

## **Пояснительная записка**

В профильном художественно-технологическом профиле важна мотивация детей с самого начала обучения. В век бурных информационных технологий знания графического редактора Paint помогут учащимся получить начальные навыки работы с графическими редакторами и повысят мотивацию обучения.

Занятия с использованием компьютера вырабатывают усидчивость, внимательность, развивают моторику пальцев, что может положительно сказаться на работе с карандашом и кистью. И что важно, приходят к выводу, что научиться управлять кисточкой и получать результат можно, только имея достаточный теоретический и практический багаж знаний и навыков в изобразительной деятельности.

В результате, занятия компьютерной графикой позволяют детям реализовать свои творческие возможности в новом виде изобразительной деятельности.

Знакомство с компьютерной графикой – это не только рисование, но и познание формы различных геометрических фигур, их взаимного сопряжения, компоновки, а также развитие пространственного и конструктивного мышления. Уже на начальном этапе обучения можно проводить работу, имеющую практическую значимость.

Данный элективный курс «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Содержание предмета «Компьютерная графика» построено по принципу усложнения заданий, от освоения инструментов редакторов до создания своих творческих проектов. Здесь в наибольшей степени раскрываются творческие способности учащихся, а так же развивается усидчивость и внимательность.

Элективный курс предусматривает теоретические и практические (выполнение упражнений, создание собственных проектов) формы занятий, а также предполагает групповую и индивидуальную работу со школьниками. Практические задания помогут учащимся в своей профессиональной деятельности.

При реализации программы используются словесные методы обучения (устное изложение), наглядные методы обучения (показ видеоматериалов, иллюстраций; показ, исполнение педагогом), практические методы обучения (практические упражнения), а также репродуктивные и частично-поисковые методы обучения.

Данная программа реализуется в течение одного года 35 часов.

**Цель курса:** Изучить возможности графического редактора Paint.

**Задачи курса.**

1. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
2. Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
3. Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
4. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.

5. Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.

### **Планируемые результаты**

По окончании пройденного курса **учащиеся получат возможность научиться:**

- иметь представление о том, что такое растровая и векторная графика. Выявлять достоинства и недостатки векторной и растровой графики.
- различать способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- особенности разнообразных растровых и векторных программ, их применения и возможностей.
- иметь представление о графическом редакторе Paint, и его возможностях.
- уметь объяснить предназначение графических редакторов, историческое развитие, и изменение назначения, современное использование в сфере искусства и промышленности.
- иметь представление о предназначении, расположении окон и инструментов программы, уметь ими управлять.
- использовать карандаш, кисть, ластик, аэрограф.
- выбирать цвета используя палитру. использовать заливку областей.
- вставлять и изменять текст, менять его параметры.
- выполнять практические работы в графическом редакторе Paint.

### **Перечень практических работ:**

- 1) рисунок цыпленок по примеру
- 2) рисунок слон по примеру
- 3) рисунок котенок по примеру
- 4) рисунок мышь по примеру
- 5) рисунок страус по примеру
- 6) рисунок бегемот по примеру
- 7) рисунок медведь по примеру
- 8) рисунок ослик по примеру
- 9) рисунок змеи по примеру
- 10) рисунок лось по примеру
- 11) разработка наклейки для предмета
- 12) рисунок «Моё домашнее животное»

**Результаты освоения учебного предмета «Компьютерная графика».**  
**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения**  
**учебного предмета « Компьютерная графика»**

**Личностные результаты** отражаются в индивидуальных качественных свойствах учащихся, которые они должны приобрести в процессе освоения учебного предмета «Изобразительное искусство»:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся, к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, учитывающего культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;

**Метапредметные результаты** характеризуют уровень сформированности универсальных способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и

разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

**Предметные результаты** характеризуют опыт учащихся в художественно-творческой деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения учебного предмета:

- развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности.
- приобретение навыков работы над проектами дизайна;
- осознание значения искусства и творчества в личной и культурной самоидентификации личности;
- формирование основ художественной культуры обучающихся как части их общей духовной культуры, как особого способа познания жизни и средства организации общения; развитие эстетического, эмоционально-ценностного видения окружающего мира; развитие наблюдательности, способности к сопереживанию, зрительной памяти, ассоциативного мышления, художественного вкуса и творческого воображения

#### **Виды деятельности учащихся, направленные на достижение результата**

1. Изучение растровой векторной графики и их достоинств, недостатков.
2. Изучение особенностей разнообразных растровых и векторных программ, сравнение возможностей их применения.
3. Ознакомление с программой, ее историей создания, с изменением назначения со временем, современного использования в сфере искусства и промышленности.
4. Изучение расположения,предназначения окон и инструментами, их управление.
5. Ознакомление с инструментами карандаш, кисть, ластик, аэрограф.
6. Использование заливки, выбора цвета. Работа с текстом и его форматирование.
7. Выполнение практических работ, по карточкам с поэтапным рисование, на усложнение задачи.

#### **Организация проектной и учебно-исследовательской деятельности учащихся**

Программой предусмотрено выполнение обучающимися творческих проектов. Лучшие проекты и демонстрация моделей представляются на лицейской научно-практической конференции «Сампо». На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» учащихся.

Темы: разработка наклейки для предмета, рисунок «Моё домашнее животное», «пейзаж», открытки на День Победы, день учителя.

## **Содержание программы**

### **Краткая характеристика**

#### **Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. Основные виды графики.**

*Что такое растр и вектор.*

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики.  
Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.

*Сравнение растровой и векторной графики.*

Особенности разнообразных растровых и векторных программ, их применения и возможностей.

#### **Растровый графический редактор Paint. Знакомство с программой.**

*Знакомство с графическим редактором.*

Ознакомление с графическим редактором Paint, и его возможностями.

*История создания и назначение редактора.*

Беседа о предназначении графических редакторов, историческое развитие, и изменение назначения, современное использование в сфере искусства и промышленности.

*Окна и панели инструментов редактора.*

Изучение предназначения, расположения, управления окнами и инструментами программы.

#### **Инструменты программы Paint.**

*Инструменты рисования.*

Карандаш, кисть, ластик, аэрограф.

*Возможности графического редактора Paint.*

Выбор цвета, палитра. Заливка. Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.

*Выполнение практических работ в графическом редакторе Paint.*

### **Воспитывающий и развивающий потенциал учебного предмета.**

Содержание программы компьютерной графики предусматривает связь изучаемого материала с жизнью, будущими личными профессиональными планами учащихся. Воспитывает и развивает интерес и умение к использованию новых технологий, которые тесно связаны с современным искусством.

Учебный предмет способствует развитию самостоятельности, личной ответственности, усидчивости, позволяющих: учиться, действовать и эффективно трудиться. обеспечивает учащимся широкий культурный кругозор, продуктивное творческое мышление, максимальное развитие способностей, индивидуальности детей, формирование духовно-нравственных качеств личности в процессе знакомства с закономерностями преобразовательной, проектной деятельности человека, воспитание самостоятельной работы, воспитание чувства прекрасного и формирование эстетического вкуса.

Занятия способствуют развитию воображения и фантазии, развитию мыслительных умений: анализировать; выделять главное; сравнивать, строить аналогии; обобщать и систематизировать; доказывать и опровергать; определять и объяснять понятия; ставить и разрешать проблемы, обогащению и усложнению словарного запаса; усложнению смысловой функции речи; усилению коммуникативных свойств речи; овладение учащимися художественными образами, выразительными свойствами языка, профессиональной терминологией. Совершенствуются: глазомер, умение ориентироваться в пространстве и во времени; точность и тонкость различения цвета, света и тени, формы. Развиваются двигательные навыки ребенка владения моторикой мелких мышц; умение управлять своими двигательными действиями.

Предмет развивает эстетический вкус, художественное мышление учащихся, способность воспринимать эстетику природных объектов, сопереживать им, чувственно-эмоционально оценивать гармоничность взаимоотношений человека с природой и выражать свое отношение художественными средствами. Развивает индивидуальные творческие способности учащихся, формирует устойчивый интерес к творческой деятельности, наблюдательность, зрительную память, ассоциативного мышление, эмоционально-ценностного видения окружающего мира.

Приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в архитектуре и дизайне; приобретение опыта работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино); Приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация);

### **Межпредметные связи учебного предмета, курса**

Тесная связь компьютерной графики с информатикой, способствует умению использовать компьютер и его программы, ориентацию в интерфейсе, особенностях задач выполняемых компьютером. Осознанное использование графической палитры при работе с другими компьютерными программами для представления проектов или других творческих работ для любого школьного предмета. Так же умение работать с цветом помогут при изучении цветоведения на дисциплинах изобразительного искусства. Полученные знания и умения способствуют развитию пространственно конструктивного мышления, умение сопряжения геометрических фигур и их компоновка, которое тесно связано с другими предметами технологического профиля(дизайн, рисунок).

## Тематическое планирование

Тема урока	Кол-во часов	Планируемые образовательные результаты.	
		УУД, которые будут сформированы	Характеристика основных видов деятельности учащихся
Что такое растр и вектор.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- анализ, синтез, сравнение, обобщение (П)</li> <li>-личностное переживание (Л)</li> <li>-планирование способов взаимодействия (К),</li> <li>-выражение своих мыслей (К),-</li> <li>- формулирование и аргументация своего мнения (К)</li> <li>- поиск и выделение необходимой информации (П)</li> </ul>	Изучение растровой векторной графики и их достоинств, недостатков.
Сравнение растровой и векторной графики.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение действий по алгоритму (П);</li> <li>- поиск и выделение необходимой информации (П)</li> </ul>	Изучение особенностей разнообразных растровых и векторных программ, сравнение возможностей их применения.
Знакомство с графическим редактором Paint, история создания и назначения редактора.	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение действий по алгоритму (П);</li> <li>- поиск и выделение необходимой информации (П)</li> </ul>	Ознакомление с графическим редактором Paint, и его возможностями.Беседа о предназначении графических редакторов, историческое развитие, и изменение назначения, современное использование в сфере искусства и промышленности.
Окна и панели инструментов.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение действий по алгоритму (П);</li> </ul>	Изучение предназначения, расположения, управления окнами и инструментами программы.
Инструменты рисования.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение действий по алгоритму (П);</li> </ul>	Знакомство с инструментами карандаш, кисть, ластик, аэрограф.
Возможности графического редактора Paint.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение действий по алгоритму (П);</li> <li>- выбор наиболее эффективных способов решения задач (П)</li> </ul>	Выбор цвета, палитра. Заливка.Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.

Выполнение практических работ в графическом редакторе Paint.	26	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение действий по алгоритму (П);</li> <li>- выбор наиболее эффективных способов решения задач (П)</li> </ul>	Выполнение практических работ, по карточкам с поэтапным рисование, на усложнение задачи.
--	----	--	--



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575861

Владелец Гуденко Анжелика Витальевна

Действителен с 23.04.2021 по 23.04.2022