|  |
| --- |
| **Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования****«Уральская детская школа искусств»****(МБУ ДО «УДШИ»)** |
|  | **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ** **ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА** **В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА** |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | **Программа** **по учебному предмету**  **ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР** |  |
|  |  **4 года обучения**  |  |
|  |  **2022** |  |

|  |
| --- |
| Одобрено Педсоветом советом МБУ ДО «УДШИ»Протокол № 1«01» сентября 2022 год |

|  |
| --- |
| «Утверждаю»Директор МБУ ДО УДШИ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Шехурдина С.А. «01» сентября 2022 год |

Учебная программа «Занимательный компьютер» разработана в соответствии с требованиями к программам дополнительного образования детей, утвержденными Министерством образования и науки РФ.

Разработчик: Иванова Людмила Алексеевна, преподаватель высшей категории МБУ ДО «УДШИ»;

Рецензент: Кочетова Лидия Васильевна, преподаватель высшей категории МБУ ДО «УДШИ»

**Содержание учебного предмета**

|  |  |
| --- | --- |
| I. | ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА |
| II. | УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН |
| III. | СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА |
| IV. | ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ |
| V. | ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК |
| VI. | МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА |
| VII. | СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ  |

1. **Пояснительная записка**

Компьютер — специфическое «интеллектуальное орудие» человека, позволяющее выйти на новый информационный уровень. В базисной программе «Истоки» он представлен в качестве современного средства деятельности дошкольника. Программа составлена в соответствии: - ФЗ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений» СанПиН 2.4.1.3049–13; Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»; Национальной стратегией действий в интересах детей на 2012–2017 г». от 01.06.2012 г. № 761; Уставом МАДОУ «ЦРР-ДС «Радуга»; «Истоки: примерной основной общеобразовательной программой дошкольного образования» под редакцией Парамоновой Л. А. 2011; Основной общеобразовательной программой дошкольного образования МАДОУ «ЦРР-ДС «Радуга». Концепция долгосрочного социально-экономического развития РФ в период до 2020 года (распоряжение Правительства РФ от 17.11.2008 г. № 1662-р) как один из основополагающих документов по реализации государственной политики в области образования определяет приоритеты и меры реализации в системе дополнительного образования. Технология проектирования личностно-ориентированного образования в системе дополнительного образования детей, предполагает развитие творческих способностей дошкольников, индивидуализацию их образования с учетом интересов и склонностей. Современное информационное общество движется по пути развития творческого мышления человека. Творческий человек может успешно адаптироваться в социуме, находить позитивные выходы из сложных ситуаций, он способен к самореализации своих возможностей, саморазвитию. Но общественная потребность в воспитании творчески мыслящего человека не находит своего полного претворения в дошкольной практике. Поэтому воспитание творческой личности, человека с творческим мышлением имеет особую актуальность и является одной из главных целей системы образования на современном этапе. Компьютер развивает особые личностные свойства ребенка и позволяет ему работать в индивидуальном темпе. Работая на компьютере, ребенок действует с наглядными экранными образами, которые он наделяет символическим, в том числе игровым, значением, переходит от привычных практических действий с предметами к действию с ними в образном (модельном, символическом) плане. Освоение компьютерных средств формирует у дошкольников предпосылки теоретического мышления, для которого характерен осознанный выбор способа действия, направленного на решение задачи. Дошкольник, овладевший «компьютерной технологией», более готов «думать в уме», что является одним из основных требований к мышлению детей, поступающих в школу. У дошкольников формируются предпосылки мотивационной, интеллектуальной и операциональной готовности к жизни в информационном обществе.

 ***Задачи*** по освоению компьютерной грамотности обучающихся дошкольного возраста:

1. Формировать умение строить информационные логические модели.

2. Освоение базиса аппарата формальной логики, а также формирование навыков для описания модели рассуждений.

3. Формировать у детей интерес к компьютерам, к играм с использованием компьютерных программ.

4. Способствовать развитию у детей теоретического уровня мышления, рефлексии (осознания) способов действия, способов решения поставленных задач своей деятельности с помощью компьютера.

5. Знакомить детей с постановкой и решением игровых задач, познавательных и изобразительных в ходе деятельности за компьютером.

 6. Знакомить детей с особенностями компьютера, способами управления событиями на экране, с помощью операторов (мышка, клавиатура) и с учетом возможностей (меню) той или иной программы.

7. Развитие фантазии и воображения.

***Общая продолжительность занятия по программе*** «Занимательный компьютер» составляет 30 минут, из них использование компьютерных развивающих игровых программ для обучающихся 3-4 лет, 4-5 лет не превышает 7–10 минут, для обучающихся 5–6 лет, 6-7 лет время работы за компьютером не превышает 10–15 минут (что соответствует нормам СанПиН).

Недельная аудиторная нагрузка по учебному предмету «Занимательный компьютер» в 1 классе -1 час, со 2-го по 4-ый класс – 2 часа при сроке реализации программы 4 года в рамках дополнительных общеразвивающих программ в области эстетического образования.

**Сведения о затратах учебного времени и графике**

 **промежуточной и итоговой аттестации**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вид учебной работы**,** аттестации**,** учебной нагрузки | Затраты учебного времени**,** график промежуточной аттестации | Всего часов |
| Классы | 1 год обучения | 2 год обучения | 3 год обучения | 4 год обучения |  |
| Полугодия | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |
| Аудиторные занятия | 16 | 17 | 34 | 34 | 34 | 34 | 34 | 34 | 237 |
| Самостоятельная работа | 8 | 8 | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 118 |
| Общий объем занятий  | 24 | 25 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 355 |
| Вид промежуточной аттестации |  | з |  | 3 |  | 3 |  | З  |  |

З.- зачет

 **Методы обучения**

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. объяснительно - иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
2. наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
3. частично - поисковые (выполнение вариативных заданий);
4. творческие (творческие задания, участие детей в конкурсах);

практический.

 **Принципы:**

 Принцип целостности восприятия мира предполагает наполнение жизни детей яркими впечатлениями и переживаниями от восприятия окружающего мира. Принцип интегративности программы заключается во взаимосвязи различных видов деятельности старших дошкольников. Принцип сотрудничества основывается на взаимосвязи ребенка и педагога, что обеспечивает психолого-педагогическую поддержку каждому ребенку на пути творческого развития. Принцип спиральности основывается на наращивании сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения. Принцип продуктивности и эффективности в области информационно-коммуникативных технологий.

**Технологии:**

 - Информационные компьютерные технологии;

- Здоровьесберегающие технологии;

- Технология проведения интегрированного занятия;

 - Социо-игровые технологии, приемы и методы;

- Личностно-ориентированная (деятельностная) технология.

Тематическое планирование занятий составлено по направлениям:

 - Компьютерное обучение;

- свойства, признаки и составные части предметов;

 - действия предметов;

- элементы логики;

- развитие воображения, памяти, внимания.

Структура занятия по освоению компьютерных технологий:

1. Работа без компьютера (в игровой зоне): - объявление темы занятия; - знакомство с новым материалом; - использование игр и выполнение заданий в соответствии с содержанием занятия; - техника безопасности при работе за компьютером; - объяснение педагогом компьютерного задания.

2. Работа за компьютером (компьютерная зона): выполнение задания 7–10 минут для детей 3-4 года, 4–5 лет;10–15 минут для детей 5–6 лет, 6-7 лет ; - снятие психического и физического напряжения.

3. Подведение итогов работы (рефлексия). Программа основана на личностно-ориентированном и деятельностном подходе к ребенку дошкольного возраста в обучении, позволяя целенаправленно и поэтапно развивать его способности в процессе интеграции с разными видами деятельности. Содержание занятия строится на подборе игровых упражнений, дидактических настольных игр, компьютерных обучающих и развивающих программах, взаимно обогащающих друг друга. При подборе заданий игрового характера прослеживается межпредметная интеграция с другими видами развития дошкольника. Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми.

Описание материально*-*технических условий реализации учебного предмета:

В МБУ ДО «УДШИ» имеется компьютерный класс, оснащенный: компьютерным столом, компьютером, принтером для педагога; детскими компьютерными столами, стульями, компьютерами в количестве 5 штук. Согласно СанПину компьютеры установлены на расстоянии 1 метр друг от друга. Компьютеры располагаются на специальных столах, обеспечивающих удобное для ребенка расположение экрана, клавиатуры, мышки. Экран дисплея на расстоянии 50–70 см от глаз ребенка. Обучающиеся сидят на стульях со спинкой, обеспечивающих горизонтальное положение. Рабочее место обучающегося соответствует его росту. Компьютерный класс обеспечен равномерным освещением с использованием люминесцентных ламп. Естественный свет располагается сбоку, а общий — сверху. На окнах имеются светлые жалюзи. В классе имеются шкафы, в которых расположены дидактические, настольные развивающие игры, используемые на занятиях для развития памяти, внимания, логического мышления. Подборка компьютерных игровых и обучающих программ, интерактивные DVD — мультфильмы. Для расслабления глаз и снятия психического и физического утомления проводятся: динамические паузы; физкультминутки; пальчиковая гимнастика. Детям с ослабленным зрением и иными заболеваниями целесообразно уменьшать время работы за компьютером.

**Содержание учебного предмета**

 Содержание учебного предмета «Занимательный компьютер » построено с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их пространственного мышления; включает теоретическую и практическую части.

Программа содержит

* учебно-тематический план (учебно-тематический план конкретизируется и корректируются календарно-тематическим планом на каждую четверть, планом самостоятельной работы учащихся на каждый учебный год);
* содержание  курса (содержание курса включает описание тем уроков);
* требования к уровню подготовки учащихся;
* формы контроля и систему оценок;
* методическое обеспечение (методическое обеспечение содержит общие методические рекомендации);
* список литературы;

***По окончании 1-го года обучения***

*Обучающиеся будут знать:* правила техники безопасности при работе на компьютере; особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью операторов с учетом возможностей простейшем графического редактора Paint;

*Будут уметь выполнять :* выделять свойства (функция предметов), признаки и составные части предметов; определять действия предметов, последовательность действий; выполнять изображения при использовании различных инструментов: «карандаш», «кисть», «ластик», «распылитель», «прямая», «кривая»; работать с цветовой палитрой; выделять и перемещать объекты; последовательно изображать объекты при помощи простейших геометрических фигур; аппликацию из различных материалов с применением различных техник;

 ***По окончании 2-го года***

*Обучающиеся будут знать:* как использовать компьютер как средство изобразительной и познавательной деятельности; набор инструментов в программе ArtRage;

*Обучающиеся будут уметь:* работать с инструментарием программы ArtRage; выполнять творческие композиции, применяя разнообразные материалы и техники графической программы; пользоваться цветовой палитрой;

 ***По окончании 3-го - 4-го годов***

*Будут знать:* как уверенно использовать компьютер как средство изобразительной и познавательной деятельности; интерфейс программы ArtRage; понятия «множество», «часть-целое», «последовательность», «закономерность», «алгоритм», «модель»;

*Будут уметь:* рисовать в программе ArtRage; выполнять открытки, тематические и орнаментальные композиции, применяя разнообразные материалы и техники графической программы;

**Каждый год задания усложняются**. Дети выполняют задания самостоятельно. Весь процесс обучения строится на игровых формах и приемах работы. При решении задач по развитию воображения активно применяются приемы, разработанные в системе ТРИЗ (теории решения изобретательских задач). Для того чтобы ребенок мог свободно использовать компьютер как средство игровой, изобразительной, познавательной деятельности, ему нужно освоить «компьютерную грамотность», т. е. усвоить правила действий с рабочими устройствами компьютера и научиться их применять в своей деятельности. Необходимо заинтересовать ребенка и раскрыть ему возможности той или иной программы. Для работы с детьми следует отбирать и использовать компьютерные программы, содержание которых соответствует возрастным психофизиологическим возможностям детей и одновременно обеспечивает дальнейшие перспективы их развития. В процессе обучения можно использовать развивающие компьютерные программы, которые представляют собой дидактические игры: и обучающие программы. Во время занятия преподаватель оказывает индивидуальную помощь при выполнении заданий, следит за состоянием детей при работе за компьютером, за правильной посадкой. В программе допустима замена компьютерных обучающих и развивающих программ программами нового поколения с учетом тематического содержания занятия.

**Учебно-тематический план занятий**

**по курсу «Занимательный компьютер»**

 **1 года обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название раздела, темы | часы |
|  | Умная машина. Первое знакомство. Что можно, что нельзя? Техника безопасности.  | 1 |
|  | Мой помощник. Компьютер и его основные устройства. Я и компьютер. | 1 |
|  | Умный город. Что где лежит? Графический редактор  Paint. | 1 |
|  | Умный город. Что где лежит? Графический редактор  Paint. | 1 |
|  | Сравнение признаков предметов.  | 1 |
|  | Дом для радуги.  | 1 |
|  | «День – ночь». | 1 |
|  |  Фейерверк.  | 1 |
|  | Цветные брызги | 1 |
|  | Домики. Фигуры. Прямоугольник. Треугольник.  | 1 |
|  | Фигуры. Овал. Снеговик. | 1 |
|  |  На чем поедем? Как я создавал машинку | 1 |
|  |  Избушка для снеговика.  | 1 |
|  | Мы едем, едем, едем. Фигуры. Овал. Композиция. | 1 |
|  | Цветной ковер. | 1 |
|  |  Цветные зайцы. | 1 |
|  | Цветной ковер. | 1 |
|  |  Цветные зайцы. | 1 |
|  |  Веселый клоун . | 1 |
|  | Соотнесение элементов двух групп между собой. Конструирование. Строим башню.  | 1 |
|  | Конструирование: Рисунки из квадратов и прямоугольников, овалов. Строим башню. | 1 |
|  | Смайлики . | 1 |
|  |  Мамин портрет. | 1 |
|  | Цветок. Открытка для мамы. | 1 |
|  |  Космический полет. | 1 |
|  | Перепутаница | 1 |
|  | Где живут буквы?. Клавиатура.  | 1 |
|  | Где живут буквы? Клавиатура. Буква живет в треугольнике. | 1 |
|  | Буква живет в треугольнике. Мамина буква. Рисуем букву. «МАМА» | 1 |
|  | Чудесные превращения. «Летающие цветы». | 1 |
|  | Чудесные превращения. «Летающие цветы». | 1 |
|  | Творческая работа.«Окна»  | 1 |
|  | Творческая работа.«Окна»  | 1 |
|   |  |  |
|  | **Всего – 33 час.** | 33 |

**2 ГОД ОБУЧЕНИЯ для детей 4–5 лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
|  | Умная машина. Первое знакомство. «Мир информатики» - Правила поведения в кабинете информатики. Применение компьютеров . Техника безопасности. | 1 |
| 1.
 | Мой помощник. Что такое информация? Компьютер и его основные устройства. Управление оператором «мышь». Нарисуй мышь. Для рисования используем графические материалы. | 2 |
| 1.
 | Я и компьютер. Виды информации, способы передачи и получения информации. Графика, звук, видео. Игра «По секрету всему свету» | 2 |
|  | Умный город. Компьютер и его основные устройства. Родственники. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Графический редактор  Paint. | 1 |
|  | Умный город. Компьютер и его основные устройства. Родственники. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Карандаш. | 1 |
|  | Умный город. Компьютер и его основные устройства. Родственники. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Кисти. | 1 |
| 1.
 | Сравнение признаков предметов. Тонкий – толстый, узкий – широкий, короткий – длинный. Дерево. Ветка.  | 2 |
| 1.
 | Дом для радуги. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? «Цветное коромысло». Работа кистью. | 2 |
|  | Дом для радуги. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? «Дождик». Работа кистью. | 1 |
|  | Дом для радуги. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? «Солнышко смеется». Работа кистью. | 1 |
| 1.
 | «День – ночь». Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Заливка, ластик.  | 2 |
|  | «Фейерверк». Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Распылитель. | 1 |
| 1.
2.
 | «Веселая кривая». Закономерность в расположении предметов на плоскости. «Земля до начала времен. Динозаврики». Творческая работа. | 3 |
| 1.
2.
 | Фигуры. Прямоугольник. Треугольник. Обобщение предметов по признаку. Где что лежит. Выделение области рисования. Изменение размера изображения. Перемещение объекта. «Домики» | 2 |
| 1.
 | Фигуры. Овал. Обобщение предметов по признаку. Где что лежит. Выделение области рисования. Перемещение объекта. «Снеговик». | 2 |
|  | Последовательность событий. Разноцветные овалы. Собери пирамидку. Заливка. | 1 |
|  | «На чем поедем?». Разбиение действий на этапы. Заготовки - прямоугольник, круг. Упражнения.  | 1 |
|  | «Как я создавал машинку». Формирование понятия «алгоритм». Тренировка памяти. Упражнения. | 1 |
| 1.
 | «Маленький архитектор». Соотнесение элементов двух групп между собой. Фигуры. Многоугольник. Звезды. Обобщение предметов по признаку. Где что лежит. Копирование и перемещение фрагментов изображения в графическом редактор  Paint. Добавляем звездное небо. «Замок для принцессы», «Избушка для снеговика» (навыбор) | 2 |
| 1.
 | «Мы едем, едем, едем». Фигуры. Овал. Обобщение предметов по признаку. Где что лежит. Копирование и перемещение фрагментов изображения в графическом редактор  Paint. Сравнение признаков предметов.  | 2 |
| 1.
 |  «Цветной ковер». Целое и часть. Прямоугольники, треугольники. Сделай сам – пазлы .  | 2 |
| 1.
 | «Цветные зайцы». Задачи на смекалку. Рисунки из кругов, овалов. Графика.  | 2 |
| 1.
 | « Палка, палка, огуречик…». Составные части изображения. Изображение человека.  | 2 |
| 1.
 | «Веселый клоун». Соотнесение элементов двух групп между собой. Готовые фигуры, заливка.  | 2 |
| 1.
 | Соотнесение элементов двух групп между собой. Конструирование. Конструирование | 2 |
| 1.
 | «Осторожно, пешеход!». Разрешающие и запрещающие знаки. Рисунки из квадратов и прямоугольников, овалов. | 2 |
|  | «Смайлики». Формирование понятия «отрицание». «Это –так, это – не так». Визуальные знаки.  | 1 |
|  | «Смайлики». Формирование понятия «грустно - весело». Визуальные знаки. Нарисуй свое настроение. | 1 |
| 1.
 | «Мамин портрет». Соотнесение элементов двух групп между собой. Готовые фигуры, заливка, кисти.  | 2 |
| 1.
 | «Открытка для мамы». Соотнесение элементов двух групп между собой. Готовые фигуры, заливка, кисти.  | 2 |
| 1.
 | «Космический полет». Развитие творческого воображения. Соотнесение элементов двух групп между собой. Готовые фигуры, заливка, кисти.  | 2 |
| 1.
 | Истинное и ложное высказывание. Перепутаница - Копия - Разложи – Сообрази.  | 2 |
| 1.
 | «Где живет алфавит». Клавиатура. Учим буквы. «А». Буква живет в треугольнике. Готовые формы, ластик, карандаш. | 1 |
|  |  «Где живет алфавит». Клавиатура. Учим буквы. «М». Готовые формы, ластик, карандаш. | 1 |
|  | «Заблудился еж в лесу». Клавиатура. Учим буквы. «У». Буква живет в треугольнике. Готовые формы, ластик, карандаш. | 2 |
|  | «Где живет алфавит». Клавиатура. Работа с текстом. По раздаточной карточке найти буквы на клавиатуре. «МАМА» | 1 |
| 1.
 | «Где живет алфавит». Клавиатура. Работа с текстом. По раздаточной карточке найти буквы на клавиатуре. Написать собственное имя. | 2 |
| 1.
2.
 | «Летающие цветы». Творческая работа. Графический редактор «Paint». Применяем все инструменты. | 2 |
| 1.
 | «Окна». Задачи — шутки. Игротека. Геометрия в игровой форме .  | 2 |
| 1.
 | «Чья это тень?» Развитие творческого воображения. «Чудесные превращения» Графический редактор «Paint» | 1 |
| 1.
 | «Путаница» Развитие творческого воображения. «Чудесные превращения» Графический редактор «Paint» | 2 |
|  | «Путаница» Развитие творческого воображения. «Чудесные превращения» Графический редактор «Paint» | 1 |
|  | всего | 68 |

**Учебно-тематический план занятий**

**3 ГОД ОБУЧЕНИЯ для детей 5–6 лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Вводное занятие. Программа растровой графики - ArtRage может стать для начинающего компьютерного художника настоящим помощником. Набор инструментов в ArtRage Studio. Задание: найти и определить, что каждый инструмент означает. Работа с инструментарием. | 2 |
| 1.
 | Интерфейс ArtRage. Палитра цветов.Задание: «Цветик-семицветик». «Воздушные пузыри» (на выбор).Сохранение и импортирование изображения.. | 2 |
| 1.
 |  Графика: карандаш. Инструменты. Свойства: давление, мягкость, наклон, количество шума, масштаб. Задание: «Осенний дождь». Показать разнообразие линий, штриховки. | 2 |
| 1.
 |  Графика: фломастер. Инструменты. Задание: «Дары осени». Приемы работы фломастером. | 2 |
| 1.
2.
 |  Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Текст.Задания: творческая работа – открытка – поздравление  | 3 |
| 1.
2.
 |  Графика: пастель. Инструменты. Задание: «Дворец для Золушки». Приемы работы пастелью.  | 3 |
| 1.
 |  «Сетчатый орнамент» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция | 2 |
| 1.
 |  «Центрический орнамент» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция | 2 |
| 1.
 |  «Смешанный орнамент» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция | 2 |
| 1.
 |  Графика: перо. Инструменты. Задание: «Дерево». Приемы работы пером. | 2 |
| 1.
2.
 |  Графика: аэрограф. Инструменты. Задание: творческая работа : «Праздничный салют». | 3 |
| 1.
2.
 |  Инструменты: валик и стерка.Свойства: давление, разбавка, краска; стерка - мягкость, давление.Задание: творческая работа : «Замок Деда Мороза». | 3 |
| 1.
2.

  | Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Свойства: активные, предпочитаемые, импорт трафарета.Задание: творческая работа - «Танцующие снежинки» | 2 |
| 1.
 |  «Подарок для папы» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Трафареты. Задание: творческая работа - открытка | 2 |
| 1.
2.
3.
 | Живопись(графика): акварель. Инструменты. Кисти.Задание: творческая работа : «Цветы для мамы». | 4 |
| 1.
2.
3.
 | «Первомай». Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти.Задание: творческая работа  | 4 |
| 1.
2.
3.
 | «Новая планета». Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти. Блестки.Задание: творческая работа  | 4 |
| 1.
 | «Рыба». Масло с добавлением стикеров и блесток.Задание: творческая работа – рисование животных | 2 |
| 1.
2.
3.
 | «Ой, кто это?». Работа с калькой. Калька. Работа со слоями. Булавки (панелька Refs).Задание: творческая работа – рисование животных  | 4 |
| 1.
2.
3.
 | «Птичий перезвон». Рисование с применением всех необходимых инструментов.Задание: творческая работа  | 4 |
| 1.
2.
3.
 | «Буду космонавтом». Рисование по воображению с применением всех необходимых инструментов.Задание: творческая работа  | 4 |
| 1.
2.
3.
 | «Бабочки». Графический редактор ArtRage . Работа инструментом аэрограф.Задание: творческая работа. | 3 |
| 1.
2.
3.
 | Графический редактор ArtRage . Работа в технике масляная живопись.Задание: творческая работа «Праздничный фейерверк».  | 4 |
| 1.
2.
3.
 | Живопись: масло. Смешанная техника.Задание: творческая работа «Полеты на воздушном шаре».  | 4 |
|  | Итого:  | 68 |

**Учебно-тематический план занятий**

**4 ГОД ОБУЧЕНИЯ для детей 6 –7лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Вводное занятие. Набор инструментов в ArtRage Studio. Задание: найти и определить, что каждый инструмент означает. Работа с инструментарием. Задание: «Радужный замок».  | 2 |
| 2.3. | Интерфейс ArtRage. Палитра цветов.Задание: «Радужный замок». Сохранение и импортирование изображения.. | 2 |
|  4.5.6.7. |  Графика: карандаш. Инструменты. Свойства: давление, мягкость, наклон, количество шума, масштаб. Задание: «Осенний парк». Показать разнообразие линий, штриховки. | 4 |
|  8.9.10. |  Программа растровой графики - ArtRage. Стикеры. Текст.Задания: творческая работа – открытка – поздравление «Милой бабушке»  | 3 |
|  11.12.13. |  Графика: пастель. Инструменты. Задание: «Гостья-Зима». Приемы работы пастелью.  | 3 |
| 14.15. |  «Узор на сетке» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция | 2 |
| 16.17.18.19. |  «Подарочное блюдо» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция | 4 |
| 20.21.22.23. |  Графика: перо, акварель. Инструменты. Задание: «Перо Жар-птицы». Приемы работы пером. | 4 |
| 24.25.26.27. |  Инструменты: валик и стерка.Свойства: давление, разбавка, краска; стерка - мягкость, давление.Задание: творческая работа : «Новогодние чудеса». | 4 |
| 28.29. | Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Свойства: активные, предпочитаемые, импорт трафарета.Задание: творческая работа - «Лед на окнах» | 2 |
| 30.31. |  «Подарок для папы» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Трафареты. Задание: творческая работа - открытка | 2 |
| 32.33.34.35. | Живопись(графика): акварель. Инструменты. Кисти.Задание: творческая работа : «Весенний букет». | 4 |
| 36.37.38.39. | «Летающие цветы». Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти.Задание: творческая работа  | 4 |
|  40.41.42.43. | «Мой космос». Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти. Блестки.Задание: творческая работа  | 4 |
| 44.45. | «Рыба-кит». Масло с добавлением стикеров и блесток.Задание: творческая работа – рисование животных | 2 |
| 46.47.48.49. | «Джунгли ». Работа с калькой. Калька. Работа со слоями. Булавки (панелька Refs).Задание: творческая работа – рисование животных  | 4 |
| 50.51.52.53. | «Птицы на ветках». Рисование с применением всех необходимых инструментов.Задание: творческая работа  | 4 |
| 54.55.56.57. | «Лесные жители». Рисование по воображению с применением всех необходимых инструментов.Задание: творческая работа  | 4 |
| 58.59.60. | «Насекомые». Графический редактор ArtRage . Работа инструментом аэрограф.Задание: творческая работа. | 3 |
| 61.62.63.64. | Графический редактор ArtRage . Работа в технике масляная живопись.Задание: творческая работа «Цветущий май».  | 4 |
| 65.66.67.68. | Живопись: масло. Смешанная техника.Задание: творческая работа «Скоро лето».  | 4 |
|  | Итого:  | 68 |

**Ш. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**Содержание 1 года обучения**

|  |  |
| --- | --- |
| № урока | Тема |
|  | Умная машина. Первое знакомство с компьютером. Что можно, что нельзя? Техника безопасности. |
|  | Мой помощник. Компьютер и его основные устройства. Управление оператором «мышь». Нарисуй мышь. Для рисования используем графические материалы. Графический редактор  Paint. |
|  | Умный город. Что где лежит? Графический редактор  Paint. Изучаем жителей города. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. |
|  | Умный город. Что где лежит? Графический редактор  Paint. Изучаем жителей города. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. |
|  | Сравнение признаков предметов. Тонкий – толстый, узкий – широкий, короткий – длинный. Дерево. Ветка. Материалы: карандаш. |
|  | Дом для радуги. «Радуга». Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Работа кистью. Разнообразие кистей. Размер кистей. |
|  | День-ночь. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Заливка, ластик. «День – ночь». |
|  | Фейерверк. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Распылитель. «Цветные брызги». |
|  | Цветные брызги. Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Работа кистью. |
|  | Домики. Фигуры. Прямоугольник. Треугольник. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint. |
|  | Фигуры. Овал. Снеговик. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint. |
|  | На чем поедем? Как я создавал машинку. Разбиение действий на этапы. Заготовки - прямоугольник, круг. Упражнения. Рисуем транспорт. «Машина». |
|  | Избушка для снеговика. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint. |
|  | Мы едем, едем, едем. Фигуры. Овал. Композиция. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint.. Карандаш. |
|  | Цветной ковер. Целое и часть. Прямоугольники, треугольники. Сделай сам – пазлы. «Узор».  |
|  | Цветной ковер. Целое и часть. Прямоугольники, треугольники. Сделай сам – пазлы. «Узор».  |
|  | Цветные зайцы. Овал. Композиция. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint.. Карандаш. |
|  | Цветные зайцы. Овал. Композиция. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint.. Карандаш. |
|  | Веселый клоун . Составные части изображения. Изображение человека. |
|  | Соотнесение элементов двух групп между собой. Конструирование. Строим башню. Формирование понятия «алгоритм». Тренировка памяти. |
|  | Конструирование: Рисунки из квадратов и прямоугольников, овалов. Строим башню. Соотнесение элементов двух групп между собой. Конструирование.  |
|  |  Смайлики . «Нарисуй свое настроение». Формирование понятия «грустно - весело». Визуальные знаки. Рисуем на компьютере. |
|  | Мамин портрет. Соотнесение элементов двух групп между собой. Готовые фигуры, заливка, кисти. Передача настроения. Рисунок дополнить деталями, характерными для головы человека: нос, рот , глаза, уши, волосы, брови и т.д. «Моя мама». |
|  | Цветок. Открытка для мамы. Соотнесение элементов двух групп между собой. Инструменты: готовые фигуры, заливка, кисти. При помощи готовых форм создаем изображение цветка со стеблем и листочками (возможны творческие варианты). «8 Марта». |
|  | Космический полет. Развитие творческого воображения. Соотнесение элементов двух групп между собой. Готовые фигуры, заливка, кисти. Изображение космического корабля в полете. Фон –для изображения космоса (можно использовать черный или синий цвет). Возможно применение распылителя, готовых многоугольников в виде звезд. «Полет на Луну». |
|  | Перепутанница. Развитие творческого воображения. Карандаш. Толщина линий. Найти в хаотичном рисунке узнаваемый предмет. |
|  | Где живут буквы?. Клавиатура. Знакомство с буквами. «А». Буква живет в треугольнике. Готовые формы, ластик, карандаш. «Для чего нужны нам буквы?».  |
|  | Где живут буквы? Клавиатура. Буква живет в треугольнике. Учим буквы. «У». Буква живет в треугольнике. Готовые формы, ластик, карандаш. Задается треугольная форма, в ней необходимо увидеть и прорисовать букву. Можно пользоваться ластиком. «Заблудился еж в лесу».  |
|  | Буква живет в треугольнике. Мамина буква. Рисуем букву. «МАМА». Готовые формы, ластик, карандаш. Задается треугольная форма, в ней необходимо увидеть и прорисовать букву. Можно пользоваться ластиком. |
|  | Чудесные превращения. «Летающие цветы». Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Работа разнообразными инструментами. |
|  | Чудесные превращения. «Летающие цветы». Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Работа разнообразными инструментами. |
|  | Задачи — шутки. Игротека. Геометрия в игровой форме . Рисуем окна на компьютере, взяв за основу готовые формы. Изображение окна рисуем на бумаге и закрепляем на больших объемах(коробках), создавая иллюзию многоэтажного дома. «Мое окно». |
|  | Задачи — шутки. Игротека. Геометрия в игровой форме . Рисуем окна на компьютере, взяв за основу готовые формы. Изображение окна рисуем на бумаге и закрепляем на больших объемах(коробках), создавая иллюзию многоэтажного дома. «Мое окно». |
|   | Итого |
|  |  |

**Содержание 2 года обучения**

|  |  |
| --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** |
|  | **Умная машина. Первое знакомство с компьютером.** Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. |
| 1.
 | **Мой помощник. Что такое информация?** Компьютер и его основные устройства. Управление оператором «мышь». Нарисуй мышь. Для рисования используем графические материалы. |
| 1.
 | **Я и компьютер. Виды информации**, способы передачи и получения информации. Графика, звук, видео. Игра «По секрету всему свету» |
|  | **Умный город. Компьютер и его основные устройства**. Родственники. Инструменты. Признаки предметов. Графический редактор  Paint. |
|  | **Умный город. Что где лежит?** Компьютер и его основные устройства. Родственники. Инструменты. Признаки предметов. Карандаш. |
|  | **Умный город. Компьютер и его основные устройства**. Родственники. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? Кисти. |
| 1.
 | **Сравнение признаков предметов.** Тонкий – толстый, узкий – широкий, короткий – длинный. Дерево. Ветка.  |
| 1.
 | **Дом для радуги.** Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? «Цветное коромысло». Работа кистью. Разнообразие кистей. Размер кистей. |
|  | **Дом для радуги.** Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? «Дождик». Работа кистью. |
|  | **Дом для радуги.** Компьютер и его основные устройства. Инструменты. Признаки предметов. Что где лежит? «Солнышко смеется». Работа кистью. |
| 1.
 | **Компьютер и его основные устройства. Инструменты**. Признаки предметов. Что где лежит? Заливка, ластик. «День – ночь». |
|  | **Компьютер и его основные устройства. Инструменты.** Признаки предметов. Что где лежит? Распылитель. «Фейерверк». |
| 1.
2.
 | **Закономерность в расположении предметов на плоскости**. «Земля до начала времен. Динозаврики». Творческая работа. «Веселая кривая». |
| 1.
2.
 | **Перемещение объекта.** **Фигуры. Прямоугольник. Треугольник.** Обобщение предметов по признаку. Где что лежит. Выделение области рисования. Изменение размера изображения. «Домики» |
| 1.
 | **Фигуры. Овал. Обобщение предметов по признаку**. Где что лежит. Выделение области рисования. Перемещение объекта. «Снеговик». |
|  | **Последовательность событий.** Разноцветные овалы. Собери пирамидку. Заливка. |
|  | **Разбиение действий на этапы.** Заготовки - прямоугольник, круг. Упражнения. Рисуем транспорт. «На чем поедем?». |
|  | **Формирование понятия «алгоритм».** Тренировка памяти. Упражнения. «Как я создавал машинку».  |
| 1.
 | **Соотнесение элементов двух групп между собой.** Фигуры. Многоугольник. Звезды. Обобщение предметов по признаку. Где что лежит. Копирование и перемещение фрагментов изображения в графическом редактор  Paint. «Маленький архитектор». Добавляем звездное небо. «Замок для принцессы», «Избушка для снеговика» (навыбор) |
| 1.
 | **Фигуры. Овал. Обобщение предметов по признаку.** Где что лежит. Копирование и перемещение фрагментов изображения в графическом редактор  Paint. Сравнение признаков предметов. «Мы едем, едем, едем».  |
| 1.
 |  **Целое и часть.** Прямоугольники, треугольники. Сделай сам – пазлы . «Цветной ковер».  |
| 1.
 | **Задачи на смекалку.** Рисунки из кругов, овалов. Графика. «Цветные зайцы». |
| 1.
 | **Составные части изображения. Изображение человека.** «Палка, палка, огуречик…».  |
| 1.
 | **Соотнесение элементов двух групп между собой.** Готовые фигуры, заливка. «Веселый клоун». |
| 1.
 | **Соотнесение элементов двух групп между собой.** Конструирование.  |
| 1.
 | **Рисунки из квадратов и прямоугольников, овалов.** «Осторожно, пешеход!». Разрешающие и запрещающие знаки.  |
|  | **Формирование понятия «отрицание».** «Это –так, это – не так». Визуальные знаки. «Смайлики». Рисуем на компьютере и на бумаге.  |
|  | **Формирование понятия «грустно - весело».** Визуальные знаки. Нарисуй свое настроение. Рисуем на компьютере и на бумаге. «Смайлики». |
| 1.
 | **Соотнесение элементов двух групп между собой.** Готовые фигуры, заливка, кисти. Передача настроения. Рисунок дополнить деталями, характерными для головы человека: нос, рот , глаза, уши, волосы, брови и т.д. «Мамин портрет». |
| 1.
 | **Соотнесение элементов двух групп между собой**. Инструменты: готовые фигуры, заливка, кисти. При помощи готовых форм создаем изображение цветка со стеблем и листочками (возможны творческие варианты). «Открытка для мамы». |
| 1.
 | **Развитие творческого воображения. Соотнесение элементов двух групп между собой.** Готовые фигуры, заливка, кисти. Изображение космического корабля в полете. Фон –для изображения космоса (можно использовать черный или синий цвет). Возможно применение распылителя, готовых многоугольников в виде звезд. «Космический полет». |
| 1.
 | **Истинное и ложное высказывание. Перепутаница - Копия - Разложи – Сообрази.** Создается картинка с запутанными линиями, в которых необходимо увидеть знакомый образ (животное, растение, человека) |
| 1.
 | **Клавиатура.** Учим буквы. «А». Буква живет в треугольнике. Готовые формы, ластик, карандаш. «Где живет алфавит».  |
|  |  «Где живет алфавит». Клавиатура. Учим буквы. «М». Готовые формы, ластик, карандаш. |
|  | **Клавиатура.** Учим буквы. «У». Буква живет в треугольнике. Готовые формы, ластик, карандаш. Задается треугольная форма, в ней необходимо увидеть и прорисовать букву. Можно пользоваться ластиком. «Заблудился еж в лесу».  |
|  | **Клавиатура. Работа с текстом.** По раздаточной карточке найти буквы на клавиатуре. «МАМА». «Где живет алфавит».  |
| 1.
 | **Клавиатура.** Работа с текстом. По раздаточной карточке найти буквы на клавиатуре. Написать собственное имя. «Где живет алфавит».  |
| 1.
2.
 | **Творческая работа. «Летающие цветы».** Графический редактор «Paint». Применяем все инструменты. |
| 1.
 | **Задачи — шутки. Игротека.** Геометрия в игровой форме . Рисуем окна на компьютере, взяв за основу готовые формы. Изображение окна рисуем на бумаге и закрепляем на больших объемах(коробках), создавая иллюзию многоэтажного дома. «Окна». |
| 1.
 | **«Чья это тень?» Развитие творческого воображения.** «Чудесные превращения» Графический редактор «Paint». Задается преподавателем цветное пятно. На цветном карандашом другого цвета пятне рисуется образ какого-либо объекта (растение, животное, человек, мебель и т.д.) |
| 1.
 | **Чудесные превращения «Путаница».** Развитие творческого воображения. Графический редактор «Paint». Рисуем иллюстрацию к произведение К.Чуковского. Техника свободная. |
| 67. | **Чудесные превращения «Путаница».** Развитие творческого воображения. Графический редактор «Paint». Рисуем иллюстрацию к произведение К.Чуковского. Техника свободная. |
|  | **Содержание 3 года обучения** |
| **№ урока** | **Тема** |
|  | Вводное занятие. Программа растровой графики - ArtRage может стать для начинающего компьютерного художника настоящим помощником. Набор инструментов в ArtRageStudio включает весь привычный инструментарий художника: кисть (их всего две — акварельная и масляная), мастихин, карандаш, резинка, фломастер, обычные мелки и мелки для пастели и т.д. Кроме того, можно распылять краску аэрографом, наносить ровные слои краски валиком, использовать тюбики для выдавливания на холст большого количества краски, добавлять к изображению блестки и металлическую пыль, а также распылять шаблонные объекты из базы (это окажется полезным для быстрого создания лесных массивов, косяков рыбы, усыпанных галькой берегов). Интерфейс ArtRage. Типы живописи. Инструменты.Все имеющиеся инструменты уложены на полке-полукруге в нижнем левом углу рабочего стола. Это легко позволяет определить, что каждый инструмент означает. |
| 1.
 | **Интерфейс ArtRage. Палитра цветов.** Все имеющиеся инструменты уложены на полке-полукруге в нижнем правом углу рабочего стола. Это легко позволяет найти нужный цвет на палитре цветов. Задание: «Цветик-семицветик». «Воздушные пузыри» (на выбор).**Сохранение и импортирование изображения**.  Готовые работы сохраняются в собственных форматах программ либо экспортируются в популярные растровые форматы (BMP, PNG, JPEG и др.), во всех достойных решениях также предусмотрена поддержка формата PSD для сохранения многослойных изображений. Готовые рисунки можно обрезать и масштабировать, применять к ним Photoshop -фильтры (\*.8bf), а на отдельных слоях многослойных изображений можно производить размытие и цветовую коррекцию. |
| 1.
 | **Графика: карандаш. Инструменты. Свойства**: давление, мягкость, наклон, количество шума, масштаб. Задание: «Осенний дождь». Показать разнообразие линий, штриховки. |
| 1.
 | **Графика: фломастер. Инструменты. Свойства**: давление, мягкость, влажность. Задание: «Дары осени». Приемы работы фломастером. |
| 1.
2.
 | Графика. Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Текст.Задания: творческая работа – открытка – поздравление  |
| 1.
2.
 | **Графика: пастель. Инструменты. Свойства**: давление, мягкость, наклон, количество шума, масштаб. Задание: «Дворец для Золушки». Приемы работы пастелью.  |
| 1.
 | **«Сетчатый орнамент»** .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция |
| 1.
 | «Центрический орнамент» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция |
| 1.
 | «Смешанный орнамент» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция |
| 1.
2.
 | **Графика: перо. Инструменты. Свойства**: прозрачность, давление, форма, поворот, сглаживание, заострение, коническое смещение. Задание: «Дерево». Приемы работы пером. |
| 1.
2.
 | **Графика: аэрограф. Инструменты. Свойства**: прозрачность, давление, наклон, заострение, жесткость, разброс капель. Задание: творческая работа: «Праздничный салют». |
| 1.
2.
 | **Инструменты: валик и стерка. Свойства**: давление, разбавка, краска; стерка - мягкость, давление. Задание: творческая работа : «Замок Деда Мороза». |
| 1.
 | Трафареты. Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Свойства: активные, предпочитаемые, импорт трафарета.Задание: творческая работа - «Танцующие снежинки» |
| 1.
 | Трафареты. «Подарок для папы» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Трафареты.Задание: творческая работа - открытка |
| 1.
2.
3.
 | **Живопись(графика): акварель. Инструменты. Кисти.** Смешивать краски кисточкой-- инструментом Palette Knife. Или Oil Brush (толщина 1%), которая работает в контексте того, что вы хотите сделать Поставьте галочку в меню Tools > Color options > Real Color Blending. Auto clean в Settings акварельной кистью. Если вы поставите Auto clean включенным, то при использовании этой кисти внизу холста появляется стакан с водой, в котором можно мыть кисть - предельная реалистичность, даже со звуком булькающей воды. Свойства : давление, разбавка, краска, авто-очистка, смешивание, мокрая или сухая бумага. Задание: творческая работа : «Цветы для мамы». |
| 1.
2.
3.
 | **Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти.** Все имеющиеся инструменты уложены на полке-полукруге в нижнем левом углу рабочего стола. Это легко позволяет определить, что каждый инструмент означает. Свойства: Стикеры - заготовки, частота, автопоток, тень, растрирование, переменная симметрия, динамика. Задание: творческая работа «Первомай». |
| 1.
2.
3.
 | **Трафареты. Стикеры. Кисти. Блестки**. Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти. Блестки.Задание: творческая работа «Новая планета». |
| 1.
 | **Живопись: масло. Инструменты. Кисти. Мастихин.**Смешивать краски кисточкой-- инструментом Palette Knife. Или Oil Brush (толщина 1%), которая работает в контексте того, что вы хотите сделать Поставьте галочку в меню Tools > Color options > Real Color Blending. Auto clean в Settings масляной кистью. Если вы поставите Auto clean включенным, то при использовании этой кисти внизу холста появляется стакан с водой, в котором можно мыть кисть - предельная реалистичность, даже со звуком булькающей воды. Возможно изменение вида холста- крупнозернистый или мелкозернистый. Свойства : давление, разбавка, краска, авто-очистка, форма, поворот, жесткость. Задание: творческая работа : «Рыба». |
| 1.
2.
3.
 | **Программа растровой графики ArtRage.** Интерфейс ArtRage. Работа с калькой. Калька. Работа со **слоями. Булавки** (панелька Refs) служат для размещения картинки для анализа объекта и дальнейшего рисования. Затем картинки можно снять с холста. Калька (панелька Tracing) - открываете изображение как кальку, она ложится полупрозрачным фоном на холст, поверх которого можно рисовать картину любыми инструментами. Затем калька убирается, а изображение остается. Трафарет (Stencils) очень полезен. Задание: творческая работа – рисование животных «Ой, кто это?» |
| 1.
2.
3.
 | **Программа растровой графики - ArtRage.** Рисование с применением всех необходимых инструментов.Задание: творческая работа «Птичий перезвон». |
| 1.
2.
3.
 | **Программа растровой графики - ArtRage.** Интерфейс ArtRage. Все имеющиеся инструменты использовать в работеЗадание: творческая работа - «Буду космонавтом» |
| 1.
2.
 | **Графический редактор ArtRage . Работа инструментом аэрограф.** Распыление. Задание: творческая работа «Бабочки».  |
| 1.
2.
3.
 |  **Графический редактор ArtRage . Работа в технике масляная живопись.** Задание: творческая работа «Праздничный фейерверк» |
| 1.
2.
3.
 | **Графический редактор ArtRage . Смешанная техника.**Задание: творческая работа «Полеты на воздушном шаре». |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Содержание 4 года обучения** |
| **№ урока** | **Тема** |
| 1. | Вводное занятие. **Программа растровой графики - ArtRage** .Набор инструментов в ArtRageStudio включает весь привычный инструментарий художника: кисть (их всего две — акварельная и масляная), мастихин, карандаш, резинка, фломастер, обычные мелки и мелки для пастели и т.д. Задание: «Радужный замок».  |
| 2. 3. | **Интерфейс ArtRage. Палитра цветов.** Все имеющиеся инструменты уложены на полке-полукруге в нижнем правом углу рабочего стола. Это легко позволяет найти нужный цвет на палитре цветов. Задание: «Радужный замок». **Сохранение и импортирование изображения**.  Готовые работы сохраняются в собственных форматах программ либо экспортируются в популярные растровые форматы (BMP, PNG, JPEG и др.), во всех достойных решениях также предусмотрена поддержка формата PSD для сохранения многослойных изображений. Готовые рисунки можно обрезать и масштабировать, применять к ним Photoshop -фильтры (\*.8bf), а на отдельных слоях многослойных изображений можно производить размытие и цветовую коррекцию. |
| 4.5.6.7.  | **Графика: карандаш. Инструменты. Фломастеры. Свойства**: давление, мягкость, наклон, количество шума, масштаб. Задание: «Осенний парк». Показать разнообразие линий, штриховки. |
|  8.9.10   | Графика. Программа растровой графики - ArtRage. Стикеры. Текст.Задания: творческая работа – открытка – поздравление «Милой бабушке»  |
| 11.12.13.  | **Графика: пастель. Инструменты. Свойства**: давление, мягкость, наклон, количество шума, масштаб. Задание: «Гостья-Зима». Приемы работы пастелью.  |
| 14.15.   | **«Узор на сетке»** .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция |
| 16.17. 18.19.  | «Подарочное блюдо» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Задание: творческая работа - орнаментальная композиция |
| 20.21.22.23.   | **Графика: перо,акварель. Инструменты. Свойства**: прозрачность, давление, форма, поворот, сглаживание, заострение, коническое смещение. Задание: «Перо Жар-птицы». Приемы работы пером. |
| 24.25.26.27. | **Инструменты: валик и стерка. Свойства**: давление, разбавка, краска; стерка - мягкость, давление. Задание: творческая работа : «Новогодние чудеса». |
| 28.29. | **Трафареты.** Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Свойства: активные, предпочитаемые, импорт трафарета.Задание: творческая работа - «Лед на окнах» |
| 30.31.   | **Трафареты.** «Подарок для папы» .Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Стикеры. Трафареты.Задание: творческая работа - открытка |
| 32.33.34.35.   | **Живопись(графика): акварель. Инструменты. Кисти.** Смешивать краски кисточкой-- инструментом Palette Knife. Или Oil Brush (толщина 1%), которая работает в контексте того, что вы хотите сделать Поставьте галочку в меню Tools > Color options > Real Color Blending. Auto clean в Settings акварельной кистью. Если вы поставите Auto clean включенным, то при использовании этой кисти внизу холста появляется стакан с водой, в котором можно мыть кисть - предельная реалистичность, даже со звуком булькающей воды. Свойства : давление, разбавка, краска, авто-очистка, смешивание, мокрая или сухая бумага. Задание: творческая работа : «Цветы для мамы». |
| 36.37.38.39.   | **Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти.** Все имеющиеся инструменты уложены на полке-полукруге в нижнем левом углу рабочего стола. Это легко позволяет определить, что каждый инструмент означает. Свойства: Стикеры - заготовки, частота, автопоток, тень, растрирование, переменная симметрия, динамика. Задание: творческая работа «Летающие цветы». |
| 40.41.42.43.  | **Трафареты. Стикеры. Кисти. Блестки**. Программа растровой графики - ArtRage. Инструменты. Трафареты. Стикеры. Кисти. Блестки.Задание: творческая работа «Мой космос». |
| 44.45.   | **Живопись: масло. Инструменты. Кисти. Мастихин.**Смешивать краски кисточкой-- инструментом Palette Knife. Или Oil Brush (толщина 1%), которая работает в контексте того, что вы хотите сделать Поставьте галочку в меню Tools > Color options > Real Color Blending. Auto clean в Settings масляной кистью. Если вы поставите Auto clean включенным, то при использовании этой кисти внизу холста появляется стакан с водой, в котором можно мыть кисть - предельная реалистичность, даже со звуком булькающей воды. Возможно изменение вида холста- крупнозернистый или мелкозернистый. Свойства : давление, разбавка, краска, авто-очистка, форма, поворот, жесткость. Задание: творческая работа : «Рыба-кит». |
| 46.47.48.49.     | **Интерфейс ArtRage.** **Работа с калькой. Калька. Работа со слоями. Булавки** (панелька Refs) служат для размещения картинки для анализа объекта и дальнейшего рисования. Затем картинки можно снять с холста. Калька (панелька Tracing) - открываете изображение как кальку, она ложится полупрозрачным фоном на холст, поверх которого можно рисовать картину любыми инструментами. Затем калька убирается, а изображение остается. Трафарет (Stencils) очень полезен. Задание: творческая работа – рисование животных «Джунгли » |
| 50.51.52.53.   | Программа растровой графики - ArtRage. Рисование с применением всех необходимых инструментов.Задание: творческая работа «Птицы на ветках». |
| 54.55.56.57. | Интерфейс ArtRage. Все имеющиеся инструменты использовать в работеЗадание: творческая работа - «Лесные жители» |
| 58.59.60.   | **Графический редактор ArtRage . Работа инструментом аэрограф.** Распыление. Задание: творческая работа «Насекомые».  |
| 61.62.63.64.  |  **Графический редактор ArtRage . Работа в технике масляная живопись.** Задание: творческая работа «Цветущий май» |
|  65.66.67.68.  | **Графический редактор ArtRage . Смешанная техника.**Задание: творческая работа «Скоро лето». |

**1У. Требования к уровню подготовки обучающихся**

Результатом освоения общеразвивающей программы «Занимательный компьютер» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

 Знания:

* правила техники безопасности при работе на компьютере;
* особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью операторов («мышь») с учетом возможностей той или иной программы;

Умения:

* выделять свойства (функция предметов), признаки и составные части предметов;
* определять действия предметов, последовательность действий;
* работать, используя творческое воображение и фантазию;
* выполнять изображения при различных инструментов: «карандаш», «кисть», «ластик», «распылитель», «прямая», «кривая»;
* работать с цветовой палитрой;
* сравнивать изображенные предметы по их признакам: выше-ниже, ближе-дальше, толще-тоньше;
* определять, что каждый инструмент означает: работать с инструментарием программы ArtRage;
* выполнять орнаментальные композиции;
* Навыки:
* логического мышления при работе на компьютере;

**У. Формы и методы контроля, система оценок**

 Видами контроля по учебному предмету «Занимательный компьютер» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных работ преподавателем. Оценки заносятся в классный журнал.

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в форме просмотров, выставок работ обучающихся. По освоения программы проводится итоговый просмотр , оценка за который заносится в свидетельство об окончании школы. По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «зачтено», «не зачтено».

Оценка уровня успеваемости включает в себя три компонента: за владение материалом и техникой исполнения работ, проявление оригинальности при создании художественного образа, проявление устойчивого интереса и потребности в работе с компьютером, умении планировать свою работу.

 Оценка «не зачтено» - обучающийся не справился с поставленными перед задачами, небрежным выполнением и незаконченностью работы.

По окончании курса программы «Занимательный компьютер» учащиеся по заявлению родителей переводятся в первый класс на дополнительные предпрофессиональные общеобразовательные программы или дополнительные общеразвивающие общеобразовательные программы.

**У1. Методическое обеспечение учебного процесса**

 Во время самостоятельной работы обучающиеся не имеют самостоятельного выхода в Интернет. Материал по теме творческого задания, техник работы с разнообразными художественными материалами, а также информацию о стилях, направлениях в искусстве ,художниках, архитекторах, мастерах народного искусства загружает преподаватель индивидуально на каждый компьютер.

 Освоение программы должно осуществляться при наличии оборудованного компьютерного класса, оснащенного:

1. Аппаратное обеспечение: совместимый компьютер, процессор с высокой оперативной памятью 128 Мб и больше, видеокарта, поддерживающая высокое разрешение, дисплей.
2. Программное обеспечение: операционная система: Windows для просмотра рисунков ,программа ArtRage Studio Pro
3. Центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение для преподавателя – 1 шт.
4. Компьютеры, расположенные на специальных столах, обеспечивают удобное для ребенка расположение экрана, клавиатуры, мышки; экран дисплея на расстоянии 50–70 см от глаз ребенка – 3 шт.
5. Ноутбук – 1 шт.
6. Мультимедиа-проектор - 1 шт.
7. Экран для проектора - 1 шт.
8. Принтер черно-белый - 1 шт.
9. Принтер цветной - 1 шт.
10. Локальная сеть.
11. Работы из методического фонда (набор изображений после обработки)
12. Дидактические материалы для зрительного ряда занятий (электронную картотеку  практических заданий, набор исходных изображений)
13. Стулья со спинкой, обеспечивают правильное положение спины ребенка; соответствуя его росту;
14. Столы для рисования и игр – 3 шт;
15. Равномерное общее потолочное освещение с использованием люминесцентных ламп;
16. Естественный свет, падающий с левой стороны сидящего;
17. Белые оконные жалюзи- 2 шт.;
18. Шкаф , в которых расположены дидактические, настольные развивающие игры, используемые на занятиях для развития памяти, внимания, логического мышления – 1 шт.;
19. Информационная пробковая доска – 1 шт.;
20. Компьютерные игровые и обучающие программы, интерактивные DVD — мультфильмы;
21. Детские работы по компьютерной графике.
22. *компьютерные игровые развивающие и обучающие программы.*
23. *графический редактор* «Paint»;
24. *демонстрационные материалы:*

БЛОК «Мир растений и грибов», «Фрукты», «Овощи», «Грибы», «Ягоды», «Цветы», «Деревья»;

 БЛОК «Мир животных», «Домашние и дикие животные», «Домашние и дикие птицы средней полосы», «Насекомые», «Земноводные», «Пресмыкающиеся», «Рыбы»;

 БЛОК «Мир человека», «Транспорт», «Город, улица, дом», «Квартира, мебель», «Посуда», «Продукты питания», «Профессии», «Птицы», «Животные», «Человек», «Деревенский дворик», «Электроприборы», «Игрушки».

**УП.** **Список литературы:**

1. «Игровая информатика» тетрадь с заданиями для развития детей.

2. «Мой первый компьютер» — Минск: «Современный литератор», 1998 г.

3. Горячева А. В., Ключ Н. В. «Все по полочкам» пособие для дошкольников, учебник — тетрадь 5–6 лет — М.: «Баллас», 1999 г.

5. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Тематический контроль по информатике «Графический редактор Paint», «Редактор презентация Power Point».

6. Журналы «Информатика в начальном образовании» — г. Москва «Образование и информатика».

7. Зак А. «600 игровых задач для развития логического мышления детей».

 8. Колесникова Е. В. «Я решаю логические задачи» рабочая тетерадь для детей 5–7 лет — М.: Сфера, 2005 г.

9. Леонова Л. А., Макарова Л. В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4–6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития)- М.: Вентана-Граф, 2004 г.

10. Матюгин И. Ю., Аскоченская Т. Ю., Бонк И. А., Слоненко Т. Б. «Как развивать внимание» — Д.: Сталкер, 1997 г.

11. Методические рекомендации «Школа 2100», «Все по полочкам» А. В. Горячев, Н. В. Ключ.

15. Программа «Истоки»: Базис развития ребенка-дошкольника./ Т. И. Алиева, Т. В. Антонова, Е. П. Арнаутова и др.; Науч. ред. Л. А. Парамоновой, Центр «Дошкольное детство» им. А. В. Запорожца, М.: Просвещение, 2003 год.

16. «Истоки: примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования» под редакцией Парамоновой Л. А. 2011 год.

17. Симонович С., Евсеева Г. «Занимательный компьютер» — М.: АСТ — ПРЕСС,1999 г.

 18. Симонович С. В. «Компьютер для детей. Моя первая информатика» — М.: «АСТ-ПРЕССС ШКОЛА», 2005 г.

19. Тим Собакин «Мышь отсюда, или кыш сюда!» (для младшего школьного возраста) — М.: РИО «Самовар», 1997 г.

 20. Феличев С. В. «Мой друг компьютер» — М.: Росмен, 2000 г.

**Основные термины** (генерируются автоматически):

 Графический редактор, обучающийся, компьютер, программа, составная часть предметов, творческое воображение, уровень сложности, последовательность действий, выбор детей.