

Управление образования администрации г. Хабаровска

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА  
ЦЕНТР ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ  
«ОТРАДА»  
(МАУ ДО ЦЭВД «Отрада»)

Принята  
Педагогическим советом  
протокол от «03» сентября 2018 г.  
№ 1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Компьютерный дизайн»  
Студии «Инфознайки»  
технической направленности  
для учащихся 7-11 лет  
срок реализации – 2 года

Педагог, реализующий программу:  
Савельева Елена Гергардовна,  
педагог дополнительного образования

г. Хабаровск  
2018 г.

## **Введение**

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры.

Компьютерная графика охватывает разнообразные виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком. Знания компьютерной графики используются не только узконаправленно, но и в различных областях человеческой деятельности: в математике, в археологических исследованиях, в медицине, в архитектуре, в автомобилестроении, в рекламной сфере и других. Сегодня информационная грамотность включает в себя построение компьютерных изображений. При приеме на работу требование знания компьютера предполагает умение работать не только с текстовыми документами, но и с графическими объектами. Поэтому изменился социальный заказ общества школе: необходим качественно новый подход к изучению темы "Компьютерная графика".

- Кружок «Компьютерной графики и дизайна» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.
- Правильно организованная система дополнительного образования представляет собой ту благоприятную сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого учащегося, что позволит в конечном итоге сделать более результативным и эффективным весь процесс дополнительного образования.

## Пояснительная записка

Данная программа рассчитана для детей и подростков в возрасте от 11 до 13 лет.

Актуальность.

Федеральная целевая программа «Электронная Россия (2002 - 2010)» определяет задачи одного из направлений, требующего активной модернизации при создании единого образовательного пространства России « широкое развитие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и их проникновение во все сферы жизни общества требуют подготовки не только соответствующих специалистов в рамках профессиональных образовательных программ, но и квалифицированных пользователей. При этом необходимо прогнозировать потребности общества в специалистах на 10—15 лет вперед и способствовать организации этой работы в настоящее время.

Обучение компьютерной графике - одного из важнейших направлений использования персонального компьютера, рассматривается на сегодняшний день как важнейший компонент образования . Достижения в области ИКТ актуализируют вопросы подготовки специалиста в области представления информации в виде графических образов чертежей, схем, рисунков, эскизов, презентаций, визуализаций, анимационных роликов, виртуальных миров и тд.

На социально-педагогическом уровне актуальность обусловлена социальным заказом общества, потребностями рынка труда и условиями быстроразвивающейся инфосферы. Компьютерная графика - необходимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные презентации, создание прототипов и имитации динамики, а также в создании компьютерных игр и обучающих программ. Постоянно появляются новые области применения компьютерной графики, требуются квалифицированные художники и разработчики компьютерных моделей и представлений, на рынке труда возникают новые профессии - спецэффектор, векторный арт-мастер, САД-мастер, моделлер, аниматор, текстурировщик, визуализатор и др, и, соответственно, необходимы педагогические и методические идеи по реализации подготовки будущих специалистов в области компьютерной графики .

Количество обращений выпускников вузов, имеющих профессии бухгалтера, экономиста, техника, юриста значительно превышает

потребность, что практически не оставляет им шанса для трудоустройства по полученной профессии. Проблемы трудоустройства молодых специалистов и рабочих кадров, выходящих на рынок труда Хабаровского края, по-прежнему остаются весьма острыми. Одной из причин является:

- несоответствие между структурами потребностей рынка труда и выпуска специалистов;

Современный рынок труда и образовательных услуг является переплетением социальных сетей, совокупностью динамических связей между участниками рынка. Успешность действий на рынке труда в значительной мере зависит от того, станут ли участники взаимовыгодными социальными партнерами. Дальневосточный регион нуждается в специалистах инженерно – технических направлений. Курс компьютерная графика входит в число дисциплин, обеспечивающих непрерывную компьютерную подготовку будущих инженеров. А эта задача требует современных методик обучения специалистов, в которых центральное место занимают методы компьютерной графики, как нового и универсального инструмента. Дисциплина «Компьютерная графика» важна для будущих инженеров-конструкторов и технологов, необходима инженеру для практической деятельности по специальности «Информационные системы в экономике». Для специальности «Информационные системы в технике и технологии» курс компьютерной графики рассчитан на студентов Международного института моды и дизайна, обучающихся по учебным планам Государственного стандарта по специальности домоведение специализация – современный стиль жизни при нормативной длительности«Дизайн окружающей среды» . На Дальнем Востоке в последние годы появилось множество издательств. Для их успешной работы необходимо внедрение в издательскую практику методов художественного конструирования или композиционно-графического моделирования . Специальность «Дизайн» была открыта в ДВГУ на базе ИМК в 2001 году. В 2003 году появилась специализация «графический дизайн». Эта специализация уникальна тем, что ДВГУ является единственным университетом на Дальнем Востоке, Открытие новой для университета специальности «дизайн» вызвано отсутствием профессиональных специалистов в области компьютерного и графического дизайна.

Компьютерная графика – это область информатики, занимающаяся проблемами получения различных изображений (рисунков, чертежей, мультимедиа) на компьютере. Это новый, необычайно интересный и

перспективный предмет, а компьютер здесь выступает просто как инструмент художника – такой же, как и карандаш, перо или кисть, но, естественно, обладающий своими специфическими возможностями.

Наиболее простой способ увидеть компьютерную графику на практике – включить телевизор. Заставки ко многим телевизионным программам представляют собой именно компьютерную графику. Она играет важнейшую роль в создании компьютерных игр, мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и так далее.

Мир, в котором начинают жизнь сегодняшние дети, в немалой степени является воплощением графических образов некогда мерцавших на экранах компьютера. Вне зависимости от того, насколько этот факт осознается и понимается, значение его для эстетического воспитания ребенка трудно переоценить, ведь, как верно заметил А.И. Буров, «Любое эстетическое отношение не существует без эстетического предмета, эстетический предмет есть условие формирования эстетического отношения»

Без компьютерной графики мир был бы иным, чем он есть сейчас. А сейчас он для рожденного в нем ребенка – единственно возможный, самый живой, понятный и родной (чтобы не думали о нем, сотворившие его взрослые, как бы ни оценивали, в какие бы схемы ни пытались вписать).

Можно смело утверждать, что сегодня компьютерная графика является значимым фактором современной эстетической среды (организации материально-предметного и духовного окружения человека). В этом и заключается первостепенное значение компьютерной графики для эстетического воспитания ребенка. Воспитательное воздействие становится особенно актуальным, когда знакомство с компьютерной графикой выходит на уровень практической деятельности учащегося школы и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, оформления обложек и вкладышей к аудио кассетам, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

Ряд уникальных свойств, которыми обладает данный вид искусства, отличает ее от всех традиционных способов создания графического образа. Прежде всего, это легкость манипулирования изображением. Ребенку очень просто не только стереть какие-то его части и добавить новые, но и заменить один цвет на другой, высветлить или затемнить и даже поменять всю гамму. С помощью графического редактора на экране компьютера дети могут создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и

улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

- В кружках внешкольных учреждений имеется возможность более детального и углубленного изучения компьютерной графики как раздела предмета «Информатика» за счет большего времени, нежели чем в школе. Причем за счет гибкости индивидуальной программы, разработанной преподавателем кружка, приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Специализированные программные пакеты позволяют ребенку создавать на экране компьютера полноценные изображения, практически гарантируя успешность результата. Очевидно, что на начальных этапах это будут достаточно простые изображения с элементарным сюжетом, но педагогический эффект от их создания, тем не менее, очень значителен и разносторонен. Возможности графических редакторов позволяют за счет автоматизации многих процессов и подготовительных этапов, выйти за круг самых элементарных, примитивных и, в сущности, бедных форм, самореализоваться в искусстве. Наконец, становится возможным в художественном образовании согласовать обучение технике творчества и самореализации.

Работая с большим интересом, дети легко и быстро входят в мир компьютерной графики. Этому способствуют дружественные интерфейсы современных графических оболочек. Например, самый простой программный продукт по созданию компьютерной графики, интегрированный в ОС Windows, графический редактор Paint. Программа легко поддается освоению детьми даже младшего школьного возраста, для старших школьников она выступает первой по счету программой для ознакомления с компьютерной графикой. Работы, выполненные в редакторе Paint, радуют глаз своими яркими, насыщенными цветами. Работая в Paint, дети становятся подготовленными для освоения более сложных программ, таких как Corel DRAW, Adobe Photoshop и др.

На занятиях компьютерной графики дети приобретают базу знаний в области компьютерного изобразительного искусства, изучают его основные направления и возможности при освоении наиболее распространенных и часто используемых программных средств. На примере программ Paint и Adobe Photoshop дети осваивают азы растровой графики. Возможности векторной графики изучаются на основе программы ОС Windows Microsoft Office Word, Corel DRAW.

Занятия компьютерной графикой построены так, что способствуют не только изучению графических пакетов, но и помогают ученикам разобраться в закономерностях форм и пространства, учат гармоничному сочетанию цветов в своих работах, развивают творческое образное мышление, что в итоге влияет на самосовершенствование личности человека.

В данной программе сочетаются:

- использование в образовательном процессе современных образовательных технологий, способствующих развитию творческих способностей детей;
- содержательное и организационное разнообразие мероприятий, ориентированных на представление возможностей каждого ребенка;
- педагогическая и иная поддержка детей, проявляющих высокий уровень творческих способностей:

**Цель программы:** создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей. Приобретение учащимися теоретических знаний и практических навыков работы с ПК, для дальнейшей практической деятельности.

**ЗАДАЧИ:**

- Привить навыки сознательного и рационального использования компьютера.
- Познакомить с методами представления графических изображений и форматами графических файлов.
- Изучить возможности растрового графического редактора Paint , основы работы векторной графикой на основе программы ОС Windows Microsoft Office Word
- Дать представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности.

## **ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ**

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики.

Уровневый подход; открытость во взаимодействии педагога и ребенка; ориентация на успех; разрешение вопросов личностного, социального плана без нарушения прав и свобод личности.

## **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- систематизация всех интересных находок позволит организовать последующие коллективные и персональные выставки работ;
- компьютерные навыки, полученные в кружке, могут быть востребованы в будущем и помогут самореализоваться в социуме.

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА**

Учебные компьютерные программы и презентации; учебные и методические пособия; видеофильмы;

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа обучения рассчитана на определенный уровень подготовки учащихся: базовые знания по информатике, владение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows.

Работа кружка «Компьютерная графика» направлена на знакомство учащихся с графическим редактором Paint и возможностями графического редактора Word, овладение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows.

Программа кружка включает теоретическую часть и практическую работу.

### **Структура программы**

**Программа первого года обучения кружка «Компьютерная графика»** состоит из двух частей, рассчитана на 194 часа. (3 занятия в неделю по 1,5 часа) Всего 43 недели.

Первая часть посвящена изучению графического редактора Paint. Учащиеся должны знать простейший графический редактор, предназначенный для создания и редактирования растровых графических изображений в основном формате Windows (BMP) и форматах Интернета (GIF и JPEG). Он приемлем для создания простейших графических иллюстраций, в основном схем, диаграмм и графиков, которые можно встраивать в текстовые документы; в Paint можно создавать рекламу, буклеты, объявления, приглашения, поздравления и др. Вторая часть посвящена изучению возможностей графического редактора Word. Учащиеся



должен знать панель инструментов Рисование, объект WordArt, заливка, объем, тень, группировка, тип линии, тип штриха, надпись.

**Программа второго года обучения кружка «Компьютерная графика»** состоит из пяти частей, рассчитана на 194 часов. (3 занятия в неделю по 1,5 часа) Всего 43 недели. Первая часть посвящена закреплению навыков работы Paint и Word. Вторая часть или блок знакомит учащихся с программой анимации GIF CONSRUCTION SET. Третий блок курса посвящен изучению программы Microsoft Power Point . Четвертый блок знакомство с программой MACROMEDIA FLASH . Пятый блок выходит на более высокий уровень работ в редакторах Paint и Word.

### **Первый год обучения.**

Программа содержит в себе два блока, которые изучаются на протяжении всего курса и содержание которых усложняется постепенно:

Блок 1 -графический редактор Paint	(42 занятия – 63 часа)
Блок 2 -Графический редактор Word	(28 занятий - 45 ч.)
Итого:	194 часа

### **Второй год обучения**

1 БЛОК - РЕДАКТОР Paint, Word	(11занятий - 16,5час)
Блок 2 - ЗНАКОМСТВО С ПРОРАММОЙ АНИМАЦИИ GIF CONSRUCTION SET	(7занятий - 12,5час)
БЛОК 3 - ЗНАКОМСТВО С ПРОРАММОЙ Microsoft Power Point	( 15занятий - 22,5часов)
БЛОК – 4 MACROMEDIA FLASH	(15занятий - 22,5час)
БЛОК – 5. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР Word Paint	(23занятия - 34,5час)
Итого:	194 часов

### **Учебно-тематический план 1 годобучения**

Первый год обучения графический редактор Paint (63 ч.)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Основные функции графического редактор Paint, панель инструментов, настройка инструментов, графические пры.	2	5,5
Настройка графических компонентов	1	6,5
Создание рисунка. Инструменты распылитель, карандаш	0,5	2,5
Создание произвольного поворота	0,5	2,5
Навыки работы с текстом	0,5	2,5
Создание рисунка композиции.( Храм.)	0,5	5,5
Создание палитры.	0,5	2,5
Создание композиции. Закрепление навыков работы с инструментами.	1	9,5
Создание собственных рисунков. Творческая работа.	0,5	7
Наработка навыков свободного владения инструментами.	1	11
<b>ИТОГО:</b>	8	55

**Учебно-тематический план 1 год обучения**

Графический редактор Word (45 ч.)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Основные функции графического редактора Word	1	1
Настройка графических компонентов. Действия с автофигурами.	1	1
Практические навыки работы с автофигурами.	1	2,5
Использование автофигур для рисования. Отражение, поворот, цветовая палитра.	1,5	10,5

Использование автофигур. Свободное рисование.	1	2,5
Узорные линии.	0,5	2,5
Градиент.	1	8
Изменение формы контура. Замкнутый контур.	1	9
<b>ИТОГО:</b>	8	37
<b>ВСЕГО по 1 году обучения 194</b> по 2м таблицам		

### **Учебно-тематический план**

Второй год обучения графический редактор Paint, Word (16,5 ч.)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Повторение сведений о основных функциях графического редактор Paint, панель инструментов, настройка инструментов, графические примитивы...	2	2,5
Изготовление календаря в графическом редакторе Paint Настройка параметров страницы. Обучение в редакторе Word по созданию таблиц.	0,5	2,5
Создание шаблона настенного календаря	0,5	2,5
Самостоятельная работа. Создание листа настенного календаря		1,5
Практическое применение графического редактора Word	1	3, 5
<b>ИТОГО:</b>	4	12,5

### **Учебно-тематический план**

Второй год обучения GIF CONSRUCTION SET (12,5)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Интерфейс программы. Простые способы создания и применения редактора для анимированных открыток. Основные понятия.	1	5

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Панель инструментов. Закрепление навыков работы в редакторе. Самостоятельная работа.	0,5	6
<b>ИТОГО:</b>	<b>1,5</b>	<b>11</b>

### **Учебно-тематический план**

Второй год обучения Power Point (22,5 ч.)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Что такое презентация. Общие сведения о Microsoft Power Point 7.0	1	0,5
Создание типовой презентации. Проектирование презентаций.	1	2
Проектирование презентаций с помощью шаблона.	0,5	2,5
Ввод и редактирование текста.	0,5	1
Вставка графических объектов. Диаграмм, схем, таблиц	0,5	4,5
Подбор видео и звука к слайдам .Вставка видео и звука	1	2
Заполнение слайда информационным материалом и графическими элементами	1	2
Управляющие кнопки и гиперссылки.	1	2
<b>ИТОГО:</b>	<b>6,5</b>	<b>16</b>

### **Учебно-тематический план**

Второй год обучения Macromedia Flash (22,5 ч.)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Интерфейс программы. панель инструментов. Группировка объектов.	1,5	1,5
Панель инструментов. Инструмент выделения. Карандаш. Кисть.	0,5	2,5
Инструмент заливка. Градиент.	0,5	2,5
Простейшая анимация. Публикация фильма.	0,5	2,5
Копирование изображения.	0,5	2,5
Работа со слоями. Работа с текстом.	1	3,5
Автоматическая анимация.	1	2
<b>ИТОГО:</b>	<b>5,5</b>	<b>17</b>

### **Учебно-тематический план**

Второй год. Графический редактор Word, Paint второй уровень усвоения  
(34,5ч.)

<b>Тема занятия</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Редактора Word. Текстура.Создание и изменение контуров. Объем и тень.	1	5
Создание текста с использованием КОЛЛЕКЦИИ Word Art.	0,5	2,5
Практические навыки работы с автофигурами.	1	6,5
Творческая работа по созданию рисунка	1	17
<b>ИТОГО:</b>	<b>3,5</b>	<b>31</b>

**Методика отслеживания результатов:**

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- игры;
- тестирование;
- коллективные творческие работы;
- беседы с детьми и их родителями.

**Критерии оценки ЗУН обучающихся**

<i><b>Высокий уровень</b></i>	<i><b>Средний уровень</b></i>	<i><b>Ниже среднего</b></i>
<i><b>1 год обучения</b></i>		
Знание современного ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы, чёткость и аккуратность в работе.	Знание ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы	Незнание отличительных особенностей ПК, неаккуратное выполнение творческой работы по данному образцу.
<i><b>2 год обучения</b></i>		

<p>Умение создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов, выполнять операции над объектами, монтировать фотографии, создавать коллажи, буклеты, визитки, редактировать графические изображения, уметь выполнять обмен файлами</p>	<p>Умение пользоваться графическими редактором, пользоваться текстовым редактором, пользоваться шаблонами приложений, создавать коллажи, буклеты, визитки, редактировать графические изображения, выполнять обмен файлами</p>	<p>Неумение пользоваться графическим редактором, неполное знание текстового редактора, неаккуратное использование шаблонов приложений, создание неполных и непрофессиональных самостоятельных печатных изданий.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

Блок 1 Графический редактор Paint (42 занятия – 63 ч.)

### **Занятие 1.**

Набор детей в кружок. Занятие по технике безопасности. Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах. Практическая работа «Включение и выключение ПК, Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. Клавиатурный тренажер Создание папок».

### **Занятие 2.**

Основные понятия. Компьютерная графика. Основные функции графического редактора Paint. Инструменты рисования. Практическая работа «Свободное рисование».

### **Занятие 3.**

Панель инструментов. Режим работы. Практическая работа «Витраж».

### **Занятие 4.**

Настройка инструментов. Фигуры, линии. Практическая работа «Витраж».

### **Занятие 5.**

Paint. Графические примитивы. Практическая работа «Освоение навыков создания геометрических фигур с различной толщиной ограничивающего контура».

#### **Занятие 6.**

Paint. Зеркальное отображение. Метод зеркального отображения рисунка и его фрагментов. Понятие цветового контраста и нюанса, демонстрация цветового контраста и нюанса. Практическая работа.

#### **Занятие 7,8.**

Геометрический орнамент. закрепление навыков работы в редакторе «графическими примитивами. Закрепление навыков тиражирования фрагментов рисунка. Практическая работа.

#### **Занятие 9,10.**

Растительный орнамент. Закрепление навыков работы в редакторе «графическими примитивами» Закрепление навыков тиражирования фрагментов рисунка. Искусствоведческое понятие орнамента. Элементы растительного орнамента. Простейшие приемы создания орнаментальных композиций. Практическая работа.

#### **Занятие 11,12.**

Дом моей мечты. закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1-6, обучение работе инструментами **распылитель, карандаш**. Практическая работа.

#### **Занятие 13,14.**

Павлово-Посадские платки. Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1-7, обучение работе с командой(произвольный поворот). Практическая работа.

#### **Занятие 15,16.**

Работа с текстом. Освоение навыков работы с текстом. Работа в клавиатурном тренажере. Практическая работа.

#### **Занятие 17,18,19, 20.**

Храм. Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках. Понятие композиции художественного произведения. Практическая работа.

#### **Занятие 21,22.**

Новогодние фантазии. Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках. Обучение работе с командой создание новой палитры. Практическая работа.

### **Занятие 23,24, 25.**

Новогодняя открытка Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках. Приемы и возможности редактора для создания открытки. Практическая работа.

### **Занятие 26,27, 28, 29.**

Рождественская открытка. Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1-25. Приемы, облегчающие выполнение рисунка. Практическая работа.

### **Занятие 30,31,32,33,34.**

Букет в вазе. Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1-29. Построение устойчивой композиции букета. Практическая работа. Самостоятельная работа. Создание собственной композиции букета, подбор фона, цветовой гаммы

### **Занятие 35,36,37, 38.**

Лоскутный стиль. Закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1-34. Создание собственных рисунков тканей. Построение лоскутной композиции. Практическая работа.

### **Занятие 39,40,41,42.**

**Хохлома.** Нарботка навыков свободного владения инструментом карандаш. Приемы, присущие данному виду народного творчества.

## **БЛОК 2 - Графический редактор Word ( 28 занятий - 43ч.)**

### **Занятие 43**

Основные функции графического редактора Word. Действия с автофигурами.

### **Занятие 44**

Редактор Word. Действия с автофигурами

### **Занятие 45**

Практические навыки работы с автофигурами. Линии.

### **Занятие 46**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДАКТОРА Word . Действия с автофигурами.

Использование автофигур для рисования. Практическая работа.

Копирование. Упражнение сетка. Шестиугольник.

### **Занятие 47**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДАКТОРА Word . Действия с автофигурами.

Использование автофигур для рисования. Отражение. Поворот. Практическая работа Упражнение «Цветник».



### **Занятие 48**

Использование автофигур для рисования. Цвет. Цветовая палитра. Цвет заливки (спектр) Практическая работа Упражнение «Цветник2».

### **Занятие 50,51**

Использование автофигур для рисования. Цвет. Цветовая палитра. Линии. Упражнение «Лестница+», Упражнение «Котенок».

### **Занятие 52,53,54**

Использование автофигур для рисования. Цвет. Цветовая палитра. Линии. Цвет линий. Упражнение «Автомобили», «Солнце», «Веер». Использование полилинии. Упражнение «Динозавр»

### **Занятие 55,56**

Использование автофигур для рисования. Пейзаж. Упражнение «Вулкан». Упражнение «Котенок2», «Котенок3».

### **Занятие 57,58**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДАКТОРА Word . ДЕЙСТВИЯ С АВТОФИГУРАМИ. Упражнение «Кисть руки». Упражнение «Цепь».

### **Занятие 59,60**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДАКТОРА Word . ДЕЙСТВИЯ С АВТОФИГУРАМИ  
Использование автофигур для рисования. Градиент. Упражнение «Цветная пирамида». Упражнение «Капля». Упражнение «Рыцари».

### **Занятие 61,62**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДАКТОРА Word . ДЕЙСТВИЯ С АВТОФИГУРАМИ. Закрепление навыков работы в редакторе. Использование автофигур для рисования. Градиент. Упражнение «Дракон, Звезды»

### **Занятие 63,64**

Закрепление навыков работы в редакторе. Использование автофигур для рисования. Одноцветный градиент. Упражнение «Улыбка», «Яблоко». Двухцветный градиент. Упражнение «Тигр».

### **Занятие 65,66**

Закрепление навыков работы в редакторе. Использование автофигур для рисования. Создание и изменение контуров. Изменение формы контура. Заливка открытого контура. Замкнутый контур. Упражнение «Свеча».

### **Занятие 67,68, 69,70.**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДАКТОРА Word . Действия с автофигурами.  
Закрепление навыков работы в редакторе. Использование автофигур для рисования. Создание и изменение контуров. Упражнение «Лицо человека». Практическая работа . «Групповой портрет».

## **Второй год обучения**

### **Блок 1. Редактор Paint и Word. (11 занятий 16,5 часов)**

#### **Занятие 1.**

Набор детей в кружок. Занятие по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах. Практическая работа «Клавиатурный тренажер Создание папок».

#### **Занятие 2.**

Повторение сведений - Компьютерная графика. Практическая работа «Свободное рисование».

#### **Занятие 3,4**

Редактор в режиме работы инструментов. Практическая работа «Создание произвольного рисунка».

#### **Занятие 5,6.**

Редактор в режиме работы инструментов. Изготовление календаря в графическом редакторе Paint. Обучение работе в редакторе по созданию таблиц. Создание таблицы и рисунка

#### **Занятие 7.**

Создание шаблона настенного календаря. Вставка рисунков, клипов.

#### **Занятие 8.**

Создание листа настенного календаря. Вставка рисунков, клипов, таблиц.

#### **Занятие 9,10,11 .**

Использование автофигур для рисования Практическая работа «Натюрморт».

### **Блок 2. Знакомство с программой редакторе GIF CONSRUCTION SET.**

**(7 занятий -10,5 часов)**

#### **Занятие 12.13,14,15.**

Простые способы создания и применения редактора для анимированных картинок. Основные понятия. Практическая работа «создание анимационной картинки «Времена года».

#### **Занятие 16,17,18.**

Закрепление навыков работы, а редакторе GIF CONSRUCTION SET. Практическая работа «Поздравительная открытка».

## **БЛОК 3 - ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ** **Microsoft Power Point** (15 занятий- 22,5 часа)

### **Занятие 19.**

Microsoft Power Point .Что такое презентация. Представление о простых способах создания и применения редактора. Основные понятия. Практическая работа .

### **Занятие 20.**

Microsoft Power Point .Главное окно. Создание типовой презентации. Проектирование презентаций .

### **Занятие 21.**

Создание типовой презентации. Мастер автосодержания. Проектирование презентаций . Вставка, удаление, перемещение текста и слайдов

### **Занятие 22.**

Проектирование презентаций с помощью шаблона.

### **Занятие 23.**

Проектирование презентаций с помощью шаблона, вставка, удаление, перемещение слайдов

### **Занятие 24.**

Ввод и редактирование текста. Изменение цветовой схемы, образца слайда фона слайда, добавление колонтитулов, форматирование текста слайдов.

### **Занятие 25.**

Вставка графических объектов, картинок ,диаграмм (создание диаграмм) , таблиц из WOR

### **Занятие 26, 27. ВСТАВКА ДИАГРАММ И ТАБЛИЦ.**

Создание типовой презентации, вставка диаграмм (создание диаграмм) , таблиц из WORD.

**Занятие 28,29.** Добавление в слайд звуковых эффектов, музыкальных файлов, и видеозаписей.

### **Занятие 30,31.** Настройка времени показа и анимационных эффектов

Практическая работа. Добавление на слайды эффекты, анимации.

### **Занятие 32,33.** УПРАВЛЯЮЩИЕ КНОПКИ И ГИПЕРССЫЛКИ.

Настройка времени показа анимации, создание управляющих кнопок.

**Занятие 34,35.** Интерфейс программы FLASH. Панель инструментов. Группировка объектов. Рисование линий. Рисование прямоугольников.

**Занятие 36.** ИНСТРУМЕНТ ВЫДЕЛЕНИЯ (СТРЕЛКА). Закрепление навыков работы в редакторе.

**Занятие 37.** РИСОВАНИЕ КАРАНДАШОМ И КИСТЬЮ. ГРУППИРОВКА ОБЪЕКТОВ. Алгоритм рисования звезды.

**Занятие 38,39.** Инструмент Заливка. Растровая заливка. Градиент. Создание градиента . Практическая работа «создание простейших рисунков»

**Занятие 40,41.** Простейшая анимация. Публикация фильма. Практическая работа «создание простейших рисунков»

**Занятие 42,43.** Копирование изображения. Сохранение изображения в виде символа. Практическая работа «Бегущий страус»

**Занятие 44,45.** Работа со слоями . Копирование изображения в другой слой. Практическая работа «Создание простейших рисунков». Файл «Природа».

**Занятие 46.**

Работа с текстом. Использование эффекта тени в надписях.

**Занятие 47,48.**

Автоматическая анимация. Преобразование одного объекта в другой. Самостоятельная работа.

## **БЛОК – 5. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР Word Paint**

### **ВТОРОЙ УРОВЕНЬ УСВОЕНИЯ ( 23 ЗАНЯТИЯ - 34,5 ЧАСА)**

**Занятие 49,50,51.**

Использование автофигур для рисования. Двухцветный узор. Текстура. Создание и изменение контуров. Упражнение «Фигура человека». Самостоятельная работа «Автопортрет».

**Занятие 52.**

Использование автофигур для рисования. Объем и тень. Упражнение «лента», упражнение «Арка»

**Занятие 53,54.**

Создание текста с использованием КОЛЛЕКЦИИ Word Art.

Создание надписей. Упражнение «Комикс»,»Улитка». Упражнение «Афиша»

**Занятие 55,56. ЖАР-ПТИЦА**

Закрепление навыков работы с инструментами, изученными на уроках первого и второго года обучения. Самостоятельная работа учащихся.

**Занятие 57,58,59 .**

ПЕЙЗАЖ. Закрепление навыков работы с инструментами.

**Занятие 60,61**

ОБЛОЖКА КНИГИ. Закрепление навыков работы с инструментами. Самостоятельная работа учащихся. Коллективный анализ детских работ.

**Занятие 61,62,63.**

ТКАНИ. Закрепление навыков работы с инструментами. Самостоятельная работа учащихся.

**Занятие 64,65,66.**

ПАСХАЛЬНАЯ ОТКРЫТКА. Создание композиции на тему пасхальной открытки, используя навыки, полученные на предыдущих уроках

**ЗАНЯТИЕ 67,68,69,70.**

ГЕРОИ МУЛЬТФИЛЬМОВ. Закрепление навыков работы с инструментами

**Список используемой литературы:**

*Для педагога:*

1. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. –№8 – С. 14-17.
2. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
3. Информатика. 5 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
4. Информатика. 6 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
5. Образовательные сайты Интернет.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.

7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
8. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
9. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
10. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
11. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

*Для обучающихся:*

1. Информатика 5-7 класс. Начальный курс. Под. Ред. Н.В. Макаровой, М.,2005.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
4. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;

#### **Интернет ресурсы:**

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики  
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках  
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».  
[http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)  
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова  
 Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества  
<http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp

## ЛИТЕРАТУРА

1. Афонькин С. Ю., Афонькина А. С. Орнаменты народов мира. — СПб.: Кристалл, 1998.
2. Богатеева З. А. Мотивы народных орнаментов в детских аппликациях. — М.: Просвещение, 1986.
3. Жегалова С. К. Русская народная живопись. — М.: Просвещение, 1975.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике.- М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005.

5. Иванов Е. В. Новый год и Рождество в открытках. — СПб.: Искусство, 2000.
6. Иллюстрированный самоучитель по Flash MX
7. Информатика: практикум по технологиям работы на компьютере. Под редакцией Н.В.Макаровой.-М.:Финансы и статистика.2000.
8. Костикова И. Ю. Школа лоскутной техники. — М.: Культура и традиция, 1997.
9. Козлов А.И., Тучин О.А. Создание презентаций в среде Microsoft PowerPoint. Проект «Поколение.ru».- Самара, 2001
10. Компьютерные технологии для учителя. Электронный учебник на CD. Под редакцией Л.Ф. Соловьева
11. Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков». [www/festival.1septembr.ru](http://www/festival.1septembr.ru)
12. Подосенина Т.А, Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
13. Смыковская Т.К., Карякин И.И. Microsoft PowerPoint: серия «Первые шаги к информатике»: учеб.-метод. пособие. — Волгоград, 200
14. Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям.-М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.