

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ТЕЙКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
« НОВОГОРЯНОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

---

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Точки роста

Новикова Е.В.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ  
Новогоряновская СОШ  
Груздов С.Н.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности  
«Компьютерный дизайн»  
для учащихся 1-4 классов**

Учитель: Демидова Е.М.

С. Новое Горяново, 2024год

## Пояснительная записка

Современное состояние курса информатики в школе характеризуется устойчивым ростом социального заказа на обучение информатике, обусловленным насущной потребностью овладения современными информационными технологиями.

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом.

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

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в гимназии.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети в большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Обучающиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Направление программы: формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами.

По содержанию деятельности: образовательная, развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Программа включает четыре раздела художественно – графических программ: Paint, GIMP, PowerPoint, Microsoft Office.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа которая показывает чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс «Компьютерный дизайн» включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий:

### **Актуальность программы**

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения школьников. Это особенно важно в начальной школе, когда ещё формируются, а иногда и только определяют постоянные интересы к тому или иному предмету. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера 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 детьми.

Эта программа поможет детям освоить азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения. Во все не обязательно, что каждый из тех, кто посетит занятия в кружке свяжет свою жизнь с творчеством, но понимание гармонии и цвета вполне может пригодиться. Позитивные эмоции и восторг детей – гарантированы! Кроме того, рисование, как и многие другие виды творчества, по мнению психологов, способно объединить родителей и детей духовно. Физиологи же, отмечают, что рисование имеет опосредованное воздействие на развитие определенных центров головного мозга.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Программа курса «Компьютерная графика» входит во внеурочную деятельность по направлению *художественно-эстетическое* развитие личности.

**Цель:** формирование и развитие у детей практических умений в области компьютерной графики.

**Задачи:**

1. способствовать развитию творческих способностей учащихся и интереса у них к изучению компьютерной графики;
2. предоставить возможности для знакомства с простыми приемами рисования в программах Раскраска, Tux Paint, Paint и игры – GP Puzzle (пазлы);
3. развивать творческий потенциал, инициативу, самостоятельность воспитанников.

**Материально-техническое обеспечение:** доска, компьютеры (по количеству воспитанников или 1 на двоих), компьютер учителя, мультимедийная установка.

**Продолжительность занятия:** 40 мин.

Во избежание утомляемости детей, программой предусмотрено чередование трех графических редакторов: Раскраска, Tux Paint, Paint и игры – GP Puzzle (пазлы).

**Формы занятий**

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Образовательный процесс включает в себя различные **методы обучения**: репродуктивный (воспроизводящий); иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала); проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения).

Важно соблюдать режим работы и предотвращать утомляемость зрительных рецепторов у детей. Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения. Развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса.

**Для уменьшения зрительного напряжения необходимы:**

- хорошее освещение;
- хорошо проветренное помещение;
- чёткое и контрастное изображение на экране компьютера;
- расстояние от глаз до экрана компьютера – **не менее 50 – 60 см.**

Режим работы – один из факторов профилактики утомления и переутомления ребёнка при общении с компьютером.

**Следует помнить:** продолжительность непрерывных занятий на компьютере для младших школьников составляет **не более 15 минут**. После 15 мин непрерывной работы следует проводить физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3 – 4 минут.

Примеры упражнений для снятия мышечного напряжения представлены в Приложении.

**Планируемый результат:**

- создавать изображение, используя заготовки и собирая фрагменты в одну композицию;
- организация виртуального «альбома».

### Тематическое планирование – 2-3 классы

№	Тема	часы
1	Знакомство с программой и обучением. Компьютер и его составляющие.	1
2	Включение и выключение компьютера. Пользование мышью.	1
3	Клавиатура. Основные клавиши.	1
4	Управление курсором мышью и клавишами. Клавиатурный тренажер.	1
5	Понятие компьютерной графики.	1
6-7	Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	2
8-9	Рисование карандашом в редакторе.	2
10-11	Рисование кистью.	2
12	Распылитель.	1
13	Ластик	1
14-16	Изменение фонового цвета.	3
17	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1
18-20	Заливка замкнутых областей.	3
21-23	Создание простейших рисунков.	3
24-27	Раскрашивание готовых рисунков	4
28-30	Прорисовка геометрических фигур	3
31-34	Рисование узоров и орнаментов.	4
35-36	Дорисовка незаконченных рисунков.	2

37-40	Составление рисунков.	4
41-42	Функция масштабирования.	2
43-44	Функция копирования.	2
45-48	Создание композиций.	4
49-52	Надписи на рисунке различными шрифтами.	4
53-56	Изготовление открыток.	4
57	Функция сохранения рисунков.	1
58-62	Работа над проектом по интересам детей.	5
63-67	Создание личных коллекций.	5
68	Заключительное занятие. Выставка работ.	1

#### Тематическое планирование – 4 класс

№	Тема занятия	Задание
1-2.	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	Начальный срез уровня знаний и умений в области информационных технологий. Игра GP Puzzle (пазлы).
3-4	Композиция рисунка.	Рассматривание законов композиции с помощью Раскраски.
5-6	Графический редактор Tux Paint. Инструментарий программы Tux Paint.	Раскрашивание готовых рисунков.
7-8	Пейзаж.	Понятие пейзажа. Виды пейзажа. Понятия

		(пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер). Выполнение пейзажа.
9-10	Узор и орнамент.	Рассматривание законов орнамента. Выполнение узора или орнамента в «Раскраске».
11-12	Текст.	Знакомство с инструментом <i>Текст</i> . Выполнение таблицы сложения или умножения. Выполнение Расписание уроков (для 3-4 кл.).
13-14	Композиция «Спорт и дети».	Работа в «Раскраске»
15-16	Композиция «Космическое путешествие»	Знакомство с инструментом <i>Штамп</i> . Создание фантазийной образной композиции.
17-18	Композиция «Мой город».	Развитие фантазии. Закрепление понятий (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер).
19-20	Композиция.	Закрепление знаний о композиции, развитие воображения.
21-22	Натюрморт.	Создание натюрморта при помощи разных инструментов программы Tux Paint.
23-24	Композиция на тему «ПДД».	Закрепление знаний о композиции, развитие воображения.
25-26	Промышленная графика.	Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой штампов.



27- 28	Эмблема лагеря.	Создание эмблемы лагеря, школы...
29- 30	Композиция «Подводный мир».	Закрепление знаний о композиции, развитие воображения.
31- 32	Творческий проект.	Развитие фантазии.
33- 34	Виртуальный «альбом».	Выставка работ.

## **Методическое обеспечение для учителя:**

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.
3. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2009.-336с.:ил.
4. Tux Paint - <http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801>
5. Программа «Раскраска» <http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html>
6. GP Puzzle (пазлы) <http://todostep.ru/pazly.html>

## Приложение

### Примеры упражнений для снятия мышечного напряжения

#### **Упражнения для глаз**

Специальные упражнения для глаз не только тренируют мышцы, управляющие их движением, они активизируют кровообращение в данной области и снижают умственное утомление. Применение указанных упражнений с детьми младшего школьного возраста наиболее успешно при использовании образного восприятия, игровых заданий.

Для первого упражнения возможно использование игрового задания «День – ночь». Для второго (при движении глаз вверх, вниз) – «Пол, потолок» или «Небо, земля». При движении глаз влево и вправо – игровое задание «Часики» («Тик – так»). Для третьего упражнения – «Мы рисуем».

1. Плотно закрыть и широко открыть глаза. Повторить 5–6 раз с интервалом 30 секунд.

2. Посмотрите вверх, вниз, вправо, влево и в обратном направлении.

3. 2–е и 3–е упражнения можно делать не только с открытыми, но и с закрытыми глазами. Упражнения выполняются сидя. Количество повторений каждого из них 3 – 4 раза.

4. Сидя за партой, крепко зажмурить глаза на 3 – 5 секунд, а затем открыть их на 3 – 5 секунд. Повторить 6 – 8 раз.

Это упражнение укрепляет мышцы век, улучшает кровообращение, способствуя расслаблению мышц глаз.

#### **Несколько упражнений для рук и кистей:**

1) Опустите руки вдоль туловища и немного потрясите расслабленными кистями. Так кровь будет приливать к кончикам пальцев и позволит рукам больше расслабиться.

2) Потом поставьте локти на стол, а руки поднимите вверх и сделайте несколько круговых движений в разные стороны расслабленными кистями рук.

3) Постарайтесь, как можно более сопротивляясь, сжать пальцы в кулак и так же с силой их разожмите. Сначала сжимайте все пальцы вместе, а затем поочередно соберите в кулак. После этого снова расслабьте руки, опустив их вдоль туловища и немного встряхнув кистями.

4) Сделайте из пальцев "замок" и поворачивайте кистями вправо и влево и, не расцепляя рук, повторите эти движения большими пальцами - один вращается вокруг другого. В том же положении сделайте волновые движения руками.

5) Сложите ладони и пальцы вместе и с силой надавите одной рукой на другую.

#### **Для снятия общего напряжения:**

1. Стойка ноги врозь, руки согнутые вперед, кисти в кулаках. 1 – с поворотом туловища налево "удар" правой рукой вперед. 2 – и.п. 3–4 – то же в другую сторону. Повторить 6–8 раз. Дыхание не задерживать.

2. О.с. 1 – руки в стороны, туловище и голову повернуть налево. 2 – руки вверх. 3 – руки за голову. 4 – и.п. Повторить 4–6 раз в каждую сторону. Темп медленный.

#### **Для улучшения мозгового кровообращения:**

1. О.с. 1 – руки за голову; локти развести пошире, голову наклонить назад. 2 – локти вперед. 3–4 – руки расслабленно вниз, голову наклонить вперед. Повторить 4–6 раз. Темп медленный.

2. И.п. – сидя на стуле. 1 – голову наклонить вправо. 2 – и.п. 3 – голову наклонить влево. 4 – и.п. Повторить 4–6 раз. Темп средний.

#### **Для снятия утомления туловища и ног:**

1. И.п. – стойка ноги врозь, руки за голову. 1–3 – круговые движения тазом в одну сторону. 4–6 – то же в другую сторону. 7–8 – руки вниз и расслабленно потрясти кистями. Повторить 4–6 раз. Темп средний.

2. И.п. – стойка ноги врозь. 1–2 – наклон вперед, правая рука скользит вдоль ноги вниз, левая, сгибаясь, вдоль тела вверх. 3–4 – и.п. 5–8 – то же в другую сторону. Повторить 6–8 раз. Темп средний.

3. Упражнение «Крылышки». Основная нагрузка – на мышцы плечевого пояса; предназначено для нормализации работы позвоночника спинного мозга.

Руки на поясице сзади. Кулаки неплотные. Отводить локти назад и вперёд попарно и поочерёдно.

4. Упражнение «Кочерга». Ногу поднимать перед собой носком вовнутрь. Выполняется сидя ногами поочерёдно и попарно.