

ПРИЛОЖЕНИЕ 11.6
К ООП НОО МАОУ СОШ №133
Приказ №01.01.-02/23 от 29.07.2024г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

АЗБУКА ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ

Уровень – начальное общее образование (3-4 классы)

Екатеринбург, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Азбука цифровой графики» для учеников 3-4 классов разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, основной общеобразовательной программы начального общего образования ОУ, планируемых результатов начального общего образования.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «АЗБУКА ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ»

Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3-4 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Как известно, современные графические редакторы для различных компьютеров с различными графическими системами обладают большими возможностями в создании и редактировании изображений обычно предусматривается выбор графических примитивов, установление их размеров, выбор цветовой гаммы, стирание ошибочно проведенных линий и выполненных рисунков и т.д.

Вместе с тем изучение таких редакторов порой затруднено из-за освоения большого числа операционных действий. Поэтому, на наш взгляд, более целесообразно предлагать учащимся начальной школы более простые редакторы, моделирующие лишь отдельные функциональные возможности

“профессиональных редакторов”. В них операциональные навыки не должны затенять деятельность, связанную с построением изображений.

Предлагаемый графический редактор Paint построен именно по этому принципу. Это позволяет очень быстро включать школьников в работу по выполнению различных рисунков.

Данная программа позволит развивать формулированное ранее положение об оперировании учащихся понятиями “объект”, “имя”, “значение”. Например, можно, предлагая учащимся реальные объекты (игрушечные автомобили, домики и т.п.), обучать их созданию (конструированию) изображения на экране дисплея, затем запоминанию изображений под некоторым именем, вызову (считыванию) изображения по указанному имени.

Кроме того, включение редактора в учебную деятельность позволит естественным образом знакомить учащихся с различными геометрическими фигурами и оперированию с ними.

Немаловажное значение имеет методика обучения работе с графическим редактором. Вначале учащимся рассказывается о режимах работы, предлагается испытать некоторые режимы (например, выбор карандаша, изменение его цвета, изменение цвета фона изображения), затем предлагается выполнить конкретное задание по образцу. После этого обсуждаются режимы запоминания и вызова выполненных рисунков. В дальнейшем можно разнообразить деятельность учащихся: предлагать для копирования различные простые и сложные рисунки, затем проводить построение рисунков реальных объектов.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Программа занятий входит во внеурочную деятельность по направлению художественно-эстетическое развитие личности.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «АЗБУКА ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ»

Цель: формирование и развитие у детей практических умений в области компьютерной графики и проектно-творческой деятельности в рамках внеурочной деятельности для закрепления и систематизации знаний, полученных во время учебного процесса.

Задачи:

- Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
- Научить учащихся работать с программами PAINT, PAINT.NET.
- Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «АЗБУКА ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ»

3 КЛАСС

Модуль «Азбука цифровой графики». Осваивать приёмы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования. Применять получаемые навыки для усвоения определённых учебных тем, например: исследования свойств ритма и построения ритмических композиций, составления орнаментов путём различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментируя на свойствах симметрии; создание паттернов. Осваивать с помощью создания схемы лица человека его конструкцию и пропорции; осваивать с помощью графического редактора схематическое изменение мимики лица.

Осваивать приёмы соединения шрифта и векторного изображения при создании поздравительных открыток, афиши и др. Осваивать приёмы редактирования цифровых фотографий с помощью компьютерной программы Paint (изменение яркости, контраста и насыщенности цвета; обрезка изображения, поворот, отражение). Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем.

4 КЛАСС

Модуль «Азбука цифровой графики». Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений. Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства.

Использовать поисковую систему для знакомства с разными видами деревянного дома на основе избы и традициями и её украшений. Осваивать строение юрты, моделируя её конструкцию в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур, находить в поисковой системе разнообразные модели юрты, её украшения, внешний и внутренний вид юрты. Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции храмовых зданий разных культур (каменный православный собор с закомарами, со сводами-нефами, главой, куполом; готический или романский собор; пагода; мечеть). Построить пропорции фигуры человека в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе; изобразить различные фазы движения, двигая части фигуры (при соответствующих технических условиях создать анимацию схематического движения человека). Освоить анимацию простого повторяющегося движения изображения в виртуальном редакторе GIF-анимации.

Освоить и проводить компьютерные презентации в программе PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поисковых системах нужный материал, или на основе собственных фотографий и фотографий своих рисунков; делать шрифтовые надписи наиболее важных определений, названий, положений,

которые надо помнить и знать. Совершать виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «АЗБУКА ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ»

Личностные результаты.

Программа призвана обеспечить достижение обучающимися личностных результатов в области патриотического, гражданского, духовно-нравственного, эстетического, экологического и трудового воспитания.

Патриотическое воспитание осуществляется через уважение и ценностное отношение к своей Родине — России, через освоение школьниками содержания традиций отечественной культуры, выраженной в её архитектуре, народном, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве.

Гражданское воспитание осуществляется через формирование ценностно-смысловых ориентиров и установок, отражающих индивидуально-личностные позиции и социально значимые личностные качества, через коллективную творческую работу, которая создаёт условие для разных форм художественно-творческой деятельности и способствует пониманию другого человека, становлению чувства личной ответственности, развитию чувства личной причастности к жизни общества.

Духовно-нравственное воспитание является стержнем художественного развития обучающегося. Творческие задания направлены на развитие внутреннего мира, воспитание его эмоционально-образной, чувственной сферы и помогают обрести социально значимые знания. Развитие творческих способностей способствует росту самосознания, осознанию себя как личности и члена общества.

Эстетическое воспитание осуществляется через формирование представлений о прекрасном и безобразном, о высоком и низком, через формирование отношения к окружающим людям (стремление к их пониманию), через отношение к семье, природе, труду, искусству, культурному наследию, через развитие навыков восприятия и художественной рефлексии своих наблюдений в художественно-творческой деятельности.

Экологическое воспитание происходит в процессе художественно-эстетического наблюдения природы, а также через восприятие её образа в произведениях искусства. Формирование эстетических чувств способствует активному неприятию действий, приносящих вред окружающей среде.

Трудовое воспитание осуществляется в процессе собственной художественно-творческой деятельности по освоению художественных материалов, в процессе достижения результата и удовлетворения от создания реального, практического продукта.

Метапредметные результаты

Овладение универсальными познавательными действиями.
Пространственные представления и сенсорные способности:

– характеризовать форму предмета, конструкции; выявлять

доминантные черты (характерные особенности) в визуальном образе;

- находить ассоциативные связи между визуальными образами разных форм и предметов;
- сопоставлять части и целое в видимом образе, предмете, конструкции; анализировать пропорциональные отношения частей внутри целого и предметов между собой;
- абстрагировать образ реальности при построении плоской композиции;
- соотносить тональные отношения (тёмное — светлое) в пространственных и плоскостных объектах;
- выявлять и анализировать эмоциональное воздействие цветовых отношений в пространственной среде и плоскостном изображении.

Базовые логические и исследовательские действия:

- проявлять исследовательские, экспериментальные действия в процессе освоения выразительных свойств различных художественных материалов при самостоятельном выполнении художественно-творческих заданий;
- проявлять исследовательские и аналитические действия на основе определённых учебных установок в процессе восприятия произведений изобразительного искусства, архитектуры и продуктов детского художественного творчества;
- анализировать и оценивать с позиций эстетических категорий явления природы и предметно-пространственную среду жизни человека;
- использовать знаково-символические средства для составления орнаментов и декоративных композиций;
- классифицировать произведения искусства по видам и соответственно по назначению в жизни людей;
- классифицировать произведения изобразительного искусства по жанрам в качестве инструмента анализа содержания произведений.

Работа с информацией:

- использовать электронные образовательные ресурсы; выбирать источники для получения информации: поисковые системы интернета, цифровые электронные средства, справочники, художественные альбомы и детские книги;
- анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизировать информацию, представленную в произведениях искусства, текстах, таблицах и схемах;
- осуществлять виртуальные путешествия по архитектурным памятникам, в отечественные художественные музеи и зарубежные художественные музеи (галереи) на основе установок и квестов, предложенных учителем.

Овладение универсальными коммуникативными действиями.

Учащиеся должны учиться взаимодействовать, сотрудничать в процессе коллективной работы, принимать цель совместной деятельности, договариваться, ответственно относиться к своей задаче по достижению общего результата.

Овладение универсальными регулятивными действиями.

Обучающиеся должны:

- внимательно относиться к учебным задачам, выполнять их, соблюдать последовательность учебных действий при выполнении задания;
- уметь организовывать своё рабочее место для практической работы, бережно относиться к используемым материалам;
- контролировать свою деятельность в процессе достижения результата.

Предметные результаты

Предметные результаты сформулированы по годам обучения на основе модульного построения содержания курса. Результаты характеризуют опыт обучающихся в художественно-творческой деятельности и отражают сформированность умений в зависимости от содержания программы внеурочной деятельности.

Модуль «Азбука цифровой графики»

- Осваивать возможности изображения с помощью разных видов линий в программе Paint (или другом графическом редакторе).
- Осваивать приёмы трансформации и копирования геометрических фигур в программе Paint, а также построения из них простых рисунков или орнаментов.
- Осваивать композиционное построение кадра при фотографировании: расположение объекта в кадре, масштаб, доминанта.
- Осваивать приёмы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования.
- Применять получаемые навыки для усвоения определённых творческих тем, например, исследования свойств ритма и построения ритмических композиций, составления орнаментов путём различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментируя на свойствах симметрии; создание паттернов.
- Осваивать приёмы соединения шрифта и векторного изображения при создании поздравительных открыток, афиши и др.
- Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем.
- Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений.
- Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства.
- Освоить анимацию простого повторяющегося движения изображения в виртуальном редакторе gif-анимации.
- Совершать виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА «АЗБУКА ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ»

3 КЛАСС

№ п/п	Модуль и темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Графический редактор Paint		1	34	34
1	Чем будем рисовать?	1		1
2	Волшебное кольцо		1	1
3	Бумажный кораблик		2	2
4	Почтовый грузовик		2	2
5	Ух ты! Робот!		2	2
6	Рисуем цветы		2	2
7	Вертолет взлетает		2	2
8	Муравьи и сахар		1	1
9	Арктика. Белые медведи		2	2
10	Геометрический орнамент		2	2
11	Рыбки в аквариуме		2	2
12	Космическая фантазия		2	2
13	Китайские фонарики		2	2
14	Зооморфный орнамент		2	2
15	Рисуем чашку		1	1
16	Птицы улетают		2	2
17	Куда бежит дорога		2	2
18	Светлячок		2	2
19	Коллаж		2	2
	ВСЕГО	1	33	34

4 КЛАСС

№ п/п	Модуль и темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Графический редактор Paint.net		1	34	34
1	Что нового в PAINT.NET?	1		1
2	Солнечный витраж		4	4
3	Редактирование в PAINT.NET: вырезаем из фона		4	4
4	Фрукты на блюде		3	3
5	Точно такой же?		2	2
6	Проектирование открытки		4	4
7	Календарь		4	4
8	Коллекция стикеров: «Эмоции»		2	2
9	Обработка фотографии: наложение эффектов		2	2
Работа со стилусом. Режим «Рисование»				
10	«Орнамент в нашей жизни». Где мы можем его применить?		2	
11	Эскиз плаката или афиши.		2	
12	Графический портретный рисунок		2	
13	Виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира		2	
	ВСЕГО	1	33	34

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения: репродуктивный (воспроизводящий); иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала); проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения).

Важно соблюдать режим работы и предотвращать утомляемость зрительных рецепторов у детей. Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения. Развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса.

Для уменьшения зрительного напряжения необходимы:

- хорошее освещение;
- хорошо проветренное помещение;
- чёткое и контрастное изображение на экране компьютера;
- расстояние от глаз до экрана компьютера – не менее 50 – 60 см.

Режим работы – один из факторов профилактики утомления и переутомления ребёнка при общении с компьютером.

Следует помнить: продолжительность непрерывных занятий на компьютере для младших школьников составляет не более 15 минут. После 15 мин непрерывной работы следует проводить физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3 – 4 минут.

Формы контроля. Тестирование, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Методическое обеспечение для учителя:

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 352с.: ил.
2. 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.
3. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе. -М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2009. -336с.:ил.
4. Соловьева Т.Г., Азбука цифровой графики. Учебное пособие. – Москва.: Просвещение, 2024. - 128с.: ил.
5. Tux Paint - <http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801>
6. Программа «Раскраска» <http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html>
7. GP Puzzle (пазлы) <http://todostep.ru/pazly.html>

Технические средства обучения:

- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- экспозиционный экран;
- персональный компьютер для учителя (ноутбук);
- фото- и видеокамера (планшет, мобильный телефон).

Наглядные пособия:

- коллекция презентаций по темам занятий;
- коллекция презентаций с работами обучающихся;
- электронные образовательные ресурсы по темам занятий и др.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 706699936057990200889301522920754506789801582789

Владелец Зорина Мария Андреевна

Действителен с 28.03.2024 по 28.03.2025