

Российская Федерация  
Муниципальное образование Приозерский муниципальный район  
Ленинградской области муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Красноармейская основная  
общеобразовательная школа»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Компьютерная графика для начинающих. Paint»**

Целевая аудитория: обучающиеся 3-4 классов  
Срок реализации: 2 года

Составитель: учитель информатики

## Оглавление

<b>Пояснительная записка .....</b>	<b>3</b>
<b>Учебно-тематический план .....</b>	<b>7</b>
<b>Поурочное планирование .....</b>	<b>9</b>
<b>Список литературы .....</b>	<b>21</b>
<b>Приложения к программе .....</b>	<b>22</b>
Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год.....	22

## Пояснительная записка

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

*Концептуальное обоснование программы.* Программа рассчитана на проведение дополнительных кружковых занятий в 3-4 классах общеобразовательной школы, на 2 года один раз в неделю. Важной задачей образования является формирование информационной культуры учащихся на основе гуманитарных, гуманистических и культурологических принципов и традиций. Решению этой задачи способствуют межпредметные связи, интеграция информатики с другими учебными предметами. Одна из важнейших задач состоит не только в обучении школьников предмету, но и в воспитании гармонично развитой личности, умеющей применять свои знания на практике в любой жизненной ситуации.

На занятиях кружка дети получают возможность не только расширить свои знания, овладеть новыми способами и приёмами, познакомиться с новыми художественными средствами, но и получить навыки, необходимые для работы в графическом редакторе Paint. Полученные знания, умения, навыки помогут ребёнку расширить кругозор, интеллект, стать более творчески развитой личностью, воспитать вкус и интерес к искусству, определиться с профессиональным выбором.

Несмотря на многообразие графических программ, для постижения азов компьютерной графики целесообразно использовать графический редактор MS Paint, который позволяет успешно решить следующие задачи: обучение школьников простейшим приёмам создания и обработки графических изображений; отработку навыков использования мыши; формирование базовых навыков работы с объектами операционной системы; освоение работы с меню как важным средством пользовательского интерфейса. Работа с этим приложением способствует развитию глазомера, точности движений, умения видеть образ, учить составлять целое из частей, раскрывать образ с помощью формы и цвета, самостоятельно создавать образ. Это позволяет ребёнку поверить в собственные силы, развить творческое воображение, художественный вкус, умение видеть красивое в окружающей жизни.

Программа построена с учётом любознательности и способностями овладевать определёнными теоретическими знаниями и практическими навыками, большое внимание уделяется развитию нестандартной мысли ученика, творческому поиску решения поставленной перед ним цели, самостоятельному выбору им форм и средств выполнения задания. При этом каждый ученик чувствует себя комфортно, т. к. имеет возможность выполнить задания, разнообразные по содержанию, типу, виду и форме.

Программа ориентирована на максимальную связь с такой темой, как «Декоративно-прикладное искусство».

Активное освоение учащимися традиций народного искусства в его главных видах даёт возможность развивать нравственные основы процесса становления и развития личности. Данная программа предоставляет право каждому школьнику освоить духовное наследие предыдущих поколений, осознать свои национальные корни. При этом в ней используется важнейшее свойство народной культуры – её живая, органическая системность, позволяющая сформировать личность с целостным, нераздробленным мировосприятием и миропониманием. Нравственное развитие детей – одна из самых

важных задач воспитания вообще, т. к. понятие «нравственность» неразрывно связано с понятием «духовность». Идеальным средством для развития духовности является искусство. А наиболее полно познать искусство возможно только в процессе личной творческой деятельности. Отсюда главный принцип программы: развитие чувства прекрасного через процесс активного наблюдения и сотворчества, переживания различных сторон окружающего мира на основе собственной деятельности.

При создании компьютерного практикума особое внимание уделялось структурированию материала, содержательному исполнению каждой работы. При этом учитывалось, что у учащихся отсутствуют учебники по работе в графическом редакторе, поэтому в практикуме большое внимание уделено алгоритмам работы. Задания носят творческий характер и направлены на развитие операционного, ассоциативного, логического, образного и других видов мышления. Они подобраны так, чтобы выработать у учащихся устойчивые навыки работы в графическом редакторе. Логические задачи предназначены для выработки у учащихся мыслительных навыков обобщения и систематизации. Задания творческого характера направлены на формирование у детей навыков самостоятельной работы на компьютере, развитие воображения.

В рамках факультативных занятий целесообразен перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению и реализовано в форме сбора портфолио – коллекции работ учащегося, демонстрирующей его усилия, прогресс и достижения в области решения алгоритмических и логических задач, а также выполнение творческих работ.

#### **Видология дополнительной образовательной программы:**

По уровню реализации - начальное образование.

По гендерному подходу - смешанные группы.

По форме реализации – групповая.

#### **Цель программы:**

Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям. Знакомство с традиционной культурой и искусством России.

#### **Задачи программы**

##### ***Обучающие задачи:***

- ❖ Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- ❖ Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- ❖ Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

##### ***Развивающие задачи:***

- ❖ Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- ❖ Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии

его видов;

- ❖ Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- ❖ Развить умение работы с персональным компьютером;
- ❖ Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- ❖ Развить логическое мышление;

**Воспитательные задачи:**

- ❖ Стимулирование детского успеха
- ❖ Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
- ❖ Создание атмосферы творчества и доброжелательности

**Отличительные особенности программы:**

Программа позволяет одновременно решать несколько актуальных задач. Навыки работы с персональным компьютером, практические знания по созданию учебного проекта, формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития путём углублённого изучения программы Paint. Программу легко адаптировать к любому возрасту.

**Формы и режим занятий:**

Данная программа рассчитана на 2 года и составляет 68 часов учебного времени. Занятия проводятся в разновозрастных группах в режиме - 1 занятие в неделю.

Форма организации деятельности учащихся на занятии – групповая, индивидуальная.

Формы занятий:

- ❖ Беседа;
- ❖ Практикум (компьютер, интерактивная доска);
- ❖ Игры с использованием компьютерной техники;
- ❖ Викторина;
- ❖ Индивидуальная самостоятельная работа;
- ❖ Консультация.

**Технологические умения и навыки, которыми овладевают учащиеся в процессе работы с графическим редактором Paint:**

1. Запуск графического редактора Paint:
  - a. с помощью главного меню;
  - b. с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования:
  - a. с помощью маркеров;
  - b. с помощью меню;
3. Работа с палитрой:
  - a. устанавливать основной и фоновый цвета;

- b. изменять цветовую палитру;
- 4. Работа с набором инструментов:
  - a. называть основные инструменты редактора и понимать их значение;
  - b. создавать графические изображения с помощью основных инструментов;
  - c. изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты;
  - d. создавать надписи;
  - e. изменять масштаб;
- 5. Отмена ошибочных действий;
- 6. Очистка рабочей области;
- 7. Работа с фрагментами:
  - a. выделять фрагмент;
  - b. удалять фрагмент;
  - c. вырезать фрагмент;
  - d. перемещать фрагмент;
  - e. поворачивать фрагмент;
  - f. растягивать фрагмент;
  - g. наклонять фрагмент;
  - h. копировать фрагмент;
  - i. размножать фрагмент;
- 8. Работа с файлами:
  - a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP;
  - b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF;
  - c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения;
  - d. сохранять изменённый файл под тем же именем;
  - e. сохранять изменённый файл новым именем;

**В результате изучения курса учащиеся должны знать**

- особенности симметричной и ассиметричной композиции;
- Простейшие композиционные приёмы и художественные средства, необходимые для передачи движения покоя в сюжетном рисунке;
- Общие художественные приёмы устного и изобразительного фольклора на примерах народных промыслов;
- Отличительные элементы орнамента в росписи дымковской глиняной игрушки, в росписи изделий из дерева Городецких и Хохломских мастеров;
- Значение слов: орнамент, симметрия, линейный орнамент, растительный, геометрический.

**Формами подведения итогов реализации программы являются:**

1. Защита выпускных работ, организованная в форме конкурса между учениками класса;
2. Тестовые задания;
3. Лабораторные работы;
4. Наполнение папки - портфолио ученика.

## Учебно-тематический план

Учебно-тематический план не разделяется на часы практики и теории, поскольку в процессе каждого занятия объяснения учителя сопровождаются практической работой учащихся.

№	Раздел	Количество часов
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1
2	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	1
3	Инструментарий программы Paint.	1
4	Изучение инструментов: карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	6
5	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скруглённый прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись	6
6	Рисование открытки к новому году.	2
7	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню.	4
8	Урок-игра «Оживи фигуры».	1
9	Работа с файлами.	1
10	Коллаж. «Фотография» экрана	4
11	Декоративное рисование	2
12	Орнаменты	10
13	Композиция	2

14	Пейзаж	3
15	Шрифт	2
16	Рисование фигуры человека	4
17	Воздействие цвета на человека	1
18	Дымковская игрушка	2
19	Хохломская сказка	2
20	Городецкая роспись	2
21	Синее чудо Гжели	2
22	Народный русский костюм	1
23	Русские матрёшки	2
24	Волшебный мир сказки	2
25	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	4
	<b>Всего</b>	<b>68 часов</b>



## Поурочное планирование

№ урока	Тема урока	Содержание урока	Используемые программы	Умения
1	Вводное занятие.	Техника безопасности и правила поведения в кабинете. Цели и задачи курса.	Презентация.	Ученики знают правила поведения в компьютерном классе, знакомятся с целями и задачами курса.
2	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	Запуск программы MS Paint (значок на рабочем столе), знакомство с интерфейсом.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся знакомятся с понятием растровая графика. Учащиеся умеют открывать/закрывать/сворачивать программу, знают, как выглядит окно программы.
3	Инструментарий программы Paint.	Запуск программы MS Paint (значок на рабочем столе), знакомство с интерфейсом.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют открывать/закрывать/сворачивать программу, знают, как выглядит окно программы и панели инструментов.
4	Инструмент «Карандаш».	Запуск программы MS Paint, выбор инструмента карандаш. Рисование точки, линии, выбор цвета. Выполнение л.р. №1	Презентация. MS Paint.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Карандаш», рисовать точку, линию разными цветами. Выполняют Л.р. №1.
5	Инструменты «Кисть», «Распылитель».	Выбор инструментов «Кисть», «Распылитель», выбор толщины, рисование различными цветами. Л.р. №2.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструменты «Кисть», «Распылитель», изменять размер цвет. Выполняют Л.р. №2.
6	Инструмент «Линия».	Выбор инструмента «Линия», выбор толщины линии. Л.р. №3.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Линия», изменять размер цвет. Выполняют Л.р. №3.

7	Инструмент «Многоугольник».	Выбор инструмента «Многоугольник», алгоритм рисования замкнутого многоугольника. Л. р. №4.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Многоугольник» и проводить замкнутую ломаную линию. Выполняют Л.р. №4.
8	Инструменты «Заливка», «Выбор цвета».	Выбор инструментов «Заливка», «Выбор цвета». Заливка замкнутой области, выбор цвета по образцу. Л. р. №5.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Заливка», закрашивать замкнутую область выбранным цветом. Выполняют Л.р. №5.
9	Проверочная работа.	Задания в виде интерактивной презентации. Творческое задание – рисунок на заданную тему с использованием изученных инструментов.	Презентация. Программа MS Paint.	Выполнение заданий на интерактивной доске «верно/неверно». Выполнение творческого задания.
10	Инструмент «Кривая».	Выбор инструмента «Кривая». Алгоритм рисования кривых состоящих из одной и двух дуг. Л. р. №6.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Кривая», рисовать кривые из одной и двух дуг. Выполняют Л.р. №6.
11	Инструмент «Эллипс».	Выбор инструмента «Эллипс», алгоритм рисования овалов и кругов. Л. р. №7.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Эллипс», рисовать овалы и круги (контур, контур и заливка, заливка основным и вспомогательным цветом). Выполняют Л.р. №7.

12	Инструменты «Прямоугольник», «Скруглённый прямоугольник».	Выбор инструментов «Прямоугольник», «Скруглённый прямоугольник», рисование прямоугольников. Л. р. №8.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструменты «Прямоугольник», «Скруглённый прямоугольник», рисовать с помощью этих инструментов. Выполняют Л.р. №8.
13	Инструменты «Ластик», «Масштаб».	Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка. Л. р. №9.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструменты «Ластик», «Масштаб», «исправлять» рисунок с помощью этих инструментов. Выполняют Л.р. №9.
14	Инструмент «Надпись».	Выбор инструмента «Надпись». Ввод и редактирование текста. Л. р. №10.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструмент «Надпись», вводить текст с клавиатуры и редактировать его. Выполняют Л.р. №10.
15	Проверочная работа.	Кроссворд.	MS Paint.	Учащиеся решают кроссворд созданный в программе MS Paint на интерактивной доске.
16	Рисование открытки к Новому году.	Рассказ учителя. Рисование открытки к новому году.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся применяют полученные знания к выполнению творческого задания.
17	Рисование открытки к Новому году.	Творческая работа.	MS Paint.	Учащиеся применяют полученные знания к выполнению творческого задания
18	Инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области».	Выбор инструментов «Выделение», «Выделение произвольной области», перемещение выделенной области по экрану. Л. р. №11.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области», выделять часть рисунка, перемещать выделенную область по экрану. Выполняют Л.р. №11.

19	Копирование выделенной области.	Копирование выделенной области, перемещение по экрану. Л. р. №12.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выбирать инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области», выделять часть рисунка, копировать и перемещать выделенную область по экрану. Выполняют Л.р. №12.
20	Поворот рисунка выделенной области.  Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	Поворот рисунка, выделенной области, перемещение по экрану. Л. р. №13.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выделять часть рисунка, отражать/поворачивать и перемещать выделенную область по экрану. Выполняют Л.р. №13.
21	Наклон рисунка, выделенной области.	Наклон рисунка, выделенной области. Л. р. №14.	MS Paint. Презентация.	Учащиеся умеют выделять часть рисунка, наклонять выделенную область. Выполняют Л.р. №14.
22	Урок игра «Оживи фигуры».	Учащимся предлагается фрагмент рисунка, который они «дорисовывают», используя воображение.	MS Paint.	Применяя полученные знания учащиеся «дорисовывают» предложенный фрагмент в программе Paint.
23	Работа с файлами. Формат файла.	Одновременная работа с несколькими файлами. Формат файла.  Л. р. №15.	MS Paint.	Учащиеся умеют открывать несколько файлов одновременно, копировать части рисунка с одного файла в другой. Выполняют Л.р. №15 результат сохраняют в свою папку.
24	Коллаж.	Применение приемов «копирование, перемещение, вставка» при создании коллажа.  Л. р. № 16.	MS Paint.	Учащиеся умеют применять приемы «копирование, перемещение, вставка» при создании коллажа.

25	Коллаж.	Основные приемы создания коллажа. Л. р. № 17.	MS Paint.	Учащиеся создают коллаж из предложенных изображений.
26	Коллаж.	Основные приемы создания коллажа. Л. р. № 17.	MS Paint.	Учащиеся создают коллаж из предложенных изображений.
27	Фотография экрана.	Снятие копии с экрана с помощью клавиши Print Screen. Вставка в MS Paint, редактирование. Л. р. №18.	MS Paint.	Учащиеся умеют снимать копии с экрана с помощью клавиши Print Screen. Вставлять скопированное изображение в MS Paint, редактировать его.
28	Декоративное рисование.	Линии, прорисовка геометрических тел, узоры, цвет	MS Paint.	Учащиеся рисуют линии, прорисовывают геометрические тела, узоры, работают с цветом
29	Декоративное рисование.	Линии, прорисовка геометрических тел, узоры, цвет	MS Paint.	Учащиеся рисуют линии, прорисовывают геометрические тела, узоры, работают с цветом
30	Орнамент. Природные мотивы.	Виртуальная экскурсия «Красота в умелых руках» с применением программы Power Point.	Презентация	Учащиеся совершают виртуальную экскурсию «Красота в умелых руках»
31	Линии в орнаменте.	Техника рисунка: линия штрих. Составления орнамента из линий.	MS Paint.	Учащиеся умеют составлять орнамент из линий

32	Древние образы в народном искусстве.	Ознакомление с произведениями народного декоративно-прикладного искусства и беседа о его красоте. Обсуждение орнаментов изделий народного промысла, объяснение символики (солнце, земля, вода).	Презентация	Учащиеся знакомятся с произведениями народного декоративно-прикладного искусства, символикой.
33	Геометрический орнамент.	Знакомство с геометрическим орнаментом.	Презентация	Учащиеся знакомятся с геометрическим орнаментом.
34	Геометрический орнамент.	Рисование геометрического орнамента	MS Paint.	Используя инструменты «овал», «многоугольник», «прямоугольник» учащиеся рисуют геометрический орнамент.
35	Растительный орнамент.	Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.	Презентация	Учащиеся знакомятся с растительным орнаментом.
36	Растительный орнамент.	«Цветок» - один из главных элементов растительного орнамента.	MS Paint.	Используя инструменты «овал», «многоугольник», «прямоугольник» учащиеся рисуют растительный орнамент. При составлении орнамента применять выразительные возможности цветового решения – светлое на темном и наоборот.

37	Построение орнамента в полосе.	Ритм – одно из важнейших художественных средств создания произведения декоративно-прикладного искусства.	MS Paint.	Учащиеся строят композиционную схему орнамента, дают объяснения построения орнамента, повторяющихся элементов.
38	Расположение узора в квадрате.	«Составь узор»	MS Paint.	Учащиеся составляют узор в квадрате.
39	Расположение узора в круге.	«Мозаика»	MS Paint.	Учащиеся составляют узор в круге.
40	Композиция.	Основные понятия и правила художественной композиции.	Презентация	Учащиеся знакомятся с основными понятиями и правилами художественной композиции.
41	Композиция.	Основные понятия и правила художественной композиции. Составление художественной композиции.	MS Paint.	Учащиеся составляют художественную композицию.
42	Пейзаж.	Понятие пейзажа, примеры, понятия пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.	Презентация	Учащиеся знакомятся с понятиями пейзаж, пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.
43	Пейзаж.	Рисование пейзажа.	MS Paint.	Учащиеся рисуют пейзаж.
44	Пейзаж.	Рисование пейзажа.	MS Paint.	Учащиеся рисуют пейзаж.

45	Шрифт.	Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи.	MS Paint. Презентация	Учащиеся знакомятся со шрифтами, умеют выбирать шрифт, создавать надписи, корректировать их.
46	Шрифтовые композиции.	Шрифт как элемент графического оформления.	MS Paint.	Учащиеся знакомятся со шрифтами, умеют выбирать шрифт, создавать надписи, корректировать их.
47	Рисование фигуры человека.	Рисунок фигуры человека, пропорции человеческого тела.	MS Paint. Презентация	Учащиеся рисуют фигуру человека.
48	Рисование фигуры человека.	Рисунок фигуры человека, пропорции человеческого тела.	MS Paint.	Учащиеся рисуют фигуру человека.
49	Рисование фигуры человека.	Рисунок фигуры человека, пропорции человеческого тела.	MS Paint.	Учащиеся рисуют фигуру человека.
50	Рисование фигуры человека.	Рисунок фигуры человека, пропорции человеческого тела.	MS Paint.	Учащиеся рисуют фигуру человека.
51	Воздействие цвета на человека.	Знакомство с главным выразительным средством живописи и графики – цветом. Колорит как важнейшее средство эмоциональной выразительности художественного образа в живописи.	MS Paint. Презентация	Работа с цветом в MS Paint.



52	Дымковская игрушка.	Беседа. Знакомство с народным промыслом – глиняная Дымковская игрушка.	MS Paint. Презентация	Учащиеся знакомятся с Дымковской глиняной игрушкой.
53	Дымковская игрушка.	Оформление геометрическим узором Дымковской игрушки в MS Paint.	MS Paint.	Учащиеся оформляют геометрическим узором Дымковскую игрушку в MS Paint.
54	Хохломская сказка.	Знакомство с хохломской росписью.	MS Paint. Презентация	Учащиеся знакомятся с хохломской росписью.
55	Хохломская сказка.	Рисование Хохломского узора.	MS Paint.	В графическом редакторе учащиеся рисуют Хохломской узор, используя основные виды орнамента (ритмичное чередование «травинки», «завитка», «кустика»)
56	Городецкая роспись.	Знакомство с историей городецкого промысла, виртуальная экскурсия.	Презентация	Учащиеся знакомятся с историей городецкого промысла.
57	Городецкая роспись.	«Городецкие цветы»	MS Paint.	Рисование «городецких цветов».
58	Синее чудо Гжели.	Знакомство с Гжельской керамикой. Беседа об истории развития Гжельской керамики, о слиянии промысла с художественной промышленностью.	Презентация	Учащиеся знакомятся с Гжельской керамикой.

59	Синее чудо Гжели.	Знакомство с Гжельской керамикой. Рассмотрение вариантов композиций и этапов выполнения росписи.	MS Paint.	В графическом редакторе «Роспись шаблона посуды».
60	Народный русский костюм.	Знакомство с русским традиционным костюмом. Традиции и обряды, символика вышивки. Просмотр отрывков из мультфильма: «Аленький цветочек», отрывков из сказок «Варвара краса - длинная коса», «Марья искусница».	Презентация	Учащиеся знакомятся с традиционным русским костюмом.
61	Народный русский костюм.	Роспись шаблона русского костюма.	MS Paint.	Учащиеся расписывают шаблон русского костюма.
62	Русские матрёшки	История создания матрёшки. Знакомство с Загорской, Семеновской, Полхов- Майданской матрёшкой.	Презентация MS Paint.	Роспись шаблона матрёшки.
63	Волшебный мир сказки	Иллюстрирование русских народных сказок (тематическое рисование)	MS Paint.	Учащиеся создают иллюстрации к русским народным сказкам.
64	Волшебный мир сказки	Иллюстрирование русских народных сказок (тематическое рисование)	MS Paint.	Учащиеся создают иллюстрации к русским народным сказкам.

65	Выполнение итоговой работы	Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта	MS Paint.	Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта
66	Выполнение итоговой работы	Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта	MS Paint.	Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта
67	Выполнение итоговой работы	Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта	MS Paint.	Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта
68	Подведение итогов. Презентация лучших работ	Демонстрация полученных знаний и умений.	Презентация MS Paint.	Представление собственного проекта.
	<b>Всего</b>			<b>68 часов</b>

### **Темы для итоговых работ в редакторе PAINT**

1. Народный русский костюм.
2. Наша планета Земля.
3. Космический пейзаж.
4. У самого синего моря.
5. Иллюстрация к сказке.
6. Природа вокруг меня.
7. Мои каникулы.
8. Мой домашний любимец.
9. Мой любимый герой мультфильма.
10. На морском дне.
11. Вольная тема.

### **Требования к итоговым работам**

1. Содержание рисунка должно соответствовать выбранной теме.
2. Использование при создании рисунка изученных инструментов редактора Paint.
3. Наличие авторской подписи.
4. Качество цветовой гаммы рисунка.
5. Актуальность выполнения работы.
6. Использование фантазии при создании работы.

## Список литературы:

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)
4. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
5. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.
6. Босова Л. Л. Исследовательская деятельность на уроках информатики в V-VI классах. // Информатика и образование 2006 №6.
7. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
8. Босова Л. Л., Трофимова В. В. О подходах к организации компьютерного практикума на пропедевтическом этапе подготовки в области Информатики и ИКТ. // Информатика и образование. 2007 №9.
9. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
11. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
12. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
13. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 342с.
14. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
15. Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
16. Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
17. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
18. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://school-collection.edu.ru/))
19. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
20. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
21. Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.

## Приложения к программе

### Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

Годовой календарный учебный график МОУ «Красноармейская ООШ» на 2024-2025 учебный год является документом, регламентирующим организацию образовательной деятельности.

Годовой учебный план-график разработан на основе:

- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утвержденного распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р);
- Постановления «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологических требований к учреждениям дополнительного образования детей»,
- Устава МОУ «Красноармейская ООШ»
- Образовательной программы МОУ «Красноармейская ООШ» на 2024-2025 учебный год.

#### Организация образовательного процесса:

**Начало учебного года:** с 01 сентября 2024 года.

**Продолжительность учебного года** – 34 учебных недели.

**Окончание учебного года:** окончание учебных занятий 31 мая 2024 года.

**Режим работы учреждения:** с 8:30 до 18-00, 5 учебных дней в неделю с понедельника по пятницу.

**Продолжительность занятий в детских объединениях с использованием компьютерной техники**

Возраст	Продолжительность академического часа	Количество академических часов	Продолжительность занятий				
			Первое занятие	Перерыв	Второе занятие	Перерыв	Третье занятие
6 до 10 лет	30 мин	1	30 мин	-	-	-	-
с 6 до 10 лет	30 мин	2	30 мин	10 мин	30 мин	-	-
с 10 до 18 лет	45 мин	1	45 мин	-	-	-	-
с 10 до 18 лет	45 мин	2	45 мин	10 мин	45 мин	-	-
с 10 до 18 лет	45 мин	3	45 мин	10 мин	45 мин	10 мин	45 мин

**Каникулы:**

<b>Каникулы</b>	<b>Дата начала каникул</b>	<b>Дата окончания каникул</b>	<b>Продолжительность в днях</b>
Осенние	30.10.2024	07.11.2024	9
Зимние	29.12.2024	09.01.2025	12
Дополнительные каникулы для 1-го классов	14.02.2025	20.02.2025	7
Весенние	26.03.2025	03.04.2025	9
			30 дней 37 дней (1 класс)

**Праздничные дни.**

- 4 ноября – День народного единства;
- 7 января – Рождество Христово;
- 23 февраля – День защитника Отечества;
- 8 марта – Международный женский день;
- 1 мая – Праздник Весны и Труда;
- 9 мая – День Победы;
- 12 июня – День России.

**Сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации:**

Обязательными являются полугодовой и итоговый мониторинг качества освоения дополнительных общеразвивающих программ (декабрь 2024 года и май 2025).

**Адреса мест фактического осуществления образовательного процесса:**

<b>/п</b>	<b>Адрес (местоположение) учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий</b>	<b>Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий</b>
	РФ, 188531, Ленинградская область, Приозерский район, поселок Громово ул. Центральная 13»	Точка роста, кабинеты 2 этаж