

Департамент социальной защиты населения г. Москвы
Государственное бюджетное образовательное учреждение
г. Москвы

Центр реабилитации и образования №7

Рассмотрено

на заседании ШМО

Пр. № 1 от 21.08.21г.

М.Ф. Макаркина

Согласовано

Зам. директора по УВР

И.В. Рибелка

2021г

Утверждаю

Директор ГБОУ ЦРО № 7

С.А. Войтас

2021г.



Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«7 пикселей»
(ознакомительный уровень)
на 2021-2022 учебный год

Составитель:

Федоскин А.Н.

Возраст детей: 6-18 лет

Срок реализации: 1 год

Пояснительная записка

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Курс «7 пикселей» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Данный курс дополнительного образования ведет к формированию познавательного интереса, развитие у учащихся основ теоретического мышления. Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы «7 пикселей» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей. Обучающиеся приобретут навыки по технологии создания произведений на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

Эта программа служит для создания творческого человека – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Цель программы: создание благоприятных условий для развития творческих способностей и эстетического вкуса школьников при освоении инструментов и приемов компьютерной графики.

Курс «7 пикселей» прививает эстетический вкус, формирует у учащихся основы компьютерной грамотности, помогает:

- освоить азы компьютерной графики;
- научиться пользоваться ПК и графическими редакторами;
- выполнять рисунки и проекты разной степени сложности;
- освоить основные инструменты и приемы, используемые в растровой, векторной и 3D компьютерной графике.

Основные задачи программы:

обучающие:

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Paint 3D, Gimp, Imageviewer, GravitDesigner, Sketchup;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;

развивающие:

- подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие 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.
- организация развивающего досуга

воспитательные:

- Формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- 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.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания. Данная программа заинтересует учащихся, так как компьютерная графика – необычайно перспективный предмет, а применение ее уже в школьном возрасте окрасит жизнь учеников новыми красками. Стоит постоянно демонстрировать ряд уникальных устройств, которыми обладает именно изучаемая в данный момент компьютерная

программа. Прежде всего, стоит показать манипулирование изображением, создание сложных композиций, редактирование их и получение на основе созданных композиций готовой продукции.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

Компьютерное искусство стало существенной реальией жизни человека. Современный ребенок обречен на их эстетическое, семантическое, смысловое освоение.

Данная программа ориентирована на детей 8-15 лет. Наполняемость группы 12-15 человек (по количеству компьютерной техники).

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

Учебно-тематический план

1-5-й класс (Paint 3D) (1 час в неделю)

| № п\п | Наименование темы | Теория | Практика | Общее количество часов |
|---------------------|--|-----------------|-----------------|------------------------|
| 1 | Вводное занятие Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда. Основной инструментарий Paint 3D | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 2 | Творческое задание Проиллюстрировать фразеологизмы дословно. | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 3 | Творческое задание Понятие логотипа и шрифтовой композиции. Разработать логотип и флаг (ЦРО №7) | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 4 | Творческое задание. Работа с 3d формами. Композиция с использованием библиотеки и готовых изображений. | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 5 | Резерв Понятие цвета в компьютерной графике, виды компьютерной графики. | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| Итого часов: | | <i>2</i> | <i>3</i> | <i>5</i> |

**3-5-й класс (Paint 3D, ImageViwer, Sketchup)
(2 часа в неделю)**

| № п\п | Наименование темы | Теория | Практика | Общее количество часов |
|---------------------|--|-----------------|-----------------|------------------------|
| 1 | Вводное занятие Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда. Основной инструментарий Paint 3D | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 2 | Творческое задание Проиллюстрировать фразеологизмы дословно. | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 3 | Творческое задание Понятие логотипа и шрифтовой композиции. Разработать логотип и флаг (ЦРО№7) | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 4 | Простейший растровый редактор Imageviwer Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши(работа в Imageviwer) | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 5 | Творческое задание Изготовление плаката и ретуширование фотографии (работа в Imageviwer) | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 6 | Творческое задание . Работа с 3d формами в Paint 3D. Композиция с использованием библиотеки и готовых изображений. | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 7 | Знакомство с простейшим 3D редактором Инструментарий программы Sketchup | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 8 | Резерв Технология работы с 3D объектами | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| Итого часов: | | <i>4</i> | <i>4</i> | <i>8</i> |

**6-8-й класс (Paint 3D, ImageViwer, Sketchup)
(2 часа в неделю)**

| № п\п | Наименование темы | Теория | Практика | Общее количество часов |
|---------------------|---|----------|----------|------------------------|
| 1 | Вводное занятие Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда. Виды компьютерной графики | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 2 | Творческое задание Основной инструментарий Paint 3D. Проиллюстрировать фразеологизмы дословно. | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 3 | Простейший растровый редактор Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши(работа в Imageviwer/Gimp) | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 4 | Творческое задание Изготовление плаката и ретуширование фотографии, пакетная обработка изображений (работа в Imageviwer/Gimp) | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 5 | Знакомство с простейшим 3D редактором Инструментарий программы Sketchup | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 6 | Творческое задание Создание проекта загородного дома. Текстуры и материалы в 3D моделировании. | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 7 | Резерв Понятие цвета в компьютерной графике | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 8 | Резерв Технология работы с 3D объектами | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| Итого часов: | | <i>5</i> | <i>3</i> | <i>8</i> |

**9-11-й класс (Paint 3D, Gimp, Imageviwer, GravitDesigner, Sketchup)
(3 часа в неделю)**

| № п\п | Наименование темы | Теория | Практика | Общее кол-во часов |
|-------|---|----------|----------|--------------------|
| 1 | Вводное занятие Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда. Виды компьютерной графики | <i>1</i> | | <i>1</i> |
| 2 | Творческое задание Основной инструментарий Paint 3D. Проиллюстрировать фразеологизмы дословно. | 0 | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 3 | Простейший растровый редактор Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши(работа в Imageviwer/Gimp) | 1 | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 4 | Творческое задание Изготовление плаката и ретуширование фотографии, пакетная обработка изображений (работа в Imageviwer/Gimp) | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 5 | Базовый инструментарий графического редактора GravitDesigner Понятие слоя в векторной графике, построение фигур, изучение свойства линии, рисование инструментом перо | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 6 | Творческое задание Разработать логотип (ЦРО 7, Мастерской) | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 7 | Творческое задание Работа с текстом, рекламный проект, разработка визитки | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 8 | Знакомство с простейшим 3D редактором Инструментарий программы Sketchup | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| 9 | Творческое задание Создание проекта загородного дома. Текстуры и | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |

| | | | | |
|---------------------|--|----------|----------|-----------|
| | материалы в 3D моделировании. | | | |
| 10 | Творческое задание Дополнительные возможности компьютерной графики, понятие цвета и композиции | <i>0</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| 11 | Резерв Технология работы с 3D объектами | <i>1</i> | <i>0</i> | <i>1</i> |
| Итого часов: | | <i>5</i> | <i>6</i> | <i>11</i> |

Методическое обеспечение

- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет, оборудованный компьютерами с необходимым программным обеспечением, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение; по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном или электронная доска;

Список литературы, используемой при разработке программы

1. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. - М.: Академия, 1999. - 368 с.
2. Теплов Б.М. Психологические вопросы художественного восприятия // Известия АПН РСФСР. - М., 1947. - Вып. 11. - С. 7-26.
3. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - М: Учпедгиз, 1946.-703 с.
4. Эстетическое воспитание школьников: Вопросы теории и методики. - М.: Педагогика, 1988. - 104 с.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991.- 480 с.
6. Эстетическое воспитание школьников: программы кружковой и факультативной деятельности. - Мн.: НИО, 1998. - 142с.
7. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо 2012 г.
8. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010Н.
10. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2009