

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №4"**

**Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

**СОГЛАСОВАНО:**

**Заведующий ЦО ЦГП «Точка Роста»**

\_\_\_\_\_ **Короткина Ж.А.**

**УТВЕРЖДАЮ:**

**директор МОУ СОШ №4**

\_\_\_\_\_ **Лапина Г.А.**

**Приказ № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**курса: «АЙ-ТИ в ИЗО»**

**Класс/ классы: 1-5**

**Срок реализации: 1 год**

**Количество часов в год: 36**

**Педагог ДО: Бондаренко А.К.**

**с.Сотниковское**

**2024-2025 уч. год**

## 1. Пояснительная записка

Программа элективного курса «АЙ-ТИ в ИЗО» по информатике предназначена для подготовки обучающихся 1-4 классов, интересующихся графическими редакторами.

Программа «АЙ-ТИ в ИЗО» разработана с учётом требований федерального государственного образовательного стандарта по информатике (базовый уровень), федерального базисного учебного плана и примерных программ общего образования по информатике для общеобразовательных учреждений РФ.

Программа «АЙ-ТИ в ИЗО» рассчитана на 36 часов на 1 год обучения.

Содержание программы построено на чередовании теоретических занятий с практическими. Последовательность расположения материала предполагает накопление опыта работы обучающихся, вырабатывает навыки самостоятельного анализа задания.

Программа составлена с учётом регионального компонента и содержит возможности для дифференцированного и индивидуального подхода, построена по принципу от простого к сложному.

Учитывая психолого-педагогические особенности детей, были подобраны задания, отвечающие интересам и способностям каждого ребенка, что дает возможность учителю использовать вариативный подход при проведении занятий. Задания, включенные в комплект, можно использовать как в качестве обучающих, так и контролирующих. Задания призваны развивать интуицию, пространственные представления и воображение обучающихся, выполняются школьниками на компьютере под руководством педагога или самостоятельно, при условии, что обучающиеся уже получили необходимые знания. Разработка адресована учителям информатики, руководителям компьютерных кружков.

Программа элективного курса «АЙ-ТИ в ИЗО» имеет большое познавательное и воспитательное значение. Анализ выполнения практических заданий формирует у обучающихся активную мыслительную деятельность, развивает умение рассуждать и обосновывать правильность выполняемой работы; способствует осмысленному обогащению словарного запаса. Занятия помогут обогатить знания обучающихся, продолжают развивать чувство собственной значимости.

Программа имеет большое практическое значение: её средствами повышается культура речи, совершенствуется умение пользоваться компьютерными информационными технологиями, обогащается словарный запас. Занятия способствуют формированию у обучающихся интереса к работе графического дизайнера и вырабатывают профессиональный интерес к данной профессии.

### Цель программы

- подготовка к ситуации выбора профиля дальнейшего обучения и приобретения навыков для будущей профессии;
- углубление знаний и расширение кругозора в области информационной коммуникационных технологий, повышение общей языковой культуры дошкольников;
- формирование сознательного отношения к компьютеру как материальной ценности, средству общения и получения знаний в разных сферах человеческой деятельности;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей, навыков самостоятельной деятельности, самовыражения в различных областях человеческой деятельности.
- научить школьников использовать компьютер и информационные технологии в повседневной практической деятельности для:
  - изменения и создания простых информационных объектов на компьютере;
  - решения учебных и практических задач;
  - приобретения навыков выполнения разного уровня сложности рисунков, узоров, чертежей.

### Задачи программы

обучающие:

- формирование представлений об информатике, знакомство с графическим редактором, развитие творческих способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

развивающие:

- подготовка сознания дошкольников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

воспитывающие:

- Формирование информационной и полиграфической культуры воспитанников;
- Укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.
  - **Формы занятий**
  - - групповые;
  - - индивидуальные.
  - **Методы**
  - - словесный;
  - - частично-поисковый;
  - - исследовательский;
  - - наглядно-демонстрационный;
  - - проблемный.
  - **Межпредметные связи**
  - - информатикае;
  - - изобразительная деятельность;
  - - труд;
  - **Оборудование и материалы**
  - Для работы с учебным комплектом необходимо следующее:
  - - программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint;
  - - аппаратное обеспечение: компьютерный класс (компьютеры для обучающихся и 1 для педагога), интерактивная доска, принтер.

**Учебно-тематический план**

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Презентация
-------	--------------	--------------	-------------

1	4	<b>Графические редакторы.</b> Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.	<b>Графические редакторы.</b>
2	7	<b>Инструменты графического редактора Paint.</b> Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Раздаточный материал: «Памятка по Paint»	<b>Инструменты графического редактора Paint.</b>
3	3	<b>Инструменты графического редактора Paint - примитивы.</b> Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	<b>Инструменты графического редактора Paint - примитивы.</b>
4	4	<b>Работа с текстом.</b> Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	<b>Работа с текстом.</b>
5	3	<b>Команды графического редактора Paint.</b> Набор команд графического редактора <b>Меню - Файл</b> . Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов.	<b>Команды графического редактора Paint-1.</b>
6	3	<b>Команды графического редактора Paint.</b> Набор команд графического редактора: <b>Меню – Правка</b> и <b>Меню - Вид</b> . Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена.	<b>Команды графического редактора Paint-2.</b>
7	3	<b>Команды графического редактора Paint.</b> Набор команд графического редактора: <b>Меню – Рисунок</b> , <b>Меню – Палитра</b> и <b>Меню - Справка</b> . Использование команд при создании и редактировании изображений.	<b>Команды графического редактора Paint-3.</b>
8	2	<b>Проектирование татарского национального орнамента.</b>	<b>Проектирование национального орнамента.</b>

		Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента.	
9	5	<b>Создание и редактирование рисунка.</b> Закрепление навыков работы с графическим редактором Paint. Подготовка к контрольной работе.	<b>Графический редактор Paint</b>
10	2	<b>Контрольная работа.</b>	
	36		

## Содержание программы

### Тема №1. Графические редакторы (4 часа)

Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

**Цели:**

- помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, программах для создания и редактирования изображений;
- познакомить учащихся с графическим редактором Paint;
- дать основные понятия, необходимые для работы на компьютере;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

### Тема №2. Инструменты графического редактора Paint (7 часов)

Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора.

**Цели:**

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с назначением элементов панели инструментов;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- закрепление полученных знаний на практике;
- развитие творческих способностей;

### Тема №3. Инструменты графического редактора Paint – примитивы (3 часа)

Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора – примитивы.

**Цели:**

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с графическими примитивами;
- закрепление полученных знаний на практике;
- воспитание культуры работы в графической среде;
- развитие активности и самостоятельности.

**Оборудование:** доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Инструменты графического редактора - примитивы».

### Тема №4. Работа с текстом (4 часа)

Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Презентация: Работа с текстом.

**Цели:**

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- научить добавлять текст на рисунок в графическом редакторе Paint;
- освоить навыки выделения фрагментов текста;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие творческих способностей.

#### **Тема №5. Команды графического редактора Paint (3 часа)**

Набор команд графического редактора **Меню - Файл**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов. Презентация: Команды графического редактора Paint - 1.

**Цели:**

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню - Файл**;
- познакомить учащихся с форматами графических изображений;
- воспитание культуры работы в графическом редакторе Paint;
- развитие активности и самостоятельности.

**Оборудование:** доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Команды графического редактора Paint - 1».

#### **Тема №6. Команды графического редактора Paint (3 часа)**

Набор команд графического редактора: **Меню – Правка** и **Меню - Вид**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена. Презентация: Команды графического редактора Paint - 2.

**Цели:**

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Правка** и **Меню - Вид**;
- дать понятие «буфер обмена»;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

#### **Тема №7. Команды графического редактора Paint (3 часа)**

Набор команд графического редактора: **Меню – Рисунок**, **Меню – Палитра** и **Меню - Справка**. Использование команд при создании и редактировании изображений. Презентация: Команды графического редактора Paint - 3.

**Цели:**

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора **Меню – Рисунок**, **Меню – Палитра** и **Меню - Справка**;
- закрепить навыки работы с «буфером обмена»;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- воспитание эстетического отношения к действительности;
- развитие познавательных интересов, творческих способностей.

#### **Тема №8. Проектирование национального орнамента (2 часа)**

Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента. Презентация: Проектирование национального орнамента.

**Цели:**

- отработка навыков работы с графическим редактором;

- повторение и закрепление навыков умения работать с инструментами – “копирование”, “вставка”;
- научить составлять рисунок, используя несколько одинаковых фрагментов рисунка;
- закрепить навыки работы с командой **Отразить/Повернуть**.
- познакомить учащихся с основными видами орнамента, его символами и принципами композиционного построения
- наличие межпредметных связей с уроком истории родного края
- развивать навыки работы на компьютере, развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе;
- формирование национального самосознания, уважения к историческому, культурному наследию наших предков.

#### **Тема №9. Создание и редактирование рисунка (5 часов)**

Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе. Практическая работа.

##### **Цели:**

- закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;
- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- привитие навыков самостоятельной работы;

#### **Тема №10. Контрольная работа (2 часа)**

Проверка знаний теоретического материала, умений и навыков работы с графическим редактором Paint.

##### **Цели:**

- выявить качество усвоения изученного материала по теме: «Графический редактор Paint»;
- проверить умение работать на компьютере.

#### **4. Ожидаемые результаты.**

##### **Воспитанники должны знать:**

- алгоритм запуска графического редактора Paint;
- интерфейс программы Paint;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в Paint;
- основные приемы работы с объектами;
- технику выделения областей изображения (инструменты выделения, управление параметрами инструментов, приемы выделения областей сложной формы, действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области и т. д.)
- алгоритм создания коллажей;
- технику рисования;
- технику ретуширования;
- алгоритм сканирования и коррекции изображения;
- технику безопасности в компьютерном классе.

##### **Воспитанники должны уметь:**

- запускать программу Paint;
- производить настройку программного интерфейса;
- работать с инструментами графического редактора Paint;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать, объединять, производить обрезку и т. д.);

- применять основные приемы работы с объектами редактора Paint (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе Paint;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе Paint;
- создавать коллажи;
- использовать инструменты для коррекции изображения;
- сочетать цвета при создании рисунка;
- согласовывать пропорции предмета и формата;

## 5. Учебно-методическое обеспечение

### Список литературы и Интернет-ресурсов:

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 192 с.: ил.
2. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2007. – 338 с. : ил.
3. Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 87 с.: ил.
4. Семакин И.Г. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В.Русаков, Л.В. Шестакова. – 2-е издание, испр. и доп.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 390 с.: ил.
5. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. Пособие / О. Ефимова, В.Морозова, Н.Угринович. – М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. – 424, [8] с.: ил.
6. Информатика в школе. №5 – 2009 . – М.: образование и Информатика, 2009. – 96 с.: ил.
7. Макарова Н.В. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2008. – 128 с.: ил.
8. Информатика 5-6. Начальный курс. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2004 г
9. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов. – 2-е издание, переработанное и доп. / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 448 с.: ил.
10. Нестеренко Ю.В., Олехник С.Н., Потапов М.К. Задачи на смекалку. – М., 2005.
11. Челак Е., Конопатова Н. Развивающая информатика. – М., 2000.
12. Шарыгин И.Ф., Ерганжиева Л.Н. «Наглядная геометрия 5-6 классы»
13. Шарыгин И.Ф. , Шевкин А.В. «Математика: задачи на смекалку»
14. Головоломки для малышей №0701 («Дисней. Малыши»), ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.», Москва, 2007.
15. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>.
16. Усольцева Э. М.- А. Адрес: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1.html>
17. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с., 16 с. ил.: ил.
18. «Весёлая геометрия». Раскраска-книжка в стихах. Рисунки Надежды Губаревой. Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2007.
19. Раскраска «Время» для самых маленьких. Издание для досуга. Составитель О.Б.Пенкина.
20. Раскраска «Моя школа». Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2008.
21. Весёлые задания для моей компании. Для младшего школьного возраста. Москва, Дрофа-плюс, 2004 г.



22. Волкова С.И., Столярова Н.Н. Тетрадь с математическими заданиями №1 для 2 класса четырёхлетней начальной школы: Курс «Развитие познавательных способностей детей на уроках математики». – 3-е изд. – М.: просвещение, 1996. – 64 с.: ил.
23. Развиваем внимание. Рабочая тетрадь для старшего дошкольного возраста. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. / Издательство «Росмэн-пресс», 2004
24. Развивающий журнал «Детская Академия», №6, №7. / Педагогическое Объединение «Радуга», 2005, г.Москва.
25. «Игры с Бимбо» - угадай, раскрась, реши. Выпуск 1. Для самых маленьких. Издательство «Омега», 2001, г. Москва.
26. Бабаева Т.И. У школьного порога. – М.: Просвещение, 1993.- 128 с.: ил. – (Библиотека воспитателя детского сада).
27. Развивающие задания - Озорные цифры. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.
28. Развивающие задания – Озорная логика. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.
29. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.
30. Иванова И.А. Информатика. 5 класс: практикум. – Саратов: Лицей, 2004. – 48 с.
31. Валеев Ф.Х. Татарский народный орнамент. Казань, 2002. – 295 с.
32. Ф.Г. Габдуллина "Вышиваем сами. Бисер", Казань, "Тарих", 2003.
33. Задания VII открытого районного турнира «Компьютерная грамотность», посвященного 65-летию Победы в Великой Отечественной войне и Году Учителя, г.Нижнекамск, Республика Татарстан, 2010 г.
34. <http://www.videouroki.net/filecom.php?fileid=98656985>
35. <http://tataroved.ru/publication/art/5/>
36. <http://www.ivalex.vistcom.ru/metod12.htm>
37. <http://luiza-m.narod.ru/smi/tarih/32-tat-ornam-r.htm>
38. Шарыгина Марина Николаевна, воспитатель по интеллектуальному развитию, МБДОУ «ЦРР – д/с №91»

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН на 1й год обучения (5 класс)

№	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1	
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1	1	
3	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1	1	
4	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	1	1	
5-10	Работа с инструментами.	6		6
11-18	Меню «Палитра»	8	2	6
19-25	Инструмент «Надпись»	7	1	6
26-27	Буфер обмена.	2	1	1
28-35	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	8	2	6
36-41	Использование редактора Paint для моделирования.	6	1	5
42-44	Рисование поздравительного плаката к дню рождения.	3		3
45-47	Поздравления родным и близким к 23 февраля.	3		3
48-51	Поздравления родным и близким к 8 Марта.	4		4
52-55	Шуточные открытки к Дню смеха.	4		4
56-59	Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.	4		4
60-63	Рисунок «Праздник Весны и Труда»	4		4
64-66	Поздравления ветеранам ВОВ.	3		3
67-72	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	6		6
<b>ИТОГО:</b>		<b>72 ЧАСА</b>		