



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования, науки и молодежной политики Рязанской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Листвянская средняя школа» муниципального образования -
Рязанский муниципальный район Рязанской области.

390542 Рязанская область, Рязанский район, п. Листвянка, ул. Школьная, 1В, тел. 049123267446,
E-mail: 621501001@yandex.ru, <http://621501001.ru> ОГРН: 1036216000175, ИНН: 6215010049, КПП:
621501001



Утверждено:
Листвянская СШ -
Ершова О.Н.

214 от 29.08.25г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
“КОМПЬЮТЕРНЫЙ ХУДОЖНИК”
ТОЧКА РОСТА

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Ершова Наталья Сергеевна

2025-2026 учебный год

В век компьютерных технологий мы начинаем использовать компьютер как средство обучения в учебном процессе. Используя компьютеры на уроках, мы повышаем у учащихся мотивацию к обучению. Благодаря умениям работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе. С помощью рисования на компьютере у учащихся развиваются умения видеть красивое вокруг.

Для начала давайте разберем, что же такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Основой деятельности кружка «Юный компьютерный художник» является освоение детьми компьютера, а также компьютерных программ, с помощью которых учащиеся будут изготавливать:

- поздравительные открытки,
- приглашения,
- плакатов,
- а также участвовать в оформлении различных мероприятий.

Цель программы: Создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Задачи программы:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;
- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- установка на здоровый образ жизни.

Метапредметные результаты

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды;

- вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Раздел №1:

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете

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

Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Раздел №2:

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами.

Работа в компьютерной программе «Мир информатики» 3 класс.

Раздел №3:

Графический редактор Paint

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

Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы	Количество часов	дата	
			По плану	По факту
	Раздел №1: Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете	1		
1.	Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.	1		
	Раздел №2: Компьютер и его устройства	2		
2.	Знакомство с компьютером.	1		
3.	Узнаем основные устройства компьютера.	1		
	Раздел №3: Графический редактор Paint	31		
4.	Графический редактор Paint. Вызов программы.	1		
5.	Инструментарий программы Paint.	1		
6.	Создание файла, сохранение и его закрытие.	1		
7.	Меню и инструменты программы.	1		
8.	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1		
9.	Раскрашивание готовых рисунков.	1		
10.	Изучаем линии, готовые фигуры.	1		
11.	Прорисовка геометрических тел, линий, узоры.	1		
12.	Самостоятельная работа.	1		
13.	Проба пера. Проект.	1		
14.	Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа».	1		
15.	Функция копирования. Составление рисунков.	1		
16.	Самостоятельная работа	1		
17.	Шрифт.	1		
18.	Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1		

19.	Выполнение проекта	1		
20.	Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	1		
21.	Мой первый календарь.	1		
22.	Создание поздравительной открытки	1		
23.	Знакомимся с театральной графикой.	1		
24.	Нарисуй занавес.	1		
25.	Нарисуй костюм и головной убор.	1		
26.	Поработаем над понятием пейзаж. Пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.	1		
27.	Рисуем пейзаж.	1		
28.	Промышленная графика.	1		
29.	Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки.	1		
30.	Создание образца упаковки мороженого.	1		
31.	Декоративное рисование.	1		
32.	Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала.	1		
33.	Создание коллекции рисунков.	1		
34.	Отчетная работа.	1		

Используемая литература

1. «Информатики для 2-4 классов начальной школы» под редакцией Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челака, Н.К. Конопатовой и Л.П. Панкратовой издательства БИНОМ, Лаборатория знаний, М. 2012-2013
2. (УМК) под редакцией Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011 «Информатика в играх и задачах»
3. Авторская программа курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1-4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе»
4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
5. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
6. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-191 с.: ил.