

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Муниципальное образование Куйтунский район
Муниципальное казенное образовательное учреждение
«Лермонтовская средняя общеобразовательная школа»
МКОУ «Лермонтовская СОШ»
665326, Иркутская область, Куйтунский район, п.Лермонтовский, ул.Лазо 5
E-mail: lermsoh@mail.ru

Рассмотрено:

на заседании ШМО

классных руководителей

Протокол № 1
от « 28 » 08 2024 г.

Согласовано:

Зам. директора по ВР

Белова А.В. /Белова А.В./

от « 28 » 08 2024 г.

Утверждаю:

Директор

Ищенко С.А. Ищенко С.А.

Приказ № 228/1
от « 28 » 08 2024 г.

Курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика»
Интеллектуальной направленности

Возрастной диапазон: 2-6 класс
Срок реализации: 1 год

Составитель: Ковалева А.А.,
Руководитель кружка
МКОУ «Лермонтовская СОШ»

п. Лермонтовский
2024 г.

Новые технологии преобразовывают привычные методы творчества, делая их еще интереснее. Курс «Компьютерная графика» — интегрированный курс изобразительного искусства и информационных технологий — имитирует рисование на обычной бумаге привычными для художника инструментами. Компьютер в цифровой живописи — это такой же инструмент, как и кисть с мольбертом. Для того, чтобы хорошо рисовать на компьютере необходимо знать и уметь применять все накопленные поколениями художников знания и опыт (перспектива, воздушная перспектива, цветовой круг, блики, рефлексы и т.д.). В курсе предусмотрено знакомство с основами композиции, законами живописи и рисунка. Предоставляя учащимся рабочую среду для рисования, где результат творчества зависит от каждого движения кисти, силы нажатия и выбранной цветовой палитры, учитель реализует программу обучения, стимулирующую развитие процессов общения, творческих способностей, чувственности и самовыражения.

ArtRage — это художественный пакет от компании Ambient Design, специально разработанный для обеспечения легкого и естественного способа создания рисунков и живописи на компьютере. Снабженный реалистичными инструментами, такими как масляные краски, кисти, карандаши, фломастеры и другие, пакет моделирует реальную динамику рисования и живописи. С его помощью можно создавать просто восхитительные по своей живописной реалистичности картины.

Общая характеристика внеурочных занятий

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 привлекут 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.

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

Настоящая учебная программа реализует современные требования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом второго поколения по изучению графических пакетов разными возрастными группами.

Место предмета в учебном плане

Программа разработана для занятий внеурочной деятельности учащихся 2-6 классов МКОУ «Лермонтовская СОШ» из расчета 1 час в неделю (34 часа).

Цели и задачи:

Цели:

- формирование у учащихся основ компьютерной грамотности;
- освоении азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов;
- обучение выполнению рисунка разной степени сложности.

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. 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.

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.

Обучающая цель:

- ознакомление учащихся с основами ArtRage
- овладение техникой рисования в графическом редакторе
- формирование у учащихся основ компьютерной грамотности
- освоении азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов
- обучение выполнению рисунка разной степени сложности.

Развивающая цель:

- развитие творческой фантазии
- развитие зрительной памяти
- развитие образного мышления
- развитие стремления к познавательной деятельности
- развитие умения анализировать информацию.

Воспитательная цель:

- воспитание художественного вкуса
- воспитание потребности в красоте
- воспитание нравственно-эстетическое отношение к миру и любовь к искусству.

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения

программы

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования:

Личностных результатов:

- 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:

- Учиться высказывать своё мнение.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- 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.

Предметных результатов:

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнить между собой предметы, явления.
- 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 программе ArtRage.

Контроль и оценка планируемых результатов

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 творческих работ для 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.

2 класс
Учебно-тематический план (УТП)

№	Тема	Кол-во часов
		1 ч.
1	Техника безопасности. Интерфейс программы ArtRage.	1 ч.
2	Панель инструментов. Палитра.	1 ч.
3	Акварель и масло. Рисуем акварельный пейзаж.	1 ч.
4	Акварель и масло. Рисуем погоду маслом.	1 ч.
5	Открытка. Рисуем осеннюю открытку.	1 ч.
6	Выразительные средства графики: линии, штрихи, пятна	1 ч.
7	Простые фигуры в изобразительном искусстве.	1 ч.
8	Рисуем героев мультфильма «Смешарики»	1 ч.
9	Цветовая гамма. Рисуем композицию из осенних листьев.	1 ч.
10	Смешение цветов на бумаге.	1 ч.
11	Основные цвета компьютера.	1 ч.
12	Настройки масляной и акварельной кистей.	1 ч.
13	Зима и лето. Свойство «металик».	1 ч.
14	Что такое калька? Переносим изображение на холст.	1 ч.
15	Новогодние раскраски.	1 ч.
16	Узор. Орнамент. Рисуем снежинки.	1 ч.
17	Зимний пейзаж в работах художников.	1 ч.
18	Морские пейзажи. Рисуем море.	1 ч.
19	Обитатели морских глубин. Наносим узоры на кальку.	1 ч.
20	Анималистический жанр.	1 ч.
21	Рисунок на тему: «Братья наши меньшие»	1 ч.
22	Путешествие в прошлое. Рисуем динозавров.	1 ч.
23	Образы дракона. Рисуем драконов из мультфильмов.	1 ч.
24	Жанр живописи – натюрморт. Рисуем натюрморт.	1 ч.
25	Натюрморты в произведениях художников.	1 ч.
26	Рисуем натюрморт с фруктами.	1 ч.
27	Рисуем натюрморт маслом.	1 ч.
28	Цветочный натюрморт.	1 ч.
29	Вселенная. Солнечная система. Космический пейзаж.	1 ч.
30	Рисуем ракету.	1 ч.
31	Рисунок на тему: «Парад планет»	
32	Рисунок на свободную тему.	2 ч.
33		1 ч.
34	Подведение итогов, выставка работ.	

3 класс
Учебно-тематический план (УТП)

№	Тема	Кол-во часов
		1 ч.
1	Техника безопасности. Интерфейс программы ArtRage	1 ч.
2	Виды искусства. Передача настроения через цвет.	1 ч.
3	Выразительные средства графики: линии, штрихи, пятна. Толщина линий.	1 ч.
4	Закон перспективы. Масштаб.	1 ч.
5	Что такое композиция?	1 ч.
6	Фигуры в пространстве. Соотношение размеров.	1 ч.
7	Инструмент Стикер.	1 ч.
8	Техника Пастель.	1 ч.
9	Техника Масло. Техника Акварель.	1 ч.
10	Контрастные цвета.	1 ч.
11	Теплые и холодные цвета. Рисуем натюрморт в теплых тонах	1 ч.
12	Теплые и холодные цвета. Рисуем натюрморт в холодных тонах	1 ч.
13	Передача эмоций.	1 ч.
14	Родная природа в творчестве русских художников	1 ч.
15	Рисуем пейзаж на тему: «Русская природа»	1 ч.
16	Рисуем пейзаж: «Зимушка-зима»	1 ч.
17	Символы Нового года. Рисуем новогоднюю елку.	1 ч.
18	Узор. Орнамент. Рисуем новогодние гирлянды.	1 ч.
19	Новый год по Восточному календарю. Символы. Рисуем знак зодиака.	1 ч.
20	Новый год по Восточному календарю. Символы. Рисуем знак животное по восточному календарю.	1 ч.
21	Анималистический жанр. Зимующие птицы (снегирь, воробей, синица).	1 ч.
22	Художники-анималисты. Рисуем любимых животных.	1 ч.
23	Иллюстрация литературных произведений. Рисуем иллюстрации к сказкам о животных.	1 ч.
24	Афиша, плакат. Выполнение эскиза афиши для заданной сказки. Инструмент Текст.	1 ч.
25	Иллюстрирование русских народных потешек. Дымковская игрушка.	1 ч.
26	Рисунок на тему: «Матрешка». Калька. Перенос изображения.	1 ч.
27	Русские народные промыслы. Жостовская роспись.	1 ч.
28	Русские народные промыслы. Хохлома.	1 ч.
29	Русские народные промыслы. Гжель.	1 ч.
30	Русские народные промыслы. Вологодское кружево.	1 ч.
31	Рисунок на тему: «Плетем кружево»	1 ч.
32-33	Рисунок на свободную тему.	1 ч.
34	Подведение итогов, выставка работ.	

4 класс
Учебно-тематический план (УТП)

№	Тема	Кол-во часов
		1 ч.
1	Техника безопасности. Интерфейс программы ArtRage	1 ч.
2	Цветовые композиции на передачу характера светонесущих стихий в природе (грозы, огня, дождя, северного сияния, радуги, цветущего луга)	1 ч.
3	Инструмент Заливка.	1 ч.
4	Инструмент Пипетка.	1 ч.
5	Раскрашиваем картинку по образцу.	1 ч.
6	Украшение деревянных построек и их значение.	1 ч.
7	Изображение природы через детали: ветка дерева с птичкой, цветок с бабочкой.	1 ч.
8	Волшебные краски осеннего дерева. И. Левитан «Золотая осень»	1 ч.
9	Композиция пейзажа.	1 ч.
10	Теплые и холодные цвета. Рисуем осенний пейзаж в теплом и холодном колорите	1 ч.
11	Орнамент. Составление узора из листьев, цветов, ягод.	1 ч.
12	Узор из кругов и треугольников.	1 ч.
13	Кубизм в живописи. Пикассо. Малевич.	1 ч.
14	Черно-белые оттенки.	1 ч.
15	Композиция из геометрических фигур.	1 ч.
16	Мазки. Инструмент Мاستикс.	2 ч.
17-18	Раскрашиваем героев мультфильмов, используя подложенное изображение и инструмент Блестки.	3 ч.
19-21	Японская анимация - аниме. Особенности графики.	1 ч.
22	Раскрашиваем героя аниме, используя подложенное изображение.	1 ч.
23	Детали лица. Рисуем выражение эмоций в стиле аниме.	1 ч.
24	Животные в стиле аниме. Рисуем котенка.	1 ч.
25	Анималистический жанр.	3 ч.
27-29	Рисуем домашних животных поэтапно. Инструмент Ластик.	2 ч.
30-31	Рисуем диких животных поэтапно.	2 ч.
32-33	Рисунок на свободную тему.	1 ч.
34	Подведение итогов, выставка работ.	

5 класс
Учебно-тематический план (УТП)

№	Тема	Кол-во часов
		1 ч.
1	Техника безопасности. Интерфейс программы ArtRage	1 ч.
2	Виды искусства. Графика. Настроение в рисунке. Рисуем деревья.	1 ч.
3	Выразительные средства графики: линии, штрихи, пятна. Используем подложенное изображение. Повторение материала.	1 ч.
4	Симметрия и ассиметрия.	1 ч.
5	Дополнение симметричного изображения.	1 ч.
6	Инструмент Перо. Свойства.	1 ч.
7	Инструмент Блестки. Свойства.	1 ч.
8	Цветовой круг. Смещение цветов. Контрастные цвета. Рисуем ягоды с использованием контрастных цветов.	1 ч.
9	Свет и тень. Рисуем тело вращения.	1 ч.
10	Натюрморт из геометрических тел вращения.	1 ч.
11	Рисуем героев мультфильма «Смешарики», используя приемы светотени.	1 ч.
12	Значение фона для живописной работы.	1 ч.
13	Теплые и холодные цвета. Рисуем храм в теплом и холодном колорите, используя подложенное изображение.	1 ч.
14	Импрессионисты. Рисуем картины в стиле импрессионистов.	1 ч.
15	Композиция пейзажа. Рисуем осенний пейзаж.	2 ч.
16-17	Настройки холста. Размеры. Масштаб.	1 ч.
18	Картины в технике гризайль. Рисуем зимний ночной пейзаж в технике гризайль.	1 ч.
19	Художники-маринисты. Рисуем закат на море.	1 ч.
20	Обитатели морских глубин. Рисуем морское дно.	1 ч.
21	Анималистический жанр. Рисуем картину «Снегирия».	1 ч.
22	Художники-анималисты. Рисуем любимых животных.	1 ч.
23	Бытовой жанр. Рисуем жанровую картину о цирковом представлении.	1 ч.
24	Иллюстрация литературных произведений. Рисуем иллюстрации к сказкам.	2 ч.
25-26	Жанр живописи - портрет. Рисуем автопортрет, используя подложенное изображение и инструмент Блестки.	1 ч.
27	Жанр живописи – натюрморт. Рисуем натюрморт.	1 ч.
28	Натюрморты в произведениях художников. Рисуем натюрморт с весенними цветами.	1 ч.
29	Орнамент. Рисуем ковер с симметричным орнаментом.	1 ч.
30	Орнаменты народов мира. Рисуем древнегреческую вазу.	1 ч.
31	Старинные русские орнаменты. Рисуем полотенце с орнаментом.	1 ч.
32	Декоративно-прикладное искусство. Расписываем матрешку.	1 ч.
33	Рисунок на свободную тему.	1 ч.
34	Подведение итогов, выставка работ.	

6 класс
Учебно-тематический план (УТП)

№	Тема	Кол-во часов
		1 ч.
1	Техника безопасности. Интерфейс программы ArtRage	1 ч.
2	Основное меню программы.	1 ч.
3	Настройка палитры, курсора, панели инструментов.	1 ч.
4	Рисуем плакат ко Дню гражданской обороны. Используем инструмент Текст.	1 ч.
5	Рубленный шрифт. Шрифт с насечками.	1 ч.
6	Зеркальная симметрия. Рисуем осенние листья.	1 ч.
7	Инструмент Клякса. Инструмент Аэрограф.	1 ч.
8	Инструмент Валик. Инструмент Мел.	1 ч.
9	Рисунок на свободную тему, используя все изученные инструменты.	1 ч.
10	Слои. Создание, удаление слоя.	1 ч.
11	Работа на разных слоях холста.	2 ч.
12-13	Новогодняя картинка на разных слоях. Склейка слоев.	1 ч.
14	Дед Мороз и Санта Клаус. Сходство и различие культур.	1 ч.
15	Дед Мороз и Снегурочка. Стихи на картине.	2 ч.
16-17	Новогодние мультфильмы. Рисуем по шаблону	1 ч.
18	Стандартные шаблоны ArtRage.	2 ч.
19-20	Трафареты.	1 ч.
21	Рисунок на свободную тему с использованием трафаретов.	1 ч.
22	День Святого Валентина. Рисуем Валентинку.	1 ч.
23	День аэрофлота. Рисуем самолет.	1 ч.
24	Международный женский день. Рисуем открытку.	1 ч.
25	Вывод информации. Печать изображения.	2 ч.
26-27	Что такое коллаж?	1 ч.
28	Вид искусства – архитектура. Рисуем памятники архитектуры.	1 ч.
29	Достопримечательности Самары. Коллаж.	1 ч.
30	Монументальное искусство. Рисуем картину «Витраж».	1 ч.
31	День Победы. Рисуем плакат.	2 ч.
32-33	Рисунок на свободную тему.	1 ч.
34	Подведение итогов, выставка работ.	