

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа им. П. А. Столыпина

<p><b>Принято на</b> педагогическим советом МБОУ СОШ села Неверкино протокол № 1 от «28» августа 2024 г.</p>	<p><b>Утверждаю</b> директор школы Т.В. Куприянова приказ № 83 от «28» 08/2024 г.</p>  
--	--



Дополнительная общеразвивающая рабочая программа  
**«Художественный образ»**

для учащихся 7-12 лет  
на 2024-2025 учебный год

**Составил:**  
учитель Короткова Л.Н.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа **технической направленности** «Создание художественного образа посредством компьютерных технологий» разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указа Президента РФ от 07.05.2018 №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Постановления Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 №1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Паспорта Федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденный проектным комитетом по национальному проекту «Образование» от 7 декабря 2018 года протокол №3;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015

При разработке **модифицированной** дополнительной общеразвивающей программы «Создание художественного образа посредством компьютерных технологий» были использованы:

1. Примерная программа основного общего образования по информатике и ИКТ.
2. Модифицированная образовательная программа дополнительного образования детей «Информационные технологии» (автор С. Н. Ковалёв).
3. Программа дополнительного образования детей «Мультипликация» (Автор С.А. Тяпкина).

**Уровень** программы – базовый.

### **Цель**

Обучение основным приемам создания компьютерного рисунка и анимации.

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

1. формирование навыка работы по созданию и оформлению художественных, графических и текстовых документов;
2. формирование навыка обработки цифровых фотографических изображений;
3. формирование навыка работы по созданию презентации и публикации;
4. обучение созданию анимации;
5. формирование проектной компетенции.

#### **Развивающие:**

6. развитие художественного вкуса;
7. развитие фантазии и логического мышления;

8. развитие творческих способностей в целом.

**Воспитательные:**

9. воспитание уважительного отношения к мнению товарищей и педагога;
10. повышение самооценки, воспитание самостоятельности мышления;
11. воспитание терпения и трудолюбия;
12. создание мотивации для продолжения творческой деятельности.

**Актуальность.**

В современном мире появляются все новые способы изображения окружающего мира, формирующие новое видение, новое художественное мышление. Расширяются возможности использования компьютерных технологий, поскольку компьютер входит в повседневную жизнь почти каждой семьи.

Сегодня уверенное знание компьютера – это не только залог успеха в поиске работы и в развитии карьеры, а жизненная необходимость. «Создание художественного образа посредством компьютерных технологий» – программа, **направленная** как на художественно-эстетическое воспитание, так и на компьютерное обучение учащихся. **Новизна** программы в том, что в компьютерные технологии внедряются элементы музейной педагогики, а в процессе освоения графических редакторов параллельно происходит обучение языку изобразительного искусства. Дети приобретают необходимые теоретические знания и практические навыки уверенной работы в графических редакторах, современных офисных программах, знакомятся с принципами создания анимации и получают художественные знания и навыки, необходимые компьютерному дизайнеру.

На занятиях используется методика индивидуального и дифференцированного обучения и особо приветствуются любые творческие инициативы и начинания учащихся.

Для эффективной работы с детьми используются **современные образовательные технологии:**

- технология проблемного обучения,
- технологии развития ассоциативного творческого мышления,
- компьютерные технологии,
- технология проектной деятельности.

**Отличительной особенностью данной программы** является интеграция в ней изобразительного искусства, экологии, литературы, в свете компьютерных технологий. В процессе обучения дети знакомятся с возможностями редакторов Paint, PM Painter2, PowerPoint, Publisher, Flash MX.

**Возраст детей:** 7 -12 лет.

**Минимальный возраст для зачисления на обучение** 7 лет.

**Количество обучающихся:** 8-10.

**Срок реализации:** 68 часа (1 год).

**Форма обучения** – очная.

**Формы проведения занятий:**

- учебное занятие;
- конкурс;
- семинар.

**Форма организации занятий** – групповая.

**Наполняемость** одного занятия – 8-10 человек

**Продолжительность** одного занятия 40 минут

**Объем нагрузки в неделю** 2 часа

### Перечень технических средств обучения.

Наименование технических средств обучения	Количество
Компьютер	10
Проектор	1

### Перечень учебно-методических материалов

Наименование учебно- методических материалов	Количество
Раздаточный материал	10
Компьютерные рисунки/анимация: «Космос», «Дом мышей» и др.	18
Презентации: «Устройство компьютера» и др.	4

### Результаты освоения программы.

#### *Результаты обучения:*

1. по окончании программы дети должны уметь создавать компьютерные рисунки в редакторах Paint и PM Painter;
2. иметь навык обработки цифровых фотографических изображений;
3. быть компетентными в работе по созданию презентации и публикации;
4. познакомиться с анимационными технологиями в Power Point и Flash MX;
5. уметь создавать презентацию к своему проекту.

#### *Результаты развития*

6. повысился уровень креативности и художественного вкуса;
7. повысился уровень фантазии и логического мышления;
8. повысился уровень творческих способностей в целом.

#### *Результаты воспитания:*

9. выработалось уважительного отношения к мнению товарищей и педагога;
10. повысился уровень самооценки, самостоятельности мышления;
11. повысился уровень терпения и трудолюбия;
12. создание мотивации для продолжения творческой деятельности.

**Аттестация** обучающихся проводится в декабре – промежуточная и в мае – аттестация по завершении реализации программы.

**Форма аттестации** – просмотр работ обучающихся, устный опрос.

**Вид оценочной системы** – уровневый. **Уровни:** высокий, средний, низкий.

**Формами представления итогов** реализации образовательной программы является участие детей в проектной деятельности и конкурсах.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теоретических занятий	Практических занятий
1	Введение, устройство компьютера, ТБ	1	1	-
2	Графический редактор <b>Paint</b>	8	1	7
3	Графический редактор <b>PMPainter.</b>	7	1	6
4	Редактор <b>Power Point</b> Создание презентации. Анимация в редакторе.	24	6	18
5	Редактор <b>Publisher</b> и его возможности.	10	2	8
6	Создание анимации с помощью <b>Flash</b> -технологий	10	2	8
7	Организационно-массовая работа, турниры Компьютерных художников.	8	1	7
	<b>Итого часов</b>	<b>68</b>	<b>14</b>	<b>54</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение. Устройство компьютера, правила ТБ.

*Теория.* ТБ. Знакомство с устройством компьютера. Понятия: программа, файлы и папки.

*Практика.* Создание рабочей папки, сохранение файла, выполнение упражнений.

2. Графический редактор Paint.

*Теория.* Знакомство с возможностями программы.

*Практика.* Выполнение упражнений, создание творческой композиции.

3. Графический редактор РМ Painter.

*Теория.* Основы создания рисунка и обработки цифровых фотографий. Обучение основам компьютерного дизайна.

*Практика.* Выполнение упражнений и вспомогательных рисунков, для дальнейшего использования в анимации.

4. Графический редактор Power Point.

*Теория.* Знакомство с интерфейсом и возможностями редактора.

*Практика.* Создание презентации в Power Point. Выполнение упражнений по созданию анимации. Творческие работы.

5. Графический редактор Publisher.

*Теория.* Знакомство с интерфейсом программы. Календарь, открытка.

*Практика.* Выполнение упражнений, создание творческих работ.

6. Создание анимации с помощью программы Flash

*Теория.* Знакомство с программой, интерфейс, виды анимации.

*Практика.* Выполнение упражнений, создание творческих работ.

7. Организационно-массовая работа, турниры компьютерных художников.

*Теория.* Участие в работе конференций.

*Практика.* Участие в турнирах компьютерных художников.

## Методическое обеспечение образовательной программы

№	Тема и раздел программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Введение, устройство компьютера, ТБ	Учебное занятие	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация.	Компьютер.	Анализ
2	Графический редактор <b>Paint</b>	Учебное занятие	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация, выполнение практических работ	Компьютер. Дидактические материалы, разработанные педагогом.	Анализ практической работы
3	Графический редактор <b>PM Painter.</b>	Учебное занятие	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация, выполнение практических работ	Компьютер, сканер, фотоаппарат. Дидактические материалы, разработанные педагогом. Наглядные материалы.	Анализ практической работы
4	Создание презентации и анимации в редакторе в <b>Power Point</b>	Учебное занятие	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация, выполнение практических работ	Компьютер. Материалы Интернета. Дидактические материалы, разработанные педагогом. Наглядные материалы .	Анализ практической работы
5	Редактор <b>Publisher</b> и его возможности.	Учебное занятие	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация, выполнение практических работ	Компьютер. Дидактические материалы, Наглядные материалы.	Анализ практической работы
6	Создание анимации с помощью программы <b>Flash</b>	Учебное занятие	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация, выполнение практических работ	Компьютер. Материалы Интернета. Дидактические материалы, разработанные педагогом. Наглядные материалы.	Выполнение итоговой работы.
7	Организационно-массовая работа.	Турнир, конференция	Словесно - наглядные методы: показ, демонстрация, игра.	Дидактические материалы, разработанные педагогом.	Коллективное обсуждение, награждение.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Intel – «Обучение для будущего» (при поддержке Microsoft) – п/р. Ясребцовой Е.Н и Быховского Я.С., (Москва 2004)
2. Леонтьев В.П. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2000» (М.; ОЛМА-ПРЕСС,2000)
3. Евсеев Г. А., Пацюк С. Н., Симонович С. В. Вы купили компьютер. Полное руководство для начинающих в вопросах и ответах. - М.: АСТПРЕСС: Инфорком - Пресс, 1999 - 464 с. (1000 советов)
4. Стрелкова Л.М. «Flash MX Первые шаги» (М.; Интеллект-Центр, 2004)
5. «Русский музей. Живопись», мультимедиа энциклопедия,
6. «Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства», мультимедиа энциклопедия
7. <https://kopilkaurokov.ru/izo/planirovanie/proghramma-dopolnitel-nogho-obrazovaniia-dietiei-mul-tiplikatsiia>
8. Стрелкова Л.М. «Flash MX Первые шаги» (М.; Интеллект-Центр, 2004)
9. Демонстрационный и раздаточный материалы.
10. Харвей Г. Excel 5.0 для «Чайников». – Киев: «Диалектика», 1995 – 304