 лет	Личностные достижения обучающихся в процессе усвоения предметной программы	Анализ продуктов творческой деятельности: презентации работ, участие в городских и региональных выставках, конкурсах; метод наблюдения; метод экспертных оценок	Создание индивидуальных творческих работ:
Развитие	I. Особенности личностной сферы	10-13 лет	1. Самооценка (отношение к себе)	Тестирование, метод наблюдения	методика «Солнечная система» Методика «Самооценка»
			2. Творческие способности	Тестирование, конкурсные и иные творческие мероприятия, метод экспертных оценок	Контрольный список характеристик креативной личности Тест креативности «Использование предмета», анкета для педагогов
			1. Самоотношение личности	Тестирование, проектные методики	Методика определения самооценки (Т.В.Дембо, С.Я.Рубинштейн) «Оценка самоотношения личности» (по В.В.Столину), тест «Дом, дерево, человек», «Несуществующее животное»

	II. Особенности личности в системе социальных отношений	10 – 13 лет	2. Творческие способности	Тестирование, проектные методики	Тест вербальной креативности, анкета для педагогов
			1. Удовлетворенность отношениями в группе, положение личности в коллективе и его сплоченность	Социометрические и референтометрические методы; наблюдение; проективные методики	Опросник САН «Социометрия», анкета «Наши отношения», анкета «Сплоченность коллектива»
			1. Удовлетворенность отношениями в группе, положение личности в коллективе и его сплоченность	Социометрические и референтометрические методы; наблюдение; проективные методики	«Социометрия», «Оценка психологического климата коллектива», методика «Незаконченные предложения», методика измерения уровня тревожности
			2. Коммуникативные навыки	Методы наблюдения, анкетирования, тестирование	Тест «Коммуникативные и организаторские способности»
Воспитание	I. Самоорганизация свободного времени	10-13 лет	Потребность в продуктивном проведении досуга	Анкетирование	Анкета (адаптированная) «Я и мое свободное время»
					Анкета «Я и мое свободное время»
	II. Профессиональное самоопределение	10-13 лет	Профессионально важные качества	Метод наблюдения, метод экспертных оценок	Анкета «Профессиональные качества»
			Профессиональные интересы	Тестирование	Опросник «Я предпочту», «Дифференциально-диагностический опросник Е. А. Климова
			Профессиональные намерения, готовность к выбору профессии	Анкетирование	Анкета «Моя будущая профессия», «Дифференциально-диагностический опросник Е. А. Климова

Требования к техническому оформлению программы

1. Текст набирается в редакторе Word for Windows
 - Шрифт Times New Roman 12 -14
 - Межстрочный интервал – одинарный
 - Переносы в тексте не ставятся
 - Выравнивание текста по ширине
 - Абзац – 1,25 см
 - Поле со всех сторон 2 см
 - Центровка заголовков и абзацы в тексте выполняются при помощи средств Word
 - Листы формата А4
 - Таблицы вставляются непосредственно в текст
2. Титульный лист считается первым, но не нумеруется, также, как и листы приложения