

## Программа внеурочной деятельности учащихся "Рисуем на компьютере"



**Автор:** учитель информатики МБОУ ТСОШ №1 имени А.А. Мезенцева Бутакова Елена Георгиевна

Работа с компьютерной графикой — одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк — от создания

мультимедийных программ, телевизионной рекламы и спецэффектов в кино до компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований.

Как в проекте федерального компонента государственного образовательного стандарта по информатике, так и в более поздних версиях обязательного минимума содержания образования по информатике в средней общеобразовательной школе изучение технологии обработки графической информации включено в содержательную линию «Информационные технологии». Но на уроках информатики изучение основ компьютерной графики чаще всего ведется фрагментарно, и это связано, в частности, с нехваткой времени. Поэтому выходом из создавшегося положения может служить продолжение изучения компьютерной графики в рамках соответствующей программы внеурочной деятельности обучающихся.

Предлагаемая программа *по основам компьютерной графики* "Рисуем на компьютере" рассчитана на учащихся 5-х классов, имеющих основные навыки работы на компьютере (включение-выключение ПК, работа с мышью и клавиатурой).

Данная программа разработана на основе курса негосударственного сетевого университета «Роботландия +» "Азбука Роботландии" и на основе учебников А.А. Дуванова «Азы информатики. Рисуем на компьютере», «Азбука растровой графики», «Азбука векторной графики».

### **Цели программы:**

- развитие понимания теоретических основ современной компьютерной графики;
- развитие представления о гармонии в окружающем нас мире через понятия «цвет», «фактура», «линия», «форма», «пространство», «время», «движение», «взаимодействие»;
- развитие четкого представления о многообразии программных средств компьютерной графики;

- развитие навыков работы с графическими редакторами растровой графики GIMP и векторной графики Inkscape;
- развитие творческих способностей учащихся, творческой активности и направленности;
- развитие у учащихся критичности, самокритичности, мировоззренческих и нравственных свойств, способности логически мыслить.

#### **Задачи программы:**

- систематизировать подходы к изучению предмета;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс среднего образования.

Исходя из критериев, предъявляемых к программным средствам, используемым в сфере образования, и специальных требований, касающихся технических и художественных возможностей пакетов компьютерной графики, были выбраны бесплатно-распространяемые программы: растровой графики Paint, Paint.net и GIMP и векторный графический редактор Inkscape, а также редактор для создания анимированных gif-изображений GifAnim.

С помощью Paint и GIMP можно рисовать на экране любые композиции, комбинировать их со сканированными изображениями, использовать многочисленные способы трансформации, коррекции и монтажа изображений.

Редактор Inkscape обладает простым, интуитивно понятным интерфейсом. Это позволяет ориентировать его на учебные задачи.

#### **Ожидаемые результаты программы**

В ходе реализации программы «Рисуем на компьютере» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

**Первый уровень результатов** — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, понимания построения графического рисунка: создавать рисунки с помощью компьютера; применять набор основных инструментов и операций, применяемых при рисовании на компьютере; определять признак предмета (цвет, форма, размер), холодные и тёплые цвета; различать понятия «замкнутые линии», симметрия, орнамент; определять понятия «композиция», «натюрморт», «графика», «пейзаж», «лубок»; познакомиться с народными промыслами; познакомиться с видами штриховки.

**Второй уровень результатов** — получение обучающимися опыта работы на компьютере: создавать компьютерные рисунки разными способами (растровая и векторная графика, сканирование, обработка фотографий и изображений); работать с набором основных инструментов, применяемых при создании проектов домов и квартир; разрабатывать логотипы, знаки и системы ориентации.