

ОПИСАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ - ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «ИНФОРМИКА» 5-6 ЛЕТ

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ

«Об образовании в Российской Федерации»;

- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28

- Правилами оказания платных образовательных услуг, утвержденные постановлением Правительства Российской Федерации от 15 сентября 2020 г. № 1441

АКТУАЛЬНОСТЬ

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – формирования целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, развития творческих способностей обучающихся, удовлетворение индивидуальных потребностей дошкольников в интеллектуальном развитии.

Компьютер как техническое средство обучения начинает все более широко применяться в образовательном процессе. Его применение повышает мотивацию к обучению. Программа направлена на дальнейшее освоение компьютера, его возможностей; формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития детей путем углубленного изучения графического редактора Tux Paint.

Новизна Программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не дает ребенку уйти в виртуальный мир, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность Программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание Программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о

своём внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление.

Педагогическая целесообразность.

Научившись работать с универсальными компьютерными программами, дети могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в образовательном процессе. В ходе компьютерной деятельности возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Создание благоприятных условий для развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников средствами графических редакторов.

Задачи:

Обучающие:

- приобщить детей к работе на компьютере для решения
- прикладных задач;
- познакомить дошкольников с правилами безопасной работы на компьютере;
- изучить устройство и назначение компьютера;
- изучить прикладную программу Tux Paint;
- изучить основы построения компьютерных рисунков.

Развивающие:

- развивать творческое воображение средствами графического редактора;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус;
- развивать эмоциональную сферу.

Воспитательные:

- помочь ребенку осознать место компьютера в современной жизни;
- помочь понять то, что компьютер не может заменить творчество человека непосредственно, а только помогает его реализовать;
- воспитывать трудолюбие, терпение и усидчивость.

Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания.

Данная Программа заинтересует дошкольников, так как

компьютерная графика – необычайно интересный и перспективный предмет, а применение ее уже в дошкольном возрасте окрасит жизнь детей новыми красками. Стоит постоянно демонстрировать ряд уникальных устройств, которыми обладает именно изучаемая в данный момент компьютерная программа. Прежде всего, стоит показать манипулирование изображением, создание сложных композиций, редактирование их и получение на основе созданных композиций готовой печатной продукции.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, пригласительных билетов на праздники.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

К концу изучения Программы дошкольники должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно *должны знать*:

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- назначение и функции графического редактора Tux Paint; основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

должны уметь:

- пользоваться графическим редактором Tux Paint;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов (тех объектов, которые предлагаются в стандартных наборах, к примеру, круг, овал, линии, прямоугольники и др.);
- выполнять операции над объектами (копирование, перенос фрагмента изображения из одной части чертежа в другую; удаление фрагмента изображения и др.);
- редактировать графические изображения (изменение цвета изображения);