

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Тыргетувская средняя общеобразовательная школа

«Согласовано»
Руководитель Центра Образования
цифрового и гуманитарного профилей
«Точка Роста»
Гарона Л.Ф. *Л.Ф. Гарона*

«Утверждено»
Директор школы
Спиридонова Н.В. *Н.В. Спиридонова*



РАБОЧАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Внеурочной деятельности «Акварелька»

На 2024-2025 учебный год

1-4 классы

Составитель рабочей программы:

Учитель начальных классов

Бодякована Л.А.

с.Тыргетуй, 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word и графический редактор Paint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Основой деятельности кружка «Акварелька» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий.

Дополнительная образовательная программа «Акварелька» имеет научно-техническую направленность.

Цель программы: Создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Задачи данной образовательной программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.

Развивающая :

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

Программа рассчитана на обучение детей 9-10 лет.

Условия реализации программы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

Фронтальная- подача учебного материала всему коллективу учеников

Индивидуальная- самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая- 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.

Данная программа рассчитана на один год обучения –34 часа в год (один раз в неделю).

Количество детей в группе не должно превышать не более 14 человек в связи с малым количеством посадочных мест.

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

По окончании обучения учащиеся должны знать и уметь:

- **Знать:** назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;

Уметь:

- учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- знать терминологию;
- быстрота исполнения работы.

Способы определения результативности занятий.

- Наблюдение
- Устный контроль
- Практическая работа

• Список использованной литературы

- 1. В.А.Попов. Macromedia Flash: Материалы к урокам. /В.А.Попов. – М.:ООО «Чистые пруды», 2005. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика»).
- 2. А.А.Дуванов. Азы информатики. Рисуем на компьютере: векторная графика. Газета «Информатика», №12, 2005.
- 3. С.Луций. Изучаем Photoshop. – СПб.: Питер, 2005.
- 4. Л.А. Залогова. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. ил.: ил.
- 5. Л.А. Залогова. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г. – 212 с., 16 с. ил.: ил.
- 6. А.И. Сенокосов. Лабораторные работы по Macromedia Flash. // газета «Информатика», № 2-4, 20
- 7. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
- 8. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

- 9. Обучение информатике в начальной школе: Методическое пособие / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова, Л.П. Панкратова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.

Тематическое планирование программы «Акварелька»

№ урока	Раздел. Тема урока	Количество часов, отводимых на изучение темы
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1
3	Включение и выключение компьютера.	1
4	Пользование мышью.	1
5	Клавиатура. Основные клавиши.	1
6	Понятие компьютерной графики.	1
7	Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	1
8-9	Рисование карандашом в редакторе.	2
10-11	Рисование кистью.	2
12-13	Распылитель.	2
14	Ластик.	1
15	Изменение фонового цвета.	1
16	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1
17	Заливка замкнутых областей.	1
18-19	Создание простейших рисунков.	2
20-21	Раскрашивание готовых рисунков	2
22	Прорисовка геометрических фигур.	1
23	Рисование узоров и орнаментов.	1
24	Дорисовка незаконченных рисунков.	1
25-26	Составление рисунков.	2
27	Функция масштабирования.	1
28	Функция копирования.	1
29	Создание композиций.	1
30	Надписи на рисунке различными шрифтами.	1
31-32	Изготовление открыток.	2
33	Функция сохранения рисунков.	1
34	Итоговое тестирование	1

		Итого 34 час.
--	--	---------------