

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Центр информационных технологий»

Принята  
на заседании  
методического совета  
Протокол № 1  
от 1 сентября 2016 года

Утверждена  
приказом  
директора МАОУ ДО ЦИТ  
от 1 сентября 2016 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**технической направленности**  
**« Компьютерная азбука »**

Срок реализации : 1 год

Возраст: 7-9 лет

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО ЦИТ Адаева Т. А.

г. Сосновый Бор

2016 г.

## Содержание

<b>Аннотация.....</b>	<b>1</b>
<b>Пояснительная записка .....</b>	<b>4</b>
<b>Тематический план .....</b>	<b>8</b>
<b>Программное содержание.....</b>	<b>9</b>
<b>Список литературы для педагога .....</b>	<b>18</b>
<b>Приложение</b>	<b>19</b>

## **Образовательная программа «Компьютерная азбука»**

**Цель программы:** овладение основами художественной грамоты (знакомство с возможностями графического редактора Paint).

**Возраст учащихся** 7-9 лет

**Объем программы** - 1 год (32 часа)

### **Задачи программы:**

#### *Обучающие:*

- формировать навыки компьютерной грамотности;
- познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера, учить владеть компьютерной кистью (компьютерной мышью);
- научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT;
- использовать возможности графического редактора PAINT для создания коллективного проекта.

#### *Воспитательные:*

- воспитывать ответственное отношение к соблюдению требований правил работы в компьютерном классе и за компьютером;
- воспитывать познавательный интерес к предмету;
- формировать умение взаимодействовать в группе;
- формировать умение планировать свою работу и оценивать ее результаты.

#### *Развивающие:*

- развивать познавательный интерес через углубление знаний о персональном компьютере;
- развивать умение создавать свои рисунки по образцу на персональном компьютере, используя графический редактор Paint;
- развивать эстетический вкус обучающихся;
- развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

### **Условия реализации программы:**

- наличие компьютерного класса с мультимедийной аппаратурой;
- возможность различного уровня подготовки учащихся по информатике и изобразительной грамоте;
- учет психофизиологических особенностей учеников младшего возраста;
- наглядность, доступность, необходимые для первоначального этапа обучения в графическом редакторе PAINT.

## Пояснительная записка

*Человек в XXI века, который не будет уметь пользоваться ЭВМ, будет подобен человеку XX века, не умевшему ни читать, ни писать.*

Академик Глушков

Образовательная программа **художественной направленности** «Компьютерная азбука» преследует следующую **цель**: овладение основами художественной грамоты (знакомство с возможностями графического редактора Paint).

### **Задачи программы:**

#### *Обучающие:*

- формировать навыки компьютерной грамотности,
- познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера,
- создать условия для овладения компьютерной кистью (компьютерной мышью),
- научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT,
- научить компоновке по всей области экрана (как уравнивать изображения, соблюдать пропорции предмета),
- научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
- помочь обучающимся освоить такие понятия, как композиция, форма, линии, цвет, объем, перспектива, пропорции, симметрия, асимметрия.
- научить элементарным приемам построения композиции на плоскости и в пространстве.
- использовать возможности графического редактора PAINT для создания коллективного проекта.

#### *Воспитательные:*

- воспитывать ответственное отношение к соблюдению требований правил работы в компьютерном классе и за компьютером;
- воспитывать познавательный интерес к предмету;
- воспитывать в воспитанниках такие качества, как отзывчивость, сопереживание, стремление помочь;
- прививать навыки общения;
- формировать умение взаимодействовать в группе;
- формировать умение планировать свою работу и оценивать ее результаты.

#### *Развивающие:*

- развивать познавательный интерес через углубление знаний о персональном компьютере;

- развивать умение создавать свои рисунки по образцу на персональном компьютере, используя графический редактор Paint;
- развивать эстетический вкус;
- развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

Данная программа **актуальна**, т.к. современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь: возникает необходимость эффективно использовать новые технологии. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную ему информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее, и использовать свои знания в жизни, поэтому развитие детей школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. Неслучайно знакомство с возможностями графического редактора Paint в возрасте 7-9 лет, т.к. у младших школьников преобладает наглядно-образное мышление. Отличительной особенностью программы является то, что практическая часть занятий выстраивается так, чтобы каждому инструменту редактора соответствовало свое композиционное задание. Каждый ученик получает подробную инструкцию по созданию изображения.

Занятия с использованием графического редактора PAINT развивают художественные способности обучающихся и дают основу для их последующей изобразительной деятельности.

В конце курса по данной программе подводятся итоги работы детей: создается коллективный творческий проект.

Набор обучающихся в группу свободный. Количество состав группы 10-12 человек.

Программа рассчитана на один год обучения. Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 32 часа в год.

На занятиях часто используется парная организация работы (ребята должны при выполнении работы такого рода разговаривать, контактировать, консультировать друг друга). Лучше всего, если эти пары составлены по добровольному выбору.

В целях реализации программы задействован компьютерный класс с мультимедийной аппаратурой.

Помещение соответствует СанПиН 2.2.2.542-96 (требования к помещениям для эксплуатации ВДТ и ПЭВМ).

В целях безопасности работы обучающихся (защита от поражения электрическим током и снижения уровня воздействия электромагнитного излучения) все компьютеры и электрический распределительный щит заземлены; проводится беседа с обучающимися о правилах поведения в компьютерном классе.

Поскольку программа «Компьютерная азбука» рассчитана на широкий диапазон сообщаемых детям знаний, предполагается и обширная

материально-техническая база. Для эффективной деятельности по программе необходимы:

- компьютерная и оргтехника, собственно компьютеры ( с системными требованиями не ниже Intel Pentium III или IV, Windows XP, 192 Мбайт оперативной памяти, 280 Мбайт на жестком диске, устройство для чтения компакт дисков, сетевая карта);
- проекционное оборудование;
- сканер;
- принтер;
- микрофон;
- наличие сети;
- офисная мебель (компьютерные столы и стулья).

Работа проходит в неразрывной связи с деятельностью обучающихся в школе на уроках и во внеурочное время. Для каждого занятия определено оптимальное сочетание разнообразных методов обучения (применение в единстве словесных, наглядных и практических методов).

**Методы обучения:**

- словесные;
- наглядные;
- метод проекта.

**Формы обучения:**

- мини-лекции;
- беседа;
- практические занятия;
- игра.

**Формы проведения контроля:**

- текущий контроль осуществляется по результатам выполнения обучающимся практических заданий;
- путем собеседования (диалоговая диагностика);
- путем педагогического наблюдения;
- итоговый контроль осуществляется разработками учащимися самостоятельных, оригинальных проектов в среде Paint, представляемых на научно-практической конференции.

**В результате изучения программы обучающиеся 1-2 классов должны уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности при работе на компьютере;
- основные характеристики устройств компьютера;
- уметь уверенно работать на ПК с программой Paint;
  - работать с инструментами графического редактора Paint;
  - применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер изображения, сохранять изображение, выполнять операции с цветом);

- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выделение изображения или его фрагмента, монтаж рисунка из объектов);
  - создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
  - выполнять заливку областей;
  - создавать надписи;
- самостоятельно и коллективно разрабатывать оригинальные проекты в среде Paint.

**Тематический план на 2010-2011 уч. год**

**Программа «Компьютерная азбука»**

№	Наименование разделов и тем	Кол. час	Теория	Практика
1	<b>Введение.</b> Правила техники безопасности. Знакомство с возможностями компьютера.	1	1	0
<b>Стандартная программа Windows «графический редактор Paint»-25часов</b>				
2	Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint. <ul style="list-style-type: none"><li>• Запуск.</li><li>• Структура окна.</li><li>• Панель рисования.</li></ul>	1	0,5	0,5
3	<b>Изображение фигур.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Эллипс.</li><li>• Прямоугольник.</li><li>• Скругленный прямоугольник.</li><li>• Многоугольник.</li></ul>	6	2	4
4	<b>Заливка изображения, выбор цвета.</b>	1	0,5	0,5
5	<b>Рисование линий.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Линия.</li><li>• Кривая.</li></ul>	6	2	4
6	<b>Инструменты рисования.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Карандаш.</li><li>• Кисть.</li><li>• Формы штриха.</li></ul>	1	0,5	0,5
7	<b>Инструмент распылитель.</b>	1	0,5	0,5
8	<b>Ввод текста.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Панель атрибутов текста.</li></ul>	2	1	1
9	<b>Инструменты ластик и масштаб.</b>	1	0,5	0,5
10	<b>Работа с объектами:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• выделение;</li><li>• перемещение;</li><li>• зеркальное отображение;</li><li>• перетаскивание объектов между окнами.</li></ul>	4	0,5	3,5
11	<b>Сохранение изображения. Вывод на печать.</b>	1	0,5	0,5
12	<b>Практическое задание.</b> Создание рисунка к приглашению.	1	0	1
13	<b>Работа над творческим проектом.</b>	6	0,5	5,5
<b>Всего часов:</b>		<b>32</b>		



### Программное содержание

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Содержание	Формы, методы, деятельность учащихся, средства
1	2	3	4	5
1	Ведение.	1	<p><u>Теория</u>                      Знакомство детей с компьютером, его дополнительными устройствами.                      Рабочая среда и пользовательский интерфейс.                      Правила поведения в компьютерном классе и за компьютером, закрепление рабочих мест за учащимися.</p> <p><u>Практика</u>                      Включение, выключение компьютера.                      Создание рабочей папки.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция.  <u>Методы</u> – словесно-наглядный.  <u>Средства</u> - презентация «Знакомство с компьютером».</p>
<b>Стандартная программа Windows «графический редактор Paint»-25часов</b>				
2	Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint.	1	<p><u>Теория</u>                      Запуск графического редактора Paint .                      Структура окна, панель инструментов, рабочая область, строка меню. Создание и сохранение нового изображения.</p> <p><u>Практика</u> Самостоятельный запуск программы Paint. Создание и сохранение нового изображения в папку обучающегося.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие.  <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.  <u>Деятельность учащихся:</u>                      наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях.</p>

				<u>Средства</u> - тематическая презентация, пошаговая инструкция .
3	Изображение фигур.	6	<p><u>Теория</u> Инструмент эллипс.  <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментом «Эллипс».</p> <p><u>Теория</u> Инструмент прямоугольник.  <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментом «Прямоугольник».</p> <p><u>Теория</u> Инструмент скругленный прямоугольник. Инструмент многоугольник.  <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментом «Многоугольник».</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях.</p> <p><u>Средства</u>- тематическая презентация, пошаговая инструкция .</p>
4	Заливка изображения, выбор цвета.	1	<p><u>Теория</u> Инструмент заливка. Палитра цветов и выбор цвета. Добавление в набор нового цвета.  <u>Практика</u> Заливка созданного изображения или его отдельных частей.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) ,</p>

				участие в играх-упражнениях. <u>Средства</u> - тематическая презентация, пошаговая инструкция .
5	Рисование линий.	6	<u>Теория</u> Линия, кривая (толщина линии, цвет). <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментами «Кривая» и «Линия»	<u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях. <u>Средства</u> - тематическая презентация, пошаговая инструкция .
6	Инструменты карандаш и кисть	1	<u>Теория</u> Инструменты карандаш и кисть. Формы штриха. Выбор цвета. <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментами «Карандаш» и «Кисть».	<u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных

				знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях. <u>Средства-</u> тематическая презентация, _пошаговая инструкция .
7	Инструмент распылитель	<u>1</u>	<u>Теория</u> Инструмент распылитель. Размер. <u>Выбор цвета.</u> <u>Практика</u> Рисуем новогоднюю открытку.	<u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях. <u>Средства-</u> тематическая презентация, _пошаговая инструкция .
8	Текст	<u>1</u>	<u>Теория</u> Инструмент текст. Ввод текста. Панель атрибутов текста. <u>Практика</u> Ввод текста и его форматирование.	<u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся</u> наблюдение, восприятие

				готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях. <u>Средства-</u> тематическая презентация, пошаговая инструкция .
9	Инструменты ластик и масштаб	1	<u>Теория</u> Инструменты ластик и масштаб. <u>Практика</u> Удаление ненужных частей созданного изображения.	<u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях. <u>Средства-</u> тематическая презентация, пошаговая инструкция .
10	Работа с объектами	4	<u>Теория</u> Выделение, выделение произвольной области. Перемещение объекта. Зеркальное отображение. Поворот изображения или частей	<u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.

			<p>изображения на необходимый градус. Искажение изображения. Перетаскивание объектов между окнами. Изменение размеров изображения.</p> <p><u>Практика</u> Изменяем изображение.</p>	<p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях.</p> <p><u>Средства-</u> тематическая презентация, пошаговая инструкция .</p>
11	<p>Сохранение изображения. Вывод на печать.</p>	1	<p><u>Теория</u> Сохранение созданного изображения(граф. Форматы jpg и gif). Вывод на печать.</p> <p><u>Практика</u> Создание собственного рисунка, его сохранение и вывод на печать.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях.</p> <p><u>Средства-</u> тематическая презентация, пошаговая инструкция .</p>
12	<p>Практическое задание.</p>		<p><u>Теория</u> Повторение изученных инструментов.</p> <p><u>Практика</u> Создание рисунка к приглашению.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие.</p>

				<p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, восприятие готовой информации, воспроизведение полученных знаний работа по образцу (в графическом редакторе Paint) , участие в играх-упражнениях.</p> <p><u>Средства-</u> тематическая презентация, пошаговая инструкция .</p>
<b>Работа над творческим проектом -7 часов</b>				
13	Работа над творческим проектом	7	<p><u>Теория</u> Повторение изученных инструментов. Работа с объектами.</p> <p><u>Практика</u> Создание коллективного проекта (возможен индивидуальный проект).</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция, практическое занятие.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> участие в коллективном поиске и создании проекта.</p> <p><u>Средства-</u> тематическая презентация, пошаговая инструкция .</p>
<b>Всего часов: 32</b>				

### **Учебная литература для преподавателя:**

[L2] О. Ефимова, Ю. Шафрин, Практикум по компьютерной технологии, АБФ, Москва, 1997.

[L3] Информатика. Сборник нормативно-методических материалов. 1997 г. №1, г.Ростов-на-Дону, 1997.

[L4] региональный образовательных стандарт. г.Ростов-на-Дону,1998.

[L5] Мой первый компьютер. Руководство пользователя. М., Гелиос компьютер, 2001.

[L6] И.Семакин, Т.Шеина. Преподавание базового курса информатики в средней школе. Методическое пособие. М, Лаборатория Базовых знаний, 2001.

[L7] В.П.Леонтьев. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001.М,«Олма–пресс»,2002.

[L8] А.А.Журин. Word 2000. Краткие инструкции для новичков. «Аквариум» ГИППВ, 2001.

[L9] Новейший самоучитель работы на компьютере. Под ред. С.Симоновича. «Десс ком», Санкт -Петербург, 2001.

[L10] А.Левин. Самоучитель работы на компьютере. «Питер», Санкт – Петербург, 2001.

[L11] Шафрин Ю.А. 1500 основных понятий, терминов и практических советов для пользователей персональным компьютером. М, Дрофа, 2001.

[L12] С.Симонович, Г.Евсеев. Практическая информатика. Учебное пособие. Универсальный курс. М, АСТпресс, 2001.

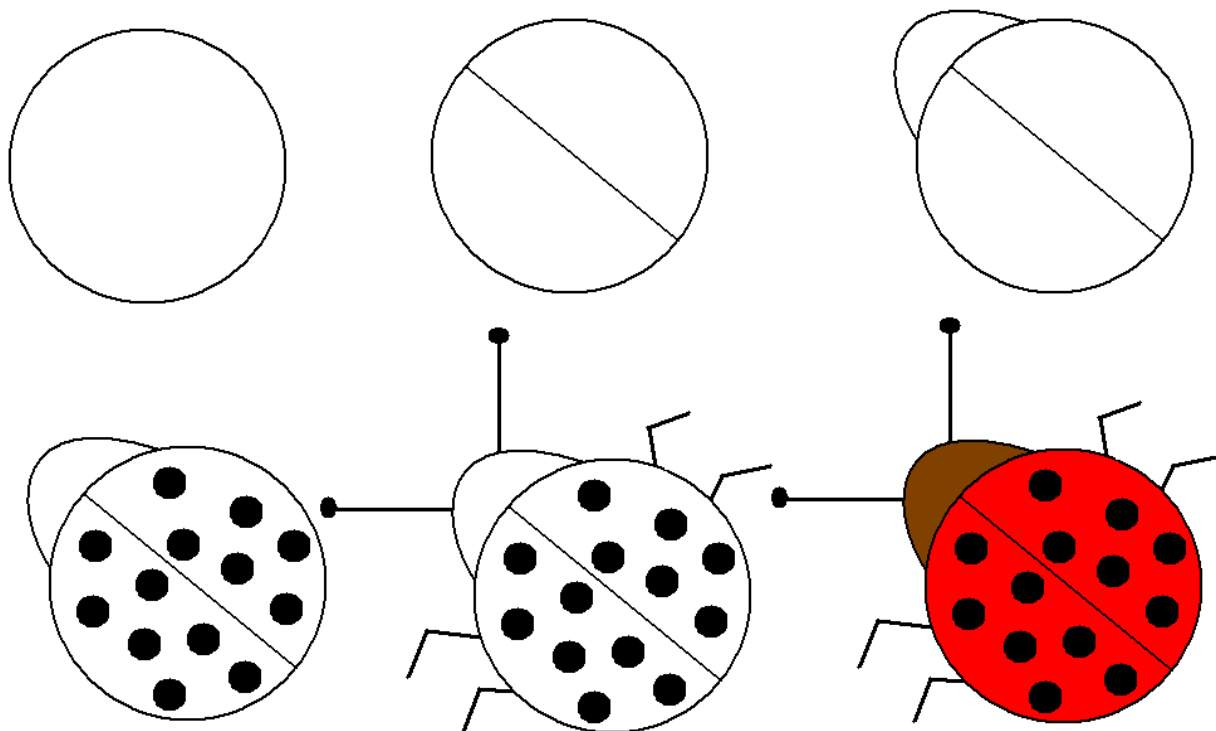


# Приложение

## Инструкции

### Рисуем божью коровку

1. Запускаем программу Paint.
2. В строке меню выберите пункт РИСУНОК → Непрозрачный фон → снять галочку .
3. Используемые инструменты: эллипс, кривая, линия, кисть, ластик, заливка.



## Рисуем кролика

1. Запускаем программу Paint.
2. В строке меню выберите пункт РИСУНОК → Непрозрачный фон → снять галочку .
3. Используемые инструменты: эллипс, кривая, линия, кисть, ластик, заливка.

