

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»
МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ ЗОЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КБР

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3» с.п. Сармаково
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
МКОУ «СОШ №3» с.п. Сармаково
(протокол от 31.08 2021г. № 1)

УТВЕРЖДЕНА
приказом МКОУ «СОШ №3» с.п. Сармаково
от 31.08 2021г. № 1
директор
С.Ю. Мудрянова



**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«PAINT 3D»**

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 7-10 лет.
Срок реализации: 12 месяцев (68 ч.)

Автор - составитель:
Карданова Муслимат Хазреталиевна
Педагог дополнительного образования

с.п. Сармаково
2021год

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	6
3.Содержание программы элективного курса.....	9
4. Ожидаемые результаты.....	13
5.Учебно-методическое обеспечение программы	14
6. Приложение. Дидактический материал к занятиям.....	17

Пояснительная записка

Авторская программа «Графический редактор Paint3D» предназначена для подготовки учеников 1-3 классов, интересующихся графическими редакторами и желающими изучать их глубоко.

Программа «Графический редактор Paint 3D» разработана с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта, федерального базисного учебного плана и примерных программ общего образования для общеобразовательных учреждений РФ. Данная программа является обобщением 3-летнего опыта работы с учащимися по данной теме.

Программа «Графический редактор Paint 3D» рассчитана на 36 часов на 1 год обучения.

Предлагаемая образовательная программа «Графический редактор Paint3D» представляет собой сборник конспектов, презентаций, практических и домашних заданий, включающий инструкции для их выполнения. Для изучения возможностей программы Paint использованы задания из различных сфер деятельности человека.

Содержание программы построено на чередовании теоретических занятий с практическими. Последовательность расположения материала предполагает накопление опыта работы воспитанников, вырабатывает навыки самостоятельного анализа домашнего задания.

Программа составлена с учётом национально-регионального компонента и содержит возможности для дифференцированного и индивидуального подхода, построена по принципу от простого к сложному.

Учитывая психолого-педагогические особенности детей, были подобраны задания, отвечающие интересам и способностям каждого ребенка, что дает возможность учителю использовать вариативный подход при проведении занятий. Задания, включенные в комплект, можно использовать как в качестве обучающих, так и контролирующих. Комплект методических разработок построен таким образом, что может быть использован как на занятии, так и во внеурочной (факультативной, кружковой) деятельности.

Задания призваны развивать интуицию, пространственные представления и воображение учащихся, выполняются дошкольниками на компьютере под руководством педагога или самостоятельно, при условии, что учащиеся уже получили необходимые знания для выполнения упражнения.

Разработка адресована учителям , руководителям компьютерных кружков.

Программа «Графический редактор Paint 3D» имеет большое познавательное и воспитательное значение. Анализ выполнения практических заданий формирует у учащихся активную мыслительную деятельность, развивает умение рассуждать и обосновывать правильность выполняемой работы; способствует осмысленному обогащению словарного запаса. Занятия помогут обогатить знания учащихся, продолжат развивать чувство собственной значимости.

Программа имеет большое практическое значение: её средствами повышается культура речи, совершенствуется умение пользоваться компьютерными информационными технологиями, обогащается словарный запас воспитанников. Занятия способствуют формированию у учащихся интереса к работе графического дизайнера и вырабатывают профессиональный интерес к данной профессии.

Разработка адресована учителям , руководителям компьютерных кружков.

Цель программы

- подготовка воспитанников к ситуации выбора профиля дальнейшего обучения и приобретения навыков для будущей профессии;
- углубление знаний и расширение кругозора в области информационных технологий, повышение общей языковой культуры дошкольников;
- формирование сознательного отношения к компьютеру как материальной ценности, средству общения и получения знаний в разных сферах человеческой деятельности;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей воспитанников, навыков самостоятельной деятельности, самовыражения в различных областях человеческой деятельности.
- научить дошкольников использовать компьютер и информационные технологии в повседневной практической деятельности для:
- изменения и создания простых информационных объектов на компьютере;
- решения учебных и практических задач;
- приобретения навыков выполнения разного уровня сложности рисунков, узоров, чертежей.

Задачи программы

обучающие:

- формирование представлений об информатике, знакомство с графическим редактором, развитие творческих способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

развивающие:

- подготовка сознания дошкольников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

воспитывающие:

- Формирование информационной и полиграфической культуры воспитанников;
- Укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;

- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Формы занятий

- групповые;

- индивидуальные.

Методы

- словесный;

- частично-поисковый;

- исследовательский;

- наглядно-демонстрационный;

- проблемный.

Межпредметные связи

- познание;

- изобразительная деятельность;

- труд;

- татарский язык;

Оборудование и материалы

Для работы с учебным комплектом необходимо следующее:

- программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint;

- аппаратное обеспечение: компьютерный класс (10 компьютеров для воспитанников и 1 для педагога), любая интерактивная доска, принтер.

1. Учебно-тематический план

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Презентация	Практическое задание	Домашнее задание
1	4	Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.	Графические редакторы.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 1 темы»: <i>Задание 1-1, Задание 1-2, Задание 1-3</i>	Раздаточный материал (карточка)
2	7	Инструменты графического редактора Paint. Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Раздаточный материал: «Памятка по Paint»	Инструменты графического редактора Paint.	Раздаточный материал (карточка с 30 рисунками)	Раздаточный материал (карточка с 4 рисунками)
3	3	Инструменты графического редактора Paint - примитивы. Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	Инструменты графического редактора Paint - примитивы.	Раздаточный материал (карточка с 2 рисунками)	Раздаточный материал (карточка с 6 рисунками)
4	4	Работа с текстом. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	Работа с текстом.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 4 темы»: <i>Задание 4-1,</i>	Раздаточный материал (карточка с заданием)

				<i>Задание 4-2, Задание 4-3, Задание 4-4, Задание 4-5</i>	
5	3	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора Меню - Файл. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов.	Команды графического редактора Paint-1.	Раздаточный материал (карточка с заданием) Папка с файлом «Для 5 темы»: <i>Домик.png</i>	Раздаточный материал (карточка с заданием)
6	3	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена.	Команды графического редактора Paint-2.	Раздаточный материал (карточка с заданием)	Раздаточный материал (карточка с заданием)
7	3	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Использование команд при создании и редактировании изображений.	Команды графического редактора Paint-3.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 7 темы»: <i>Самолеты, Самосвалы, Кривое зеркало, Символ олимпиады, Грузовик</i>	Раздаточный материал (карточка с заданием)
8	2	Проектирование татарского национального орнамента. Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента.	Проектирование татарского национального орнамента.	Раздаточный материал (карточка) Папка с файлом «Для 8 темы»: <i>Для орнамента</i>	Нарисовать свой орнамент в тетради

9	5	Создание и редактирование рисунка. Закрепление навыков работы с графическим редактором Paint. Подготовка к контрольной работе.	Графический редактор Paint	Раздаточный материал (карточка с заданиями) Папка с файлами «Для 9 темы»: <i>Аватар, Волшебник, Зоопарк, Паровоз, Пары, Чья тень</i>	Повторить пройденный материал, подготовиться к контрольной работе
10	2	Контрольная работа.		Раздаточный материал в 2 вариантах	
Итого:					36 часов

1.

2. Содержание программы

Тема №1. Графические редакторы (4 часа)

Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

Цели:

- помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, программах для создания и редактирования изображений;
- познакомить учащихся с графическим редактором Paint;
- дать основные понятия, необходимые для работы на компьютере;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №2. Инструменты графического редактора Paint (7 часов)

Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;

- знакомство с назначением элементов панели инструментов;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- закрепление полученных знаний на практике;
- развитие творческих способностей;

Тема №3. Инструменты графического редактора Paint – примитивы (3 часа)

Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора – примитивы.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с графическими примитивами;
- закрепление полученных знаний на практике;
- воспитание культуры работы в графической среде;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Инструменты графического редактора - примитивы».

Тема №4. Работа с текстом (4 часа)

Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Презентация: Работа с текстом.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- научить добавлять текст на рисунок в графическом редакторе Paint;
- освоить навыки выделения фрагментов текста;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие творческих способностей.

Тема №5. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора **Меню - Файл**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов. Презентация: Команды графического редактора Paint - 1.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню - Файл**;
- познакомить учащихся с форматами графических изображений;

- воспитание культуры работы в графическом редакторе Paint;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Команды графического редактора Paint - 1».

Тема №6. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: **Меню – Правка** и **Меню - Вид**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена. Презентация: Команды графического редактора Paint - 2.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Правка** и **Меню - Вид**;
- дать понятие «буфер обмена»;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №7. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: **Меню – Рисунок**, **Меню – Палитра** и **Меню - Справка**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Презентация: Команды графического редактора Paint - 3.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Рисунок**, **Меню – Палитра** и **Меню - Справка**;
- закрепить навыки работы с «буфером обмена»;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- воспитание эстетического отношения к действительности;
- развитие познавательных интересов, творческих способностей.

Тема №8. Проектирование татарского национального орнамента (2 часа)

Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента. Презентация: Проектирование татарского национального орнамента.

Цели:

- отработка навыков работы с графическим редактором;
- повторение и закрепление навыков умения работать с инструментами – “копирование”, “вставка”;
- научить составлять рисунок, используя несколько одинаковых фрагментов рисунка;
- закрепить навыки работы с командой **Отразить/Повернуть**.
- познакомить учащихся с основными видами орнамента, его символами и принципами композиционного построения
- наличие межпредметных связей с уроком истории родного края
- развивать навыки работы на компьютере, развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе;
- формирование национального самосознания, уважения к историческому, культурному наследию наших предков.

Тема №9. Создание и редактирование рисунка (5 часов)

Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе. Практическая работа.

Цели:

- закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;
- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- привитие навыков самостоятельной работы;

Тема №10. Контрольная работа (2 часа)

Проверка знаний теоретического материала, умений и навыков работы с графическим редактором Paint.

Цели:

- выявить качество усвоения изученного материала по теме: «Графический редактор Paint»;
- проверить умение работать на компьютере.

4. Ожидаемые результаты.

Воспитанники должны знать:

- алгоритм запуска графического редактора Paint;
- интерфейс программы Paint;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в Paint;
- основные приемы работы с объектами;
- технику выделения областей изображения (инструменты выделения, управление параметрами инструментов, приемы выделения областей сложной формы, действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области и т. д.)
- алгоритм создания коллажей;
- технику рисования;
- технику ретуширования;
- алгоритм сканирования и коррекции изображения;
- технику безопасности в компьютерном классе.

Воспитанники должны уметь:

- запускать программу Paint;
- производить настройку программного интерфейса;
- работать с инструментами графического редактора Paint;

- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать, объединять, производить обрезку и т. д.);
- применять основные приемы работы с объектами редактора Paint(выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе Paint;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе Paint;
- создавать коллажи;
- использовать инструменты для коррекции изображения;
- сочетать цвета при создании рисунка;
- согласовывать пропорции предмета и формата;

Учебно-методическое обеспечение

Список литературы и Интернет-ресурсов:

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 192 с.: ил.
2. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2007. – 338 с. : ил.
3. Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 87 с.: ил.
4. Семакин И.Г. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В.Русаков, Л.В. Шестакова. – 2-е издание, испр. и доп.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 390 с.: ил.
5. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. Пособие / О. Ефимова, В.Морозова, Н.Угринович. – М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. – 424, [8] с.: ил.
6. Информатика в школе. №5 – 2009 . – М.: образование и Информатика, 2009. – 96 с.: ил.
7. Макарова Н.В. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2008. – 128 с.: ил.
8. Информатика 5-6. Начальный курс. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2004 г
9. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов. – 2-е издание, переработанное и доп. / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 448 с.: ил.
10. Нестеренко Ю.В., Олехник С.Н., Потапов М.К. Задачи на смекалку. – М., 2005.

11. Челак Е., Конопатова Н. Развивающая информатика. – М., 2000.
12. Шарыгин И.Ф., Ерганжиева Л.Н. «Наглядная геометрия 5-6 классы»
13. Шарыгин И.Ф., Шевкин А.В. «Математика: задачи на смекалку»
14. Головоломки для малышей №0701 («Дисней. Малыши»), ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.», Москва, 2007.
15. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>.
16. Усольцева Э. М.- А. Адрес: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1.html>
17. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с., 16 с. ил.: ил.
18. «Весёлая геометрия». Раскраска-книжка в стихах. Рисунки Надежды Губаревой. Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2007.
19. Раскраска «Время» для самых маленьких. Издание для досуга. Составитель О.Б.Пенкина.
20. Раскраска «Моя школа». Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2008.
21. Весёлые задания для моей компании. Для младшего школьного возраста. Москва, Дрофа- плюс, 2004 г.
22. Волкова С.И., Столярова Н.Н. Тетрадь с математическими заданиями №1 для 2 класса четырёхлетней начальной школы: Курс «Развитие познавательных способностей детей на уроках математики». – 3-е изд. – М.: просвещение, 1996. – 64 с.: ил.
23. Развиваем внимание. Рабочая тетрадь для старшего дошкольного возраста. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. / Издательство «Росмэн-пресс», 2004
24. Развивающий журнал «Детская Академия», №6, №7. / Педагогическое Объединение «Радуга», 2005, г.Москва.
25. «Игры с Бимбо» - угадай, раскрась, реши. Выпуск 1. Для самых маленьких. Издательство «Омега», 2001, г. Москва.
26. Бабаева Т.И. У школьного порога. – М.: Просвещение, 1993.- 128 с.: ил. – (Библиотека воспитателя детского сада).
27. Развивающие задания - Озорные цифры. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.
28. Развивающие задания – Озорная логика. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.

29. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.
30. Иванова И.А. Информатика. 5 класс: практикум. – Саратов: Лицей, 2004. – 48 с.
31. Валеев Ф.Х. Татарский народный орнамент. Казань, 2002. – 295 с.
32. Ф.Г. Габдуллина "Вышиваем сами. Бисер", Казань, "Тарих", 2003.
33. Задания VII открытого районного турнира «Компьютерная грамотность», посвященного 65-летию Победы в Великой Отечественной войне и Году Учителя, г.Нижнекамск, Республика Татарстан, 2010 г.
34. <http://www.videouroki.net/filecom.php?fileid=98656985>
35. <http://tataroved.ru/publication/art/5/>
36. <http://www.ivalex.vistcom.ru/metod12.htm>
37. <http://luiza-m.narod.ru/smi/tarih/32-tat-ornam-r.htm>