

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Многопрофильный лицей им.А.М.Булатова г.Кукмор»
Кукморского муниципального района Республики Татарстан

СОГЛАСОВАНО

с заместителем директора
по воспитательной работе:

 Багаутдинова З.А.

26.08.2025

УТВЕРЖДЕНО

Приказом МБОУ

«Многопрофильный лицей
им.А.М.Булатова г.Кукмор»

от 26.08.2025 № 132

Директор лицея

 Камалова Л.С.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ИНЖЕНЕРНЫЙ КЛАСС

Учебного предмета
«Компьютерный дизайн»

для 1-4 класса основного общего образования

Иванова Сергей Константиновича
педагога дополнительного образования

В учебных планах предмету «Изобразительное искусство» отведено всего 1 час в неделю. Но в век бурных информационных технологий уроки ИЗО можно сделать более насыщенными и интересными при помощи графического редактора Paint. Программа же по ИЗО весьма обширна, а редактору Paint на уроках совсем не уделяется внимания. Поэтому учитель вынужден решать проблему, как при небольшом количестве уроков дать хорошие знания учащимся, а главное – сформировать необходимые умения и навыки при работе с современными технологиями.

Занятия с использованием компьютера вырабатывают усидчивость, внимательность, развивают моторику пальцев, что может положительно сказаться на работе с карандашом и кистью. И что важно, приходят к выводу, что научиться управлять кисточкой и получать результат можно, только имея достаточный теоретический и практический багаж знаний и навыков в изобразительной деятельности.

В результате, занятия компьютерной графикой позволяют детям реализовать свои творческие возможности в новом виде изобразительной деятельности.

Знакомство с компьютерной графикой – это не только рисование, но и познание формы различных геометрических фигур, их взаимного сопряжения, компоновки, а также развитие пространственного и конструктивного мышления. Уже на начальном этапе обучения можно проводить работу, имеющую практическую значимость.

Цель курса: Изучить возможности графического редактора Paint.

Задачи курса.

1. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
2. Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
3. Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
4. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
5. Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.

При разработке элективного курса учитывались следующие **аспекты.**

1. Различный уровень подготовки школьников по информатике и изобразительной грамоте.
2. Психологические особенности подросткового возраста учеников среднего звена.
3. Специфические возможности и особенности компьютерной программы – простой, наглядный, доступный для первоначального этапа обучения графический редактор PAINT for Windows.

4. Соблюдение общепринятых дидактических принципов – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Методы обучения.

- Самостоятельная индивидуальная работа.
- Групповая работа.
- Проектная работа.

Формы организации учебных занятий.

- Мини-лекции с элементами дискуссии.
- Практическая работа.
-

Планируемые результаты.

В результате изучения курса учащиеся должны уметь:

- - работать с инструментами графического редактора PAINT;
- - применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- - 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;

Итоговый контроль проводится в конце всего курса. Он имеет форму защиты проектных работ.

Перечень проектных работ

1. Геометрический узор.
2. Русский народный костюм.
3. Проекты на свободную тему.

Тематическое планирование

№ занятия

Тема

I. Знакомство с графическим редактором Paint. (2 час)

- 1-2 Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint.

II. Основные приемы работы с компьютерной графикой. (6 часа)

- 3-4 Изменение размера рисунка.

- 5-6 Сохранение рисунка.
- 7-8 Операции с цветом.

III. Основные приемы работы с объектами. (4 часа)

- 9-10 Выбор фрагмента изображения.
- 11-12 Монтаж рисунка из объектов.

IV. Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint. (12 часов)

- 13-14 Создание стандартных фигур.
- 15-16 Заливка областей.
- 17-18 Исполнение надписей.
- 19-20 Изменение масштаба просмотра.
- 21-22 Инструменты рисования линий.
- 23-24 Итоговый тест. Свободное рисование.

V. Выполнение и защита проектной работы. (8 часа)

- 25-31 Выполнение проектной работы.
- 32 Защита проектной работы. Рефлексия.

Список литературы

1. Босова Л.Л. Учебник информатики. 5 класс. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
2. Босова Л.Л. Методические рекомендации по курсу информатики. 5-6 класс. М.: Владос, 2003
3. Практическая информатика.: Учебное пособие для средней школы. Универсальный курс. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005. – 480с.