

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
МАОУ СОШ № 36
Протокол № 1 от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ СОШ № 36
А.С. Бабушкина

Приказ № 166-ГД от «27» августа
2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Инфофиксика»**

Автор-составитель: Нургалиева Яна Владимировна,
учитель труда (технологии) и ИЗО

г. Екатеринбург, 2025 год

Паспорт программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа начального общего образования «Инфофиксики»
Нормативные основания для разработки программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Федеральный Закон №273– ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации». 2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 №1726– р). 3. Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648– 20 «Санитарно–эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» 4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685– 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» 5. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации (Минпросвещения России) от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». 6. Устав МАОУ СОШ № 36.
Составитель программы	Нургалиева Яна Владимировна, учитель труда (технологии) и ИЗО
Направленность программы	Техническая
Форма реализации программы	Очная
Срок реализации программы	1 год
Класс	1-6
Категория обучающихся	Обучающиеся начальной и средней школы
Уровень освоения программы	Базовый
Краткая аннотация программы дополнительного образования детей	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфофиксики» направлена на приобретение обучающимися знаний, привлечение их к современным технологиям конструирования, моделирования, а также проведение исследований, знакомство с проектной деятельностью.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	7
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	7
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	10
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	15
МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА	16
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	19

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Инфофиксики» и порядок ее утверждения разработан в соответствии с:

1. Федеральный Закон №273– ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09. 2014 №1726– р).
3. Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648– 20 «Санитарно– эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685– 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
5. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации (Минпросвещения России) от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Устав МАОУ– СОШ № 36.

Направленность программы - художественно-техническая. Обучение по данной программе направлено на приобретение обучающимися знаний и привлечение их к современным технологиям конструирования, моделирования, а также проведение исследований, создание и работу над проектами.

Актуальность освоения программы определяется одной из глобальных проблем современного мира - проблемой компьютеризации, внедрения новых информационных технологий в жизнь общества. Современный мир – это мир новых технологий. Быстрое развитие информационных технологий в последние годы определяет содержание образования детей и молодежи. Новая информация, распространение телефонов, смартфонов, компьютеров оказывает большое влияние на формирование ребенка, его восприятие окружающего мира и его взаимодействие с миром информационных технологий.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение),

строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Для подготовки каждого, на первый взгляд простого рисунка в среде графического редактора Paint учащийся должен овладеть основными навыками работы в графическом редакторе, разработать алгоритм «вырисовывания» предложенного рисунка.

Предлагаемая образовательная программа «Инфофиксики» представляет собой сборник конспектов, презентаций, практических и домашних заданий, включающий инструкции для их выполнения. Для изучения возможностей программы Paint использованы задания из различных сфер деятельности человека.

Содержание программы построено на чередовании теоретических занятий с практическими. Последовательность расположения материала предполагает накопление опыта работы воспитанников, вырабатывает навыки самостоятельного анализа домашнего задания.

Программа составлена с учётом национально-регионального компонента и содержит возможности для дифференцированного и индивидуального подхода, построена по принципу от простого к сложному.

Учитывая психолого-педагогические особенности детей, были подобраны задания, отвечающие интересам и способностям каждого ребенка, что дает возможность учителю использовать вариативный подход при проведении занятий. Задания, включенные в комплект, можно использовать как в качестве обучающих, так и контролирующих. Комплект методических разработок построен таким образом, что может быть использован как на занятии, так и во внеурочной (факультативной, кружковой) деятельности.

Задания призваны развивать интуицию, пространственные представления и воображение учащихся, выполняются дошкольниками на компьютере под руководством педагога или самостоятельно, при условии, что учащиеся уже получили необходимые знания для выполнения упражнения.

Программа курса «Инфофиксики» имеет большое познавательное и воспитательное значение. Анализ выполнения практических заданий (Приложение 1) формирует у учащихся активную мыслительную деятельность, развивает умение рассуждать и обосновывать правильность выполняемой работы; способствует осмысленному обогащению словарного запаса. Занятия помогут обогатить знания учащихся, продолжают развивать чувство собственной значимости.

Программа имеет большое практическое значение: её средствами повышается культура речи, совершенствуется умение пользоваться компьютерными информационными технологиями, обогащается словарный запас воспитанников. Занятия способствуют формированию у учащихся интереса к работе графического дизайнера и вырабатывают профессиональный интерес к данной профессии.

Новизна программы дополнительного образования «Инфофиксики» состоит в интеграции традиционных техник изобразительного искусства с современными

цифровыми инструментами. Дети осваивают базовые принципы работы графического редактора Paint, развивая креативность и техническое мышление одновременно. Программа позволяет учащимся создавать разнообразные рисунки и узоры, экспериментируя с формами, цветами и стилями, постепенно формируя понимание основ компьютерной графики и дизайна. Такой подход способствует развитию творческих способностей детей, готовит их к работе с современной цифровой средой и открывает перспективы дальнейшего освоения цифровых технологий и художественного творчества.

Педагогическая целесообразность программы «Инфофиксики» обусловлена её направленностью на гармоничное развитие детей в условиях современного цифрового мира. Она стимулирует интерес к искусству и творчеству, формирует навыки работы с компьютерными технологиями, развивает пространственное воображение, чувство цвета и композиции. Занятия способствуют формированию эстетического вкуса, умения планировать и реализовывать творческие замыслы, помогают детям адаптироваться к цифровому окружению и подготовиться к дальнейшему освоению более сложных компьютерных программ и специальностей. Таким образом, программа решает важные образовательные задачи, способствуя всестороннему развитию ребёнка и подготовке его к успешной социализации и самореализации в будущем.

Отличительной особенностью программы «Инфофиксики» является её междисциплинарный характер: интеграция классических методов художественно-эстетического воспитания с современным инструментарием информационных технологий. Это сочетание помогает ребёнку не только освоить основы компьютерной графики, но и развить ключевые универсальные компетенции XXI века — умение творчески мыслить, анализировать визуальную информацию, свободно ориентироваться в пространстве цифрового пространства. Уникальность подхода заключается также в доступности инструмента (Paint) для учащихся любого уровня подготовки, что обеспечивает инклюзивность образовательного процесса и создаёт условия для индивидуального развития каждого ребенка.

Адресат программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Инфофиксики» предназначена для детей в возрасте 7 –12 лет. Количество детей в группе 5-12 человек.

Объем программы составляет 34 часа в год.

Формы обучения и виды занятий

Форм обучения:

- индивидуальной (самостоятельной учебной деятельности учащихся за ПК при выполнении специально подобранных заданий, соответствующих возрасту и разному уровню подготовки каждого ученика);
- фронтальной (учебной деятельности учащихся на уроке за ПК, при выполнении общей установки для всех);
- совместной работы (совместной учебной деятельности педагога и учащихся на уроке за ПК, при выполнении определённого задания);
- групповой (учебной деятельности учащихся в малых группах);

- коллективной (при создании общего проекта – сложного рисунка и других).

Методов обучения:

- словесных (рассказ, беседа, объяснение, учебная лекция),
- наглядных (наблюдение, демонстрация),
- практических (разнообразные упражнения, практические работы).

Методов обучения по дидактическим задачам обучения:

приобретение знаний, формирование умений и навыков, применение знаний, творческая деятельность, контроль.

Методов обучения по характеру познавательной деятельности обучающихся:

объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично поисковый (эвристический метод), проблемное изложение, исследовательский.

Срок освоения программы определяется содержанием программы и составляет 1 год.

Режим занятий, объём: Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Цель программы «Инфофиксики» — сформировать у детей начальные навыки работы в графическом редакторе Paint, развить их творческий потенциал, пространственное мышление и чувство композиции, способствовать освоению основных принципов цифровой графики и подготовить базу для дальнейшего знакомства с современными технологиями и искусством.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

Обучающие:

- освоение базового функционала графического редактора Paint;
- формирование навыков создания простых рисунков, орнаментов и композиций;
- изучение понятий линии, формы, цвета, симметрии и пропорций;
- развитие техники цифрового рисунка и коллажирования.

Развивающие:

- подготовка сознания дошкольников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в

дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.

- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

Воспитательные:

- формирование информационной и полиграфической культуры воспитанников;
- укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- развитие мотивации личности к познанию;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Департамент образования Администрации г. Екатеринбурга
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 36 им. М.П. Одинова
620078, г. Екатеринбург, ул. Малышева, 134 тел. 8(343) 374-02-91, e-mail: soch36@eduekb.ru
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК МАОУ СОШ № 36 на 2025-2026 учебный год																				
СЕНТЯБРЬ 2025							ОКТАБРЬ 2025							НОЯБРЬ 2025						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1 *	2
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
29	30						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30
ДЕКАБРЬ 2025							ЯНВАРЬ 2026							ФЕВРАЛЬ 2026						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4							1
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22
29	30	31					26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	
МАРТ 2026							АПРЕЛЬ 2026							МАЙ 2026						
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1			1	2	3	4	5					1	2	3
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31
30	31																			

- нерабочие праздничные дни в РФ
 каникулы в МАОУ СОШ №36
 окончание триместра, выставление итоговых отметок
 * - 01.11.2025 рабочая суббота (перенос с 03.11.2025)

Зачетные сессии

9,11 классы

I - 21,23,28,30 октября 2025 г.
II - 29 января 3,5,10 февраля 2026 г.

8,10 классы

I - 2,4,9,11 декабря 2025 г.
II - 5,7,12,14 мая 2026 г.



Срок освоения программы определяется содержанием программы и составляет 1 год.
Режим занятий, объем: Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Год обучения	Продолжительность занятия	Периодичность занятий в неделю	Количество часов в неделю	Общее количество часов в год	В том числе	
					Часы теоретических занятий	Часы практических занятий
1 год	1 ч	1 раза	1 ч	34	10	24

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теоретических	Практических	
1.	Техника Безопасности. Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.	2	1	1	Опрос, практическая работа
2.	Инструменты графического редактора Paint. Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Раздаточный материал: «Памятка по Paint»	7	2	5	Опрос, практическая работа, викторина
3.	Инструменты графического редактора Paint - примитивы. Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	3	1	2	Практическая работа
4.	Работа с текстом. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке	4	1	3	Практическая работа
5.	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора Меню - Файл. Использование команд при создании и	3	1	2	Практическая работа

	редактировании изображений. Типы файлов.				
6.	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню – Вид. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена.	3	1	2	Практическая работа
7.	Команды графического редактора Paint. Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню – Справка. Использование команд при создании и редактировании изображений.	3	1	2	Практическая работа
8.	Проектирование национального орнамента. Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента.	2	0,5	1,5	Практическая работа
9.	Создание и редактирование рисунка. Закрепление навыков работы с графическим редактором Paint. Подготовка к контрольной работе.	5	1	4	Практическая работа
10.	Итоговый контроль полученных знаний и навыков	2	0,5	1,5	Обсуждение результатов, критериальное оценивание
	Итого	34	10	24	

Содержание учебного плана

Тема №1. Графические редакторы (2 часа)

Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

Цели:

- помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, программах для создания и редактирования изображений;
- познакомить учащихся с графическим редактором Paint;
- дать основные понятия, необходимые для работы на компьютере;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №2. Инструменты графического редактора Paint (7 часов)

Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с назначением элементов панели инструментов;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- закрепление полученных знаний на практике;
- развитие творческих способностей;

Тема №3. Инструменты графического редактора Paint – примитивы (3 часа)

Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора – примитивы.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- знакомство с графическими примитивами;
- закрепление полученных знаний на практике;
- воспитание культуры работы в графической среде;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Инструменты графического редактора - примитивы».

Тема №4. Работа с текстом (4 часа)

Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Презентация: Работа с текстом.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- научить добавлять текст на рисунок в графическом редакторе Paint;
- освоить навыки выделения фрагментов текста;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- развитие творческих способностей.

Тема №5. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора Меню - Файл. Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов. Презентация: Команды графического редактора Paint - 1.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора Меню - Файл;
- познакомить учащихся с форматами графических изображений;
- воспитание культуры работы в графическом редакторе Paint;
- развитие активности и самостоятельности.

Оборудование: доска, компьютер, проектор, компьютерная презентация «Команды графического редактора Paint - 1».

Тема №6. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена. Презентация: Команды графического редактора Paint - 2.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора Меню – Правка и Меню - Вид;
- дать понятие «буфер обмена»;
- воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
- развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема №7. Команды графического редактора Paint (3 часа)

Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Использование команд при создании и редактировании изображений. Презентация: Команды графического редактора Paint - 3.

Цели:

- продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint;
- получить представление о командах графического редактора Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка;
- закрепить навыки работы с «буфером обмена»;
- совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
- воспитание эстетического отношения к действительности;
- развитие познавательных интересов, творческих способностей.

Тема №8. Проектирование татарского национального орнамента (2 часа)

Использование инструментов и команд графического редактора Paint при создании орнамента. Презентация: Проектирование татарского национального орнамента.

Цели:

- отработка навыков работы с графическим редактором;
- повторение и закрепление навыков умения работать с инструментами – “копирование”, “вставка”;
- научить составлять рисунок, используя несколько одинаковых фрагментов рисунка;
- закрепить навыки работы с командой Отразить/Повернуть.
- познакомить учащихся с основными видами орнамента, его символами и принципами композиционного построения
- наличие межпредметных связей с уроком истории родного края
- развивать навыки работы на компьютере, развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе;
- формирование национального самосознания, уважения к историческому, культурному наследию наших предков.

Тема №9. Создание и редактирование рисунка (5 часов)

Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе. Практическая работа.

Цели:

- закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;
- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- привитие навыков самостоятельной работы;

Тема №10. Контрольная работа (2 часа)

Проверка знаний теоретического материала, умений и навыков работы с графическим редактором Paint.

Цели:

- выявить качество усвоения изученного материала по теме: «Графический редактор Paint»;
- проверить умение работать на компьютере.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты освоения программы включают следующие направления: формирование универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, коммуникативных, познавательных), учебную и общепользовательскую ИКТ-компетентность обучающихся, опыт исследовательской и проектной деятельности, навыки работы с информацией.

Личностные результаты:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию;
- мотивация деятельности;
- самооценка на основе критериев успешности этой деятельности;
- навыки сотрудничества в разных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства, прежде всего доброжелательность и эмоционально нравственная отзывчивость.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать наглядные динамические, графические объекты в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- познавательные универсальные учебные действия: строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.
- коммуникативные универсальные учебные действия: формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- подготовка графических материалов для эффективного выступления.

Предметные результаты:

Курс способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика». Учащийся получит углублённые знания о возможностях построения трёхмерных моделей. Научится самостоятельно создавать простые модели реальных объектов.

Достичь планируемых результатов помогут педагогические технологии, использующие методы активного обучения. Примерами таких технологий являются игровые технологии.

Воспитательный эффект достигается по двум уровням взаимодействия –

связь ученика со своим учителем и взаимодействие школьников между собой на уровне группы кружка.

Осуществляется приобретение школьниками:

- знаний об информатике как части общечеловеческой культуры, как форме
- описания и методе познания действительности, о значимости геометрии в развитии цивилизации и современного общества;
- знаний о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации;
- знаний о правилах конструктивной групповой работы;
- навыков культуры речи.

Предметные результаты:

Курс способствует достижению обучающимися предметных результатов учебных предметов «Труд (Технология)», «Информатика», «Изобразительное искусство». Учащийся получит углублённые знания о возможностях построения трёхмерных моделей. Научится простые модели реальных объектов.

Достичь планируемых результатов помогут педагогические технологии, использующие методы активного обучения. Примерами таких технологий являются игровые технологии.

Воспитательный эффект достигается по двум уровням взаимодействия –связь ученика со своим учителем и взаимодействие школьников между собой на уровне группы кружка.

Осуществляется приобретение школьниками:

- знаний об технологии и информатике как части общечеловеческой культуры, как и методе познания действительности, о значимости геометрии в развитии цивилизации и современного общества;
- знаний о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации;
- знаний о правилах конструктивной групповой работы;
- навыков культуры речи.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Требования к помещению:

- компьютерный класс, отвечающий требованиям СанПиН для учреждений дополнительного образования;
- кабинет с 12 рабочими местами для обучающихся, рабочим местом преподавателя;
- качественное освещение.

Оборудование:

- Системное программное обеспечение (Windows)

- Проектор
- Персональные компьютеры для работы с предустановленной операционной системой и специализированным ПО (Paint)

•

Кадровое обеспечение

Компетенции педагогического работника, реализующего дополнительную образовательную программу: навык обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;

- навык осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- владение инструментами проектной деятельности;
- умение организовывать и сопровождать учебно-исследовательскую и проектную деятельность обучающихся;
-
- умение интерпретировать результаты достижений обучающихся;
- базовые навыки работы в программах для графического дизайна (Paint)
- базовые навыки эскизирования, рисования, редактирования.

Формы аттестации

Во всех группах отслеживается личностный рост ребёнка последующим параметрам:

- усвоение знаний по базовым темам программы;
- овладение умениями и навыками, предусмотренными программой;
- развитие художественного вкуса;
- формирование коммуникативных качеств, трудолюбия и работоспособности.

Используются следующие формы аттестации:

- анализ;
- викторина;
- выставка (фотоотчет).

Методы проверки:

- наблюдение;
- тестирование;
- анкетирование;
- опрос;
- защита проекта.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии.

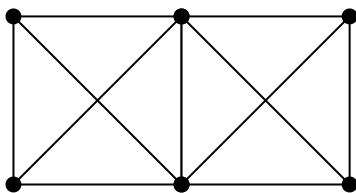
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р
3. Конституция РФ
4. Семейный кодекс РФ от 29.12.1995 № 223-ФЗ;
5. «Основы законодательств РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 - (ред. от 25.11.2009);
6. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ « Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
7. Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.
8. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>.
9. Развивающие задания – Озорная логика. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.
10. Капустянская Т.П. Изобразительное искусство и информатика: современные подходы к обучению. Учебно-методическое пособие. Челябинск : Южно-Уральский гос. пед. университет, 2022. — 144 с.
11. Курбатов В.И. Рисуем на компьютере: легко и интересно. Москва : Русское слово, 2021. — 176 с.
12. Майкова И.Ю. Графический редактор Paint: первые шаги. Самара : Самарский дом печати, 2022. — 128 с.

Практическая работа «Изучаем графический редактор Paint»

Задание 1.

1. Запустите графический редактор Paint (*Пуск – Программы – Стандартные - Paint*)
2. Откройте файл Головоломка.bmp (*Мои документы\Заготовки*).
3. С помощью инструмента Линия при нажатой клавише {Shift} попытайтесь «без отрыва руки» соединить все точки так, как это показано на рисунке:

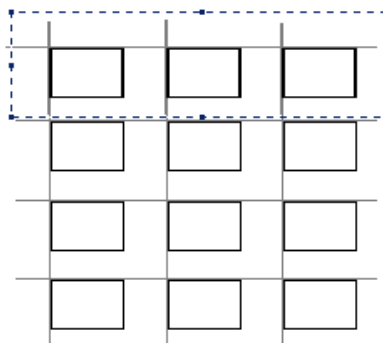
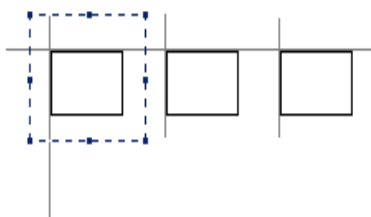


При необходимости используйте команду [*Правка - Отменить*]

4. Сохраните результат работы под именем Головоломка6.bmp в своей папке.
5. Завершите работу с графическим редактором.

Задание 2.

1. Запустите графический редактор Paint.
2. С помощью пункта *Атрибуты* меню *Рисунок* задайте рабочую область шириной 20 и 15 см.
3. Установите основной цвет серый и проведите пересекающиеся вертикальную и горизонтальную линии (инструмент Линия, с нажатой клавишей {Shift}). Нарисуйте окно-прямоугольник (основной цвет черный, инструмент Прямоугольник, режим без заливки).
4. Наша задача – нарисовать 8-этажный дом с тремя окнами на каждом этаже. Его построение выполняйте в соответствии с планом, представленном на рисунке.



Внимание! Работа с фрагментами, используйте следующий прием. Инструментом Выделение выделите указанный фрагмент. Удерживая нажатой левую кнопку мыши и клавишу {Ctrl}, перетаскивайте фрагмент в нужное место; всякий раз при опускании кнопки мыши на экране будет возникать очередная копия фрагмента.

5. Когда все 8 этажей дома будут готовы, заключите их в большой прямоугольник и залейте тем цветом, которым выполнялись вспомогательные линии. После этого стену дома можете перекрасить по своему вкусу.

6. Считая, что окна дома могут быть темными (черный цвет) или светиться (желтый цвет), закрасьте их так, чтобы на всех этажах сочетания темных и светлых окон были различными.
7. При наличии времени дополните рисунок дома по своему усмотрению (двери, антенный и т.п.).
8. **Сохраните рисунок в собственной папке под именем Дом.**
9. Завершите работу с графическим редактором.

Задание 3.

1. Запустите графический редактор Paint.
2. Изобразите снеговика, состоящего из трех разных по размеру кругов (инструмент Эллипс, с нажатой клавишей {Shift}).

Внимание!!! Снеговик – достаточно сложный объект. Сложные объекты желательно изображать по частям. Нарисуйте каждый из кругов для снеговика отдельно. Поочередно выделите второй и третий круги (инструмент Выделение, режим Прозрачный фрагмент) и перетащите их в нужные места.

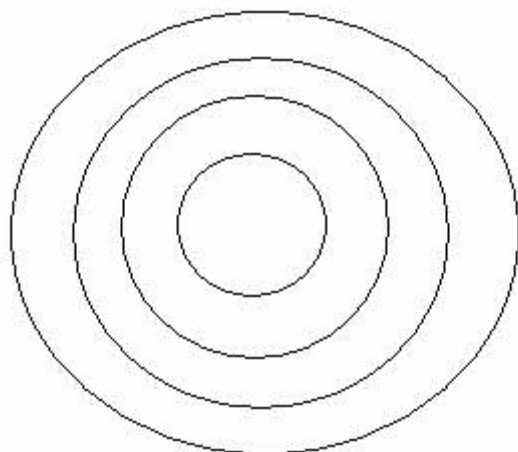
3. Сделайте столько копий полученного рисунка, чтобы после заливки кругов голубым и синими цветами все рисунки были раскрашены по-разному.
4. С помощью инструмента Надпись в свободной части рабочей области укажите, сколько различных вариантов окрашивания снеговиков вам удалось придумать.
5. При наличии времени дополните рисунок по своему усмотрению.
6. **Сохраните рисунок в собственной папке под именем Снеговики.**
7. Завершите работу с графическим редактором.

Задание 4.

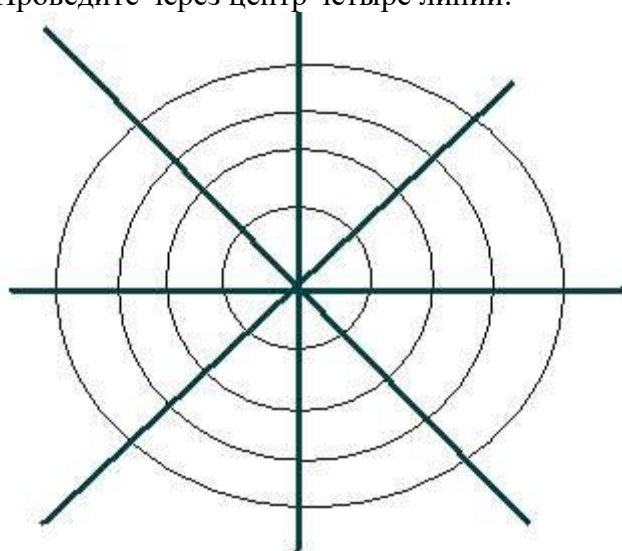
При выполнении работы учесть аккуратность и творчество.

Вариант 1.

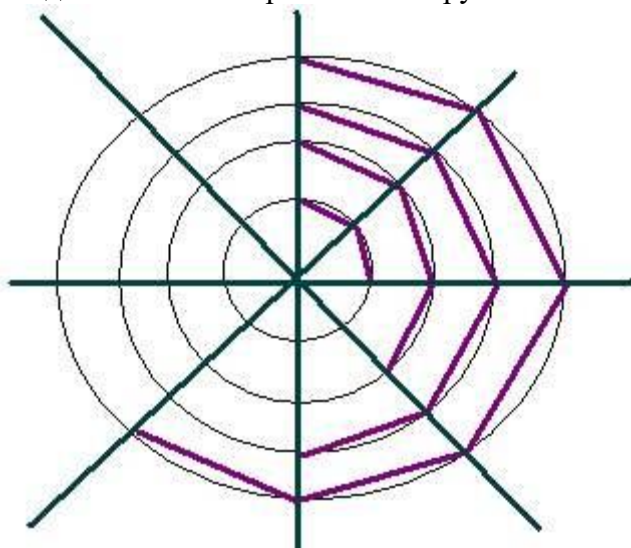
1. Запустите **PAINT**.
2. Нарисуйте четыре окружности с общим центром:



3. Проведите через центр четыре линии:



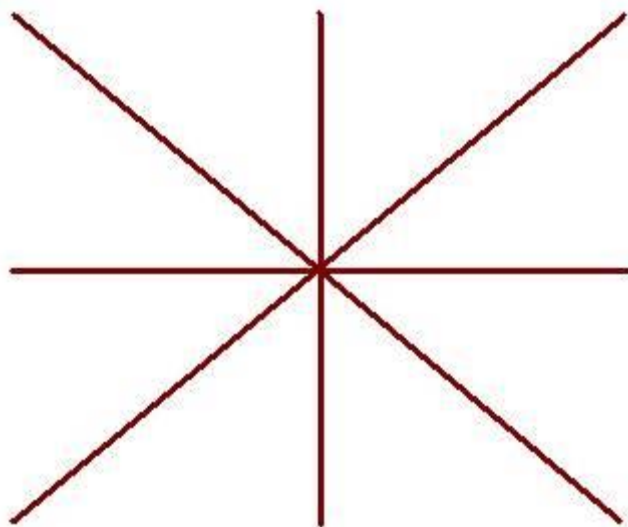
4. Соедините места пересечения окружности с линиями:



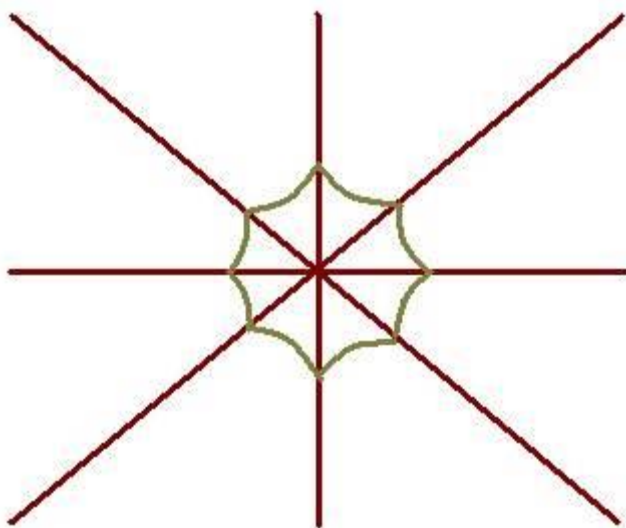
5. Нарисуйте паука.

Вариант 2.

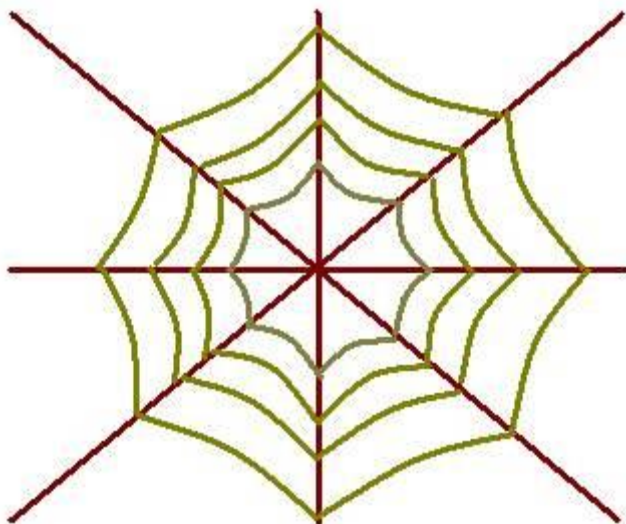
1. Запустите **PAINT**.
2. Нарисуйте четыре линии:



3. Нарисуйте дуги:



4. Продолжите построение дуг в четыре ряда. Должно получиться:



5. Нарисуйте паука.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 163087394189883410712196312938131625200663305521

Владелец Бабушкина Александра Сергеевна

Действителен с 06.02.2025 по 06.02.2026