

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Романовская средняя общеобразовательная школа р.п. Романовка  
Романовского района Саратовской области  
имени полного кавалера орденов Славы И.В. Серещенко

Принято на заседании  
педагогического совета  
«22» 05 2024г.  
Протокол № 5



Утверждаю  
Директор МОУ  
Семенова С.А.  
Принят № 728  
05 2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ КРАТКОСРОЧНАЯ ПРОГРАММА**

**«Компьютерный художник»**

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 месяц

Возраст обучающихся: 7-14 лет

Автор-разработчик:

Кряхов Виталий Николаевич,  
педагог дополнительного образования

с. Мордовский Карай,

2024 г.

# 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

## 1.1. Пояснительная записка

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный художник» **технической направленности** дает возможность организовать познавательный досуг детей 7-14 лет в летний период на базе детского оздоровительного лагеря дневного пребывания в филиале МОУ Романовская СОШ имени И.В.Серещенко в с. Мордовский Карай.

### **Актуальность и педагогическая целесообразность программы**

Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения. Особенность растровых и векторных графических редакторов позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике и стилю картины.

Педагогическая целесообразность программы отражается в развитии художественных и технических способностей, профильной ориентации детей. Обучающиеся включаются в современные компьютерные технологии, что предполагает их погружение в мир искусства в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые порой детям недоступны.

### **Новизна, отличительные особенности программы.**

Новизна программы состоит в том, что она является краткосрочной, рассчитана на реализацию в летний каникулярный период. В программе может принять участие любой ребенок соответствующего возраста, вне зависимости, посещал ли он ранее какие-либо занятия. Программа состоит из 8 занятий, каждое занятие имеет определенную направленность – создание отдельного рисунка, способа работы.

**Адресат программы.** Программа «Компьютерный художник» адресована детям от 7 до 14 лет. В группу принимаются дети, посещающие детский оздоровительный лагерь дневного пребывания на базе школы.

### **Возрастные особенности:**

**Младший школьный возраст (7-10 лет)** - это возраст, когда происходит активное формирование личности. Дети включаются в новые для них виды деятельности и систему межличностных отношений в ученическом коллективе, изменяется отношение к обязанностям, тем самым зарождаются характер и воля, увеличивается круг интересов, выявляются и развиваются способности. В младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей. Общими характеристиками всех познавательных процессов ребенка являются их произвольность, продуктивность и устойчивость.

**Средний школьный возраст (11-14 лет)** - переходный возраст от детства к юности, характеризующийся глубокой перестройкой организма. Психологическая особенность данного возраста - это избирательность внимания. Дети откликаются на необычные, захватывающие дела и мероприятия, но быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные моменты, ребята занимаются работой с удовольствием и длительное время, поскольку им нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие.

**Количество учащихся:** 12 - 18 человек.

**Срок реализации программы** – 1 месяц (8 часов).

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 2 учебных часа по 45 минут с 10 минутным перерывом.

**Форма обучения:** очная.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** организация и проведение интересного содержательного досуга для детей, способствующего раскрытию и развитию их интеллектуального, физического, творческого потенциала, развитию интереса к народному творчеству, его традициям и наследию посредством компьютерных технологий.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- обогащение детей знаниями в области изобразительного искусства и средств художественной выразительности;
- расширение представлений о роли информационных технологий в развитии современного общества;
- расширить представление о целостности культурного наследия России, познакомить с культурными традициями, творчеством через развлекательно-познавательные мероприятия.
- приобщение к проектно-творческой деятельности.

#### **Развивающие:**

- развитие познавательной, творческой и технической деятельности у обучающихся;
- развивать интерес детей к познавательному досугу;
- развивать коммуникативные навыки, умение сотрудничать, включаться в коллективную деятельность.

#### **Воспитательные:**

- воспитание коммуникативных навыков, умение работать в команде;
- воспитание эстетического и художественного вкуса;
- воспитание информационной культуры;
- снятия напряжения, блоков и зажимов, уровня тревожности, агрессии;
- воспитывать гордость за духовно-нравственные ценности национальной культуры;
- формировать потребность в ведении здорового и безопасного образа жизни.

## Планируемые результаты освоения программы

### **Предметные результаты:**

- Овладение детьми духовными и культурными ценностями народов мира, уважение к народным традициям;
- Участие и успешность детей в игровых, развивающих мероприятиях повышение социальной активности, уверенности в своих силах.

### **Метапредметные результаты:**

- Развитие творческой активности, формирование информационной культуры.
- Умение проявлять инициативу и самостоятельность на занятиях.
- Умение взаимодействовать в коллективе, доброжелательное отношение к сверстникам и взрослым.

### **Личностные результаты:**

- Проявление бережного отношения к природному, историческому, культурному наследию, сохранению исторической памяти.
- Стремление к разумной организации своего свободного времени;
- Общее оздоровление детей, укрепление их здоровья.

## 1.3. Содержание программы

### Учебный план

№	Разделы программы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие. Правила	1		1	

	поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете				
2.	Компьютер и его устройства	0,5	0,5	1	Собеседование, опрос, наблюдение
3.	Графический редактор Paint	1	5	6	Собеседование, опрос, наблюдение
	<b>Итого</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	<b>8</b>	

### Содержание учебного плана

#### Раздел 1. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете

**Теория.** Знакомство с кабинетом, а также с правилами поведения в кабинете.

#### Раздел 2. Компьютер и его устройства

**Теория.** Знакомство с компьютером и его основными устройствами.

**Практика.** Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях.

#### Раздел 3. Графический редактор Paint

**Теория.** Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.

**Практика.** Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

#### 1.4. Формы контроля

Оценка результатов освоения программы производится в форме собеседования, педагогического наблюдения, опроса.

#### 1.5. Календарный учебный график (Приложение № 1)

Количество учебных недель – 4

Количество учебных дней – 4

Учебный период - июнь.

### 2. Комплекс организационно-педагогических условий

#### 2.1. Методическое обеспечение программы

№ п/п	Название раздела, темы	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете	Беседа, опрос, демонстрация	Словестный	
2	Компьютер и его устройства	Беседа, опрос, демонстрация	Словестный, наглядный. Ноутбук.	Опрос
3	Графический	Беседа, опрос,	Словестный,	Опрос, выставка

	редактор Paint	демонстрация	наглядный, практический. Ноутбук	работ
--	----------------	--------------	--	-------

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение:

1. Учебный класс, оборудованный ноутбуками.
2. Мультимедийная установка.

### Информационное обеспечение:

Дидактический материал:

- занимательные задания;
- мультимедийные презентации;
- видеофильмы;
- развивающие игры и упражнения;
- банк данных детских работ (рисунков, моделей, презентаций);

### Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий соответствующей технологией.

## 2.3. Оценочные материалы

- мониторинг удовлетворённости детей участием в занятиях. (приложение 2)
- диагностика эмоционального фона в начале и в конце занятия/ мероприятия: беседа, отзывы, наблюдение.
- количественные показатели (охват участников занятия/мероприятий).
- социальные показатели (заинтересованность детей).

### Список литературы

#### Для педагога:

1. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
2. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
3. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007
4. Дюбоск Д. Как рисовать перспективу/ Минск, ОО «Поппури», 2001
5. Паранюшкин Н. В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д: Феникс, 2005
6. Турлюн Л. Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре//Alma mater (Вестник высшей школы). 2011 № 11 (декабрь)

#### Для детей и родителей:

1. Турлюн Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график//В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272–281.
2. Хэммонд Л. Учимся рисовать животных/ Пер. с англ. Минск, ОО «Поппури», 2002
3. Фернадес А. Рисунок для модельеров. Москва, Арт – родник, 2007
4. Яцук О. Основы компьютерного дизайна на базе компьютерных технологий. СПб, Питер, 2004

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Компьютерный художник»

№	Дата	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1</b>			<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>		
		Комбинированное	1	Знакомство с кабинетом, а также с правилами поведения в кабинете.	Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций	Собеседование, опрос
<b>2</b>			<b>1</b>	<b>Компьютер и его устройство</b>		
		Беседа, презентация	0,5	Знакомство с компьютером и его основными устройствами	Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций	Собеседование, опрос, наблюдение
		Беседа, презентация	0,5	Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях.	Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций	Собеседование, опрос, наблюдение
<b>3</b>			<b>6</b>	<b>Графический редактор Paint</b>		
		Беседа, презентация, самостоятельная работа	6	Составление рисунков на заданные темы. (Участие в акциях: «День защиты детей», «В каждом рисунке солнце», «День России», «Окна России», «День памяти и скорби», «Рисуем эмблему олимпийских игр», «Рисуем талисманы олимпийских игр 2014 года», «Голубь мира»)	Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций	Собеседование, опрос, наблюдение
		<b>ИТОГО</b>	<b>8</b>			

**Мониторинг уровня удовлетворённости учащихся работой центра  
«Точка роста»**

Внимательно прочитай вопросы, выбери один ответ, который ты считаешь наиболее подходящим.

<b>№</b>	<b>Вопрос</b>	<b>Да</b>	<b>Нет</b>	<b>Не знаю</b>
1	Тебе нравится школа, в которой ты занимаешься?			
2	Тебе интересно ходить на занятия в центр «Точка роста»?			
3	На занятиях ты узнаешь много нового и интересного?			
4	Тебе нравятся преподаватели центра «Точка роста»?			
5	Объяснения преподавателей на занятиях тебе понятны?			
6	Пойдете ли вы на следующий год на занятия в центр «Точки роста» по данному направлению?			