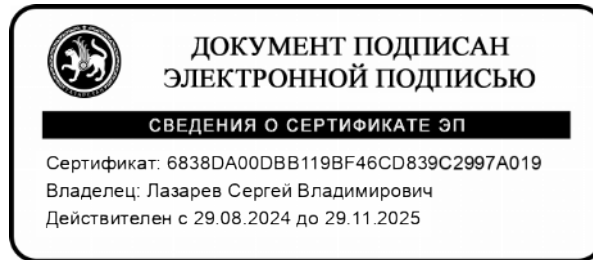


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Берлибашская основная общеобразовательная школа  
Кайбицкого муниципального района Республики Татарстан»

«Рассмотрено на  
заседании  
педагогического совета»  
Протокол № 1 от  
« 28 » августа 2025 г.

«Утверждаю»  
Директор  
МБОУ «Берлибашская оош»  
\_\_\_\_\_/Лазарев С.В./  
Приказ № 46 от  
« 28 » августа 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Основы компьютерной графики»

Возраст обучающихся 10-12 лет

Срок реализации – 1 год

Автор-составитель:  
Фасхутдинов Ильфак Талгатович

2025-2026 учебный год

## Пояснительная записка

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

*Актуальность и новизна.* Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Во внеурочной деятельности имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика» за счет большего времени, нежели в учебное время. Также из-за гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Образовательная программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика» составлена в соответствии:

- с требованиями ФГОС основного общего образования (Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» от 17.12.2010 № 1897 (с изменениями приказом Министерства образования и науки РФ от 29.12.2014 №1644);
- с основной образовательной программой основного общего образования МБОУ «Берлибашская оош».

Внеклассная работа «Компьютерная графика» предназначена для начального изучения компьютерной графики учащимися 5 класса общеобразовательной школы.

Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. В школе над развитием таких умений занимаются на уроках информатики.

В возрасте 11-12 лет ребенок, как правило, увлекается рисованием и поэтому освоение приемов работы с графическим редактором MS Paint (или GNU Paint в OS Windows) дается ему легко и просто.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, проектная деятельность, дни свободного творчества, выставки, использование «облачных технологий» для совместной работы над проектами.

### Цели:

- формирование у учащихся основ компьютерной грамотности;
- освоении азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике;
- обучение выполнению рисунка разной степени сложности;
- знакомство с программами для мультимедиа презентаций.

**Задачи:**

- обучить работе с графическими редакторами, с использованием ПК;
- сформировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- организовать развивающий досуг.

***Отличительная особенность*** данной программы заключается в ее:

✓ ***доступности*** – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

✓ ***наглядности*** – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

*Срок реализации программы – 1 год.*

## Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности

### **Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы**

*В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования:*

#### **Личностных результатов:**

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

#### **Метапредметных результатов:**

##### *Регулятивные УУД:*

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию).
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку* деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

##### *Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать и группировать* такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

##### *Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать и понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- *Учиться выполнять различные роли* в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### **Предметных результатов:**

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнивать между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.
- Уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp.
- Иметь понятие о множестве.
- Уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.
- Уметь находить общий признак предмета и группы предметов.
- Уметь конструировать фигуру из её частей.

#### **Контроль и оценка планируемых результатов**

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).
- **Текущий в форме наблюдения:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

- **Итоговый контроль** в формах

- практические работы;
- творческие проекты обучающихся;
- контрольные задания.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

**Формы подведения итогов:**

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Выставки.
4. Творческие проекты.
5. Конкурсы.

**Ожидаемые результаты программы**

В ходе реализации программы «Мир компьютерной графики» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

**Первый уровень результатов** - приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- ✓ о работе на компьютере;
- ✓ о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- ✓ об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- ✓ об основных моделях коммуникативного поведения.

**Второй уровень результатов** - получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах Paint, Gimp.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- ✓ правила работы на компьютере;
- ✓ алгоритм построения графического объекта;
- ✓ умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- ✓ владеют коммуникативными моделями поведения.

## Содержание тем учебного курса

### «Компьютерная графика»

(34 часа – 1 час в неделю +1 час резерв)

#### **Тема 1.** Обучение работе на компьютере.

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.

Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

#### **Тема 2.** Освоение среды графического редактора Paint.

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора

Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

#### **Тема 3.** Редактирование рисунков.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагментов рисунка.

Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

#### **Тема 4.** Точные построения графических объектов.

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графических объектов по пикселям. Понятие пиктограммы.

#### **Тема 5.** Преобразование рисунка.

Отражение и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

#### **Тема 6.** Конструирование из мозаики.

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объёмных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

**Учебно-тематический план**  
**«Компьютерная графика» (35 часов)**

| № п/п                                                        | Наименование темы                                              | Всего часов |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Раздел 1 Обучение на компьютере</b>                       |                                                                | <b>4</b>    |
| 1.1                                                          | Информация. Информатика. Компьютер.                            | 1           |
| 1.2                                                          | Как устроен компьютер.                                         | 1           |
| 1.3                                                          | Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.               | 1           |
| 1.4                                                          | Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере».  | 1           |
| <b>Раздел 2 Освоение среды графического редактора Paint.</b> |                                                                | <b>6</b>    |
| 2.1                                                          | Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика. | 1           |
| 2.2                                                          | Инструменты рисования. Настройка инструментов.                 | 1           |
| 2.3                                                          | Панель Палитра. Изменение палитры.                             | 1           |
| 2.4                                                          | Свободное рисование.                                           | 1           |
| 2.5                                                          | Редактирование компьютерного рисунка.                          | 1           |
| 2.6                                                          | Проект по теме: «Графический редактор Paint».                  | 1           |
| <b>Раздел 3 Редактирование рисунков.</b>                     |                                                                | <b>6</b>    |
| 3.1                                                          | Понятие фрагмента рисунка.                                     | 1           |
| 3.2                                                          | Выделение, перенос, копирование.                               | 1           |
| 3.3                                                          | Понятие файла. Сохранение созданного рисунка.                  | 1           |
| 3.4                                                          | Открытие сохранённого рисунка.                                 | 1           |
| 3.5                                                          | Сборка рисунка из деталей.                                     | 1           |
| 3.6                                                          | Практическая работа по теме: «Редактирование рисунка».         | 1           |

|                                                        |                                                                        |           |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Раздел 4 Точные построения графических объектов</b> |                                                                        | <b>8</b>  |
| 4.1                                                    | Геометрические инструменты.                                            | 1         |
| 4.2                                                    | Инструменты рисования линий. Построение линий.                         | 1         |
| 4.3                                                    | Построение фигур.                                                      | 1         |
| 4.4                                                    | Что такое пиксель и пиктограмма.                                       | 1         |
| 4.5                                                    | Изменение масштаба просмотра рисунков.                                 | 1         |
| 4.6                                                    | Редактирование рисунков по пикселям.                                   | 1         |
| 4.7                                                    | Создание пиктограммы.                                                  | 1         |
| 4.8                                                    | Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов». | 1         |
| <b>Раздел 5 Преобразование рисунка</b>                 |                                                                        | <b>4</b>  |
| 5.1                                                    | Выполнение команд наклона, отражения и поворота.                       | 1         |
| 5.2                                                    | Растяжение и сжатие.                                                   | 1         |
| 5.3                                                    | Исполнение надписи.                                                    | 1         |
| 5.4                                                    | Практическая работа по теме: « Преобразование рисунка».                | 1         |
| <b>Раздел 6 Конструирование из мозаики</b>             |                                                                        | <b>6</b>  |
| 6.1                                                    | Меню готовых форм.                                                     | 1         |
| 6.2                                                    | Конструирование из кубиков.                                            | 1         |
| 6.3                                                    | Композиция из кубиков.                                                 | 1         |
| 6.4                                                    | Проект по теме «Конструирование из мозаики»                            | 1         |
| 6.5                                                    | Обобщающее занятие.                                                    | 1         |
| 6.6                                                    | Свободное рисование                                                    | 1         |
| <b>Резерв</b>                                          |                                                                        | <b>1</b>  |
| <b>Итого:</b>                                          |                                                                        | <b>35</b> |

## Список используемой литературы:

### *Для педагога:*

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
3. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. – №8 – С. 14-17.
4. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
5. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru)
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
8. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
9. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
10. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
11. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

### *Для обучающихся:*

1. Информатика 5-7 класс. Начальный курс. Под. Ред. Л.Босовой, М.,2012.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
4. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;

### **Интернет ресурсы:**

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики  
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках  
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.  
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».  
[http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)  
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);  
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять  
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»  
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений  
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор  
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор  
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.  
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp  
[http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp  
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape

Лист согласования к документу № 16-10л от 15.10.2025  
Инициатор согласования: Лазарев С.В. Руководитель  
Согласование инициировано: 15.10.2025 08:58

| Лист согласования |              |                   | Тип согласования: <b>последовательное</b>                                                                           |           |
|-------------------|--------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| N°                | ФИО          | Срок согласования | Результат согласования                                                                                              | Замечания |
| 1                 | Лазарев С.В. |                   |  Подписано<br>15.10.2025 - 08:59 | -         |