

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент науки и образования Костромской области

Управление образования городского округа город Шарья

МБОУ Гимназия №3

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Прокофьева Н.Ю.

Приказ № 151
от «30» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Компьютерная графика в Paint»

для обучающихся 6 классов

г. Шарья 2023

Пояснительная записка

Одним из главных видов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. В современном образовании большое внимание уделяется новым информационным технологиям. Компьютерная графика – это одно из наиболее активно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе.

Технология создания и обработки графической информации входит в обязательный минимум по изучению школьной дисциплины: информатики.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютера, называется компьютерной графикой.

Как правило, изображения на экране компьютера создаются с помощью графических программ. Каждый, кто имеет дело с компьютерной графикой рано или поздно осознает, что для уверенной работы необходимо владение несколькими программами. Дело в том, что на разных этапах подготовки графики приходится использовать разные редакторы. К тому же идеальных программ нет – некоторые лучше делают одно, некоторые – другое.

Графический редактор Paint предназначен для работы с растровыми изображениями, построенными из множества отдельных цветных точек (пикселей), подобно тому, как они формируются на экране монитора. Paint представляет собой средства для рисования, с помощью которого можно создавать простые или сложные рисунки. Эти рисунки можно делать черно-белыми или цветными, и сохранять их в виде файлов. Созданные рисунки можно выводить на печать, использовать в качестве фона рабочего стола, либо вставлять в другие документы. Paint позволяет также просматривать и изменять фотографии, снятые сканером.

Компьютерная программа Paint выделена мной среди остальных для разработки, так как, не смотря на то, что она изучается в курсе «Информатика и ИКТ», предложенные авторами практические задания, на мой взгляд, не развивают творческие способности учащихся, чаще всего они выстраиваются по алгоритму или шаблону. А ведь именно с помощью графического редактора, такого как Paint, максимально возможно творческое развитие детей на уровне компьютерного практикума.

Научно-техническая направленность образовательной программы

Основная задача учреждений дополнительного образования, создать условия для развития творческой одаренности учащихся, их самореализация, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы образования.

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения компьютерной графикой, как предмета изучения.

Посещая занятия курса «Компьютерная графика в Paint», ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и уверенно продолжить свое движение в этом направлении. Увлекательные занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. В этом заключается педагогическая целесообразность данной программы.

В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения.

Таким образом, человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Нормативно-правовая база

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 10.03.2021).
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 28.09.2020).
- Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16) — URL: <https://login.consultant.ru/link?req=doc&base=LAW&n=319308&demo=1> (дата обращения: 10.03.2021).
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474 (дата обращения: 10.03.2021).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года») — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/ — (дата обращения: 10.03.2021).
- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019 г.) (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25 декабря 2014 г. № 1115н и от 5 августа 2016 г. № 422н) — URL: <http://профстандартпедагога.рф> — (дата обращения: 10.03.2021).
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).
- Федеральный закон о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию 436-ФЗ в ред. Федерального закона от 28.07.2012

Направление программы: техническое

Актуальность

В учебных планах предмету «Изобразительное искусство» отведено всего 1 час в неделю. Но в век бурных информационных технологий уроки ИЗО можно сделать более насыщенными и интересными при помощи графического редактора Paint. Программа же по ИЗО весьма обширна, а редактору Paint на уроках совсем не уделяется внимания. Поэтому учитель вынужден решать проблему, как при небольшом количестве уроков дать хорошие знания учащимся, а главное – сформировать необходимые умения и навыки при работе с современными технологиями.

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.

Новизна программы

Данная программа рассчитана на изучение такого, на первый взгляд, простого программного продукта как графический редактор Paint. Новизна разработки заключается в том, что в курс «Информатика и ИКТ» предлагается включить: более подробное изучение возможностей этого графического редактора, а также изучение программы Paint в рамках специализированного курса.

Цель программы

Раскрытие и реализация личностного потенциала учащихся через изучение графического редактора Paint для создания будущих творческих дизайнерских проектов.

Задачи

Образовательные:

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

Развивающие:

- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей ребенка;
- развивать личностные качества, способствующие повышению психологической устойчивости подростка в современных условиях и адаптации его к жизни в обществе.

Воспитательные:

- способствовать созданию условий для активного и успешного участия подростков в коллективной работе, выставках, конкурсах;
- воспитание умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога и коммуникативных навыков;
- способствовать воспитанию активной, творческой личности.

Организационно-педагогические основы

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 учебный год, в течение которого 1 раз в неделю проходит занятие длительностью 40 минут.

Объем программы: 34 часа

Наполняемость групп: не более 25 человек.

Возраст обучающихся: 5-6 класс.

Формы проведения занятий:

Лекционная форма:

- лекция;
- показ иллюстраций и презентаций;
- беседа.

Практическая форма:

- консультации с педагогом по техническим вопросам;
- занятия-упражнения;
- выполнение индивидуальных заданий;
- закрепление пройденной темы, опрос.

Методы и методические приемы:

Объяснительно-иллюстративный метод используется при ознакомлении обучающихся с новым теоретическим материалом, формировании у них умений работы с компьютером, программными средствами, при выработке навыков работы с клавиатурой компьютера.

Репродуктивный метод используется при работе с панелями инструментов, обучающими программами (например, контроль знаний теоретического материала), выполнении различных видов вводных, тренировочных упражнений, упражнений с комментированием.

Метод программированного обучения заключается в использовании обучающих программ.

Модельный метод включает в себя построение компьютерной модели, метод "нисходящего проектирования" и др.

Планируемые результаты

Предметные результаты

Предметные:

учащиеся будут уметь:

- Создавать и редактировать изображения в программе Paint, а именно:
 - Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (выделение произвольной области, выделение);
 - Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
 - Редактировать изображения и фотографии с использованием инструментов графического редактора;
 - Сохранять выделенные области для последующего использования;
 - Изменять свойства палитры из цветных в черно-белые эскизы;
 - Применять к тексту различные эффекты форматирования;
 - Изменять размеры и наклон рисунка;
- Выполнять обмен файлами между различными программами;
- Создавать анимированные изображения посредством программ Paint и PowerPoint.

Метапредметные:

Интеллектуальные:

учащиеся научатся:

- выбирать способы деятельности в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения;
- определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учётом конечного результата;

учащиеся получают возможность научиться:

- выделять и формулировать то, что усвоено и что нужно усвоить;
- планировать и выполнять задания.

Коммуникативные:

учащиеся научатся:

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками при создании проектов;
- работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов.

учащиеся получают возможность научиться:

- координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

Учебно-организационные:

учащиеся научатся:

- работать с информацией: поиск, обработка, хранение, передача;
- понимать сущность алгоритмических предписаний и уметь действовать в соответствии с предложенным алгоритмом;
- формулировать проблемы: самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формулировать полно и точно свои мысли в соответствии с задачей и способами коммуникации.

учащиеся получают возможность научиться:

- планировать, корректировать, оценивать свои действия;
- строить логические умозаключения и выводы;
- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач творческого характера.

Личностные:

у учащихся будут сформированы:

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- способности активно побуждать себя к практическим действиям;
- способность адекватно оценивать себя реальным достижениям.

у учащихся могут быть сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, творческой и других видах деятельности;
- критичность мышления, умение воспринять общественные дела как свои собственные.

Метапредметные связи

Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика в Paint», учащиеся могут использовать при оформлении творческих работ, для визуализации исследований в различных предметных областях. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего освоения других графических редакторов, в частности растровых, таких как Adobe Photoshop, создание анимации, видеомонтажа.

Содержание курса

В курсе «Компьютерная графика в Paint» рассматриваются:

- Основные вопросы создания, редактирования и хранения растровых изображений.
- Особенности работы с изображениями в Paint.

№	Наименование учебных тем	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1.	Элементы теории компьютерной графики	2	1	1	Тестирование
2.	Основы графики на примере создания и редактирования изображений в Paint	23	5	19	Контрольное практическое задание
3.	Создание анимированных изображений средствами компьютерных программ Paint и PowerPoint	3	1	2	Текущий
4.	Итоговый проект	5		5	Проект
5.	Итого:	34	6,5	27,5	

Учебно-тематический план

№	Наименование модулей и тем	Количество аудиторных часов			Форма контроля
		Всего	В том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1	Элементы теории компьютерной графики Роль компьютерной графики в жизни человека Интерфейс графического редактора Paint и его элементы	1	0,5	0,5	Текущий
2	Цветовая модель RGB (характеристики цвета, цветовой круг, цветовые схемы, восприятие цвета)	1	0,5	0,5	Тест
3	Основы графики на примере создания и редактирования изображений в Paint Создание компьютерного рисунка	1	0,5	0,5	Текущий
4	Редактирование компьютерного рисунка	1	0,5	0,5	Текущий
5	Как сохранить созданный рисунок	1	0,5	0,5	Текущий
6	Как открыть рисунок, сохраненный на диске	1	0,5	0,5	Текущий
7	Инструменты графического редактора	1	0,5	0,5	Текущий
8	Фрагмент рисунка	1	0,5	0,5	Текущий
9	Инструмент Кривая линия	1	0,5	0,5	Текущий
10	Команды Отразит/повернуть	1	0,5	0,5	Текущий
11	Построение с помощью клавиши Shift	1	0,5	0,5	Текущий
12	Конструирование из мозаики	1	0,5	0,5	Текущий
	Проектирование инструментом Линия. Черно-белые инструменты заливки	2	1	1	Текущий
	Основа пейзажа – проектирование	1	0,5	0,5	Текущий
	Что такое пиксель	2	1	1	Текущий
	Алгоритмы в нашей жизни	1	0,5	0,5	Текущий
	Откуда произошло слово «алгоритм». Инструмент Текст	1	0,5	0,5	Текущий
	Компьютерная среда и алгоритмы	1	0,5	0,5	Текущий

	Что такое буфер обмена	1	0,5	0,5	Текущий
	Команды Копировать/вставить	1	0,5	0,5	Текущий
	Редактирование фотографии	1	0,5	0,5	Текущий
	Итоговое контрольное задание. Создание иллюстрации к фрагменты произведения	2	1	1	Контрольное практическое занятие, создание электронной детской книги по мотивам сказки К. Чуковского «Путаница»
	Создание анимированных изображений средствами компьютерных программ Paint и PowerPoint Создание рисунков – заготовок для анимации	2	0,5	1,5	Текущая
	Создание анимации в программе PowerPoint	1	0,5	0,5	Текущая
	Итоговый проект. Сюжетная композиция фрагмента мультипликационного фильма	1	0,5	0,5	Текущая
	Создание фона фрагмента мультфильма в графическом редакторе Paint	1	0,5	0,5	Текущая
	Создание мультипликационного героя в графическом редакторе Paint	1	0,5	0,5	Текущая
	Создание движущихся изображений в программе Paint	1	0,5	0,5	Текущая
	Защита проекта	1	1		Защита проекта
	Итого:	34	16,5	17,5	

Методическое обеспечение программы

- Л.Л. Босова «Информатика» - 6 класс, М.: Бином. Лаборатория знаний, 2022;
- Учебно-методический комплект Л. А. Залогова. Компьютерная графика. Учебное пособие – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015;
- Учебно-методический комплект Л. А. Залогова. Компьютерная графика. Учебное пособие – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015.

Форма проведения аттестации

Итоговая аттестация – презентация авторского итогового проекта в виде урока-конференции, на котором осуществляется защита итоговых творческих проектов учащихся с общим обсуждением представляемых работ.

Материально-техническое обеспечение

1. Интерактивная доска
2. Ноутбук (рабочее место педагога) – 1 штука
3. Ноутбук (рабочее место ученика) – 25 штук
4. Комплект учебной мебели для педагога и обучающихся – 1 штука