

ГБОУ средняя общеобразовательная школа № 51
Петроградского района
Санкт-Петербурга

Подписано электронной подписью
31.08.2025 17:33

директор

Березяк Элина Арвовна

7813124534-5-1757169368-20250906-248-6-1736-08

ПРИНЯТА

На заседании Педагогического совета

Протокол от 28 августа 2025 №1

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ СОШ №51

Петроградского района

Санкт-Петербурга

Приказ от 28 августа 2025 №190

Э.А. Березяк

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «компьютерная графика»

для обучающихся 2-3 классы

Санкт-Петербург 2025-2026

Актуальность программы

Рабочий проект по изучению основ цифровой графики в начальной школе для учеников с 2 по 3 класс разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, основной общеобразовательной программы начального общего образования ОУ, планируемых результатов начального общего образования.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования учебный предмет «Изобразительное искусство» входит в предметную область «Искусство» и является обязательным для изучения. Содержание предмета «Изобразительное искусство» структурировано как система тематических модулей и входит в учебный план 2—3 классов программы начального общего образования в объёме одного учебного часа в неделю.

При этом предусматривается возможность реализации этого курса при выделении на его изучение двух учебных часов в неделю за счёт вариативной части учебного плана, определяемой участниками образовательного процесса. При этом предполагается не увеличение количества тем для изучения, а увеличение времени на практическую художественную деятельность. Это способствует качеству обучения и достижению более высокого уровня как предметных, так и личностных и метапредметных результатов обучения.

Общее число часов, отведённых на изучение учебного предмета «Изобразительное искусство», — 68 ч (один час в неделю в каждом классе).

2 класс — 34 ч, 3 класс — 34 ч

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Характеристика программы

Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста с 2-3 классы.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с графическими сенсорными ноутбуками в кабинетах цифровой образовательной среды (ЦОС) в общеобразовательном классе.

Занятия проводятся с подгруппами класса, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Как известно, современные графические редакторы для различных компьютеров с различными графическими системами обладают большими возможностями в создании и редактировании изображений обычно предусматривается выбор графических примитивов, установление их размеров, выбор цветовой гаммы, стирание ошибочно проведенных линий и выполненных рисунков и т.д.

Вместе с тем изучение таких редакторов порой затруднено из-за освоения большого числа операционных действий. Поэтому, на наш взгляд, более целесообразно предлагать учащимся начальной школы более простые редакторы, моделирующие лишь отдельные функциональные возможности “профессиональных редакторов”. В них операционные навыки не должны затенять деятельность, связанную с построением изображений.

Предлагаемый графический редактор Paint построен именно по этому принципу. Как показывает проведенный эксперимент, освоение младшими школьниками режимов его работы происходит за очень короткое время 4-7 мин в 1 классе.

Это позволяет очень быстро включать школьников в работу по выполнению различных рисунков.

Данная программа позволит развивать формулированное ранее положение об оперировании учащимися понятиями “объект”, “имя”, “значение”. Например, можно, предлагая учащимся реальные объекты (игрушечные автомобили, домики и т.п.), обучать их созданию (конструированию) изображения на экране дисплея, затем запоминанию изображений под некоторым именем, вызову (считыванию) изображения по указанному имени.

Кроме того, включение редактора в учебную деятельность позволит естественным образом знакомить учащихся с различными геометрическими фигурами и оперированию с ними.

Немаловажное значение имеет методика обучения работе с графическим редактором. Вначале учащимся рассказывается о режимах работы, предлагается испытать некоторые режимы (например, выбор карандаша, изменение его цвета, изменение цвета фона изображения), затем

предлагается выполнить конкретное задание по образцу. После этого обсуждаются режимы запоминания и вызова выполненных рисунков. В дальнейшем можно разнообразить деятельность учащихся: предлагать для копирования различные простые и сложные рисунки, затем проводить построение рисунков реальных объектов.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Программа занятий входит во внеурочную деятельность по направлению художественно-эстетическое развитие личности.

Цель: формирование и развитие у детей практических умений в области компьютерной графики и проектно-творческой деятельности в рамках внеурочной деятельности для закрепления и систематизации знаний, полученных во время учебного процесса.

Задачи:

1. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT, Photoshop.
3. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
4. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
5. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

Материально-техническое обеспечение: кабинет ЦОС, интерактивная доска, компьютеры с сенсорным экраном (по количеству воспитанников), стилусы, компьютерные мыши, компьютер учителя, мультимедийная установка.

Продолжительность занятия: 45 мин.

Формы занятий:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три **формы работы:**

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Образовательный процесс включает в себя различные **методы обучения**: репродуктивный (воспроизводящий); иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала); проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения).

Важно соблюдать режим работы и предотвращать утомляемость зрительных рецепторов у детей. Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения. Развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса.

Для уменьшения зрительного напряжения необходимы:

- хорошее освещение;
- хорошо проветренное помещение;
- чёткое и контрастное изображение на экране компьютера;
- расстояние от глаз до экрана компьютера – не менее 50 – 60 см.

Режим работы – один из факторов профилактики утомления и переутомления ребёнка при общении с компьютером.

Следует помнить: продолжительность непрерывных занятий на компьютере для младших школьников составляет не более 15 минут. После 15 мин непрерывной работы следует проводить физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3 – 4 минут.

Примеры упражнений для снятия мышечного напряжения представлены в Приложении.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

Планируемые результаты:

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графических редакторов PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, Power Point, Photoshop;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты

2 КЛАСС

Модуль «Азбука цифровой графики» Осваивать приёмы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования. Применять получаемые навыки для усвоения определённых учебных тем, например: исследования свойств ритма и построения ритмических композиций, составления орнаментов путём различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментируя на свойствах симметрии; создание паттернов. Осваивать с помощью создания схемы лица человека его конструкцию и пропорции; осваивать с помощью графического редактора схематическое изменение мимики лица.

Осваивать приёмы соединения шрифта и векторного изображения при создании поздравительных открыток, афиши и др. Осваивать приёмы редактирования цифровых фотографий с помощью компьютерной программы Photoshop (или другой): изменение яркости, контраста и насыщенности цвета; обрезка изображения, поворот, отражение. Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем.

3 КЛАСС

Модуль «Азбука цифровой графики» Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений. Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства. Использовать поисковую систему для знакомства с разными видами деревянного дома на основе избы и традициями и её украшений. Осваивать строение юрты, моделируя её конструкцию в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур, находить в

поисковой системе разнообразные модели юрты, её украшения, внешний и внутренний вид юрты. Моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции храмовых зданий разных культур (каменный православный собор с закомарами, со сводами-нефами, главой, куполом; готический или романский собор; пагода; мечеть). Построить пропорции фигуры человека в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе; изобразить различные фазы движения, двигая части фигуры (при соответствующих технических условиях создать анимацию схематического движения человека).

Освоить и проводить компьютерные презентации в программе PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поисковых системах нужный материал, или на основе собственных фотографий и фотографий своих рисунков; делать шрифтовые надписи наиболее важных определений, названий, положений, которые надо помнить и знать. Совершать виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 КЛАСС

Название тем / разделов	Количество часов
Введение в предмет. Техника безопасности в компьютерном классе	1
Компьютерная грамотность. Знакомство с графическим редактором Paint	4
Я учусь рисовать на компьютере. Геометрия от простой линии к фигуре	3
Жанры художественной живописи в компьютерной графике	8
Декоративно-прикладное творчество в компьютерной графике	10
Создание своих проектов	8
	34

3 КЛАСС

Название тем / разделов	Количество часов
Введение в предмет. Техника безопасности в компьютерном классе	1
Компьютерная грамотность	1
Графический рисунок в Paint	5
Жанры художественной живописи в компьютерной графике. Программа Paint	11
Искусство текста. Знакомство с программой Word	6
Искусство презентаций. Знакомство с программой Power Point. Режим «Рисование»	10
	34

2 КЛАСС

№ п/п	Тема/раздел	Количество уроков
1. Введение в предмет. Техника безопасности в компьютерном классе (1 час).		
1	Введение в предмет	1
2. Компьютерная грамотность. Знакомство с графическим редактором Paint (4 часа)		
2	Возможности ноутбука. Ноутбук и его основные устройства.	1
3	Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.	1
4	Наш помощник - клавиатура.	1
5	Знакомимся с операционной системой	1
3. Я учусь рисовать на компьютере. Геометрия от простой линии к фигуре (3 часа)		
6	Знакомство с программой Paint. Цвет как одно из главных средств выражения в изобразительном искусстве.	1
7	Программа Paint. Три основных цвета. Ассоциативные представления, связанные с каждым из цветов. Навыки смешения красок и получения нового цвета.	1
8	Приобрести навыки работы с программой Paint. Создание компьютерных рисунков в графическом редакторе Paint.	1
4. Жанры художественной живописи в компьютерной графике (8 часов)		
9	Программа Paint. Моя первая картина.	1
10	Приобрести навыки работы с программой Paint. Моя первая картина.	1
11	Пейзаж. Эскиз и подготовка к работе	1
12	Пейзаж	1
13	Расширение понятия «пейзаж». Эскиз и подготовка к работе	1
14	Городской пейзаж	1
15	Натюрморт. Эскиз и подготовка к работе	1

16	Натюрморт	1
5. Декоративно-прикладное творчество в компьютерной графике (10 часов)		
17	Графический редактор Paint. «Образ дерева в тёплых и холодных цветах». Эскиз и подготовка к работе	1
18	Графический редактор Paint. «Образ дерева в тёплых и холодных цветах».	1
19	Графический редактор Paint. «Славянские мотивы и орнаменты». Эскиз и подготовка к работе	1
20	Графический редактор Paint. «Славянские мотивы и орнаменты».	1
21	Графический редактор Paint. «Витраж». Эскиз и подготовка к работе	1
22	Графический редактор Paint. «Витраж»	1
23	Графический редактор Paint. «Наш мир украшают цветы». Продолжаем тему «Витраж». Эскиз и подготовка к работе	1
24	Графический редактор Paint. «Наш мир украшают цветы». Продолжаем тему «Витраж»	1
25	Графический редактор Paint. «Платок. Техника батика и народная вышивка» Эскиз и подготовка к работе	1
26	Графический редактор Paint. «Платок. Техника батика и народная вышивка»	1
6. Создание своих проектов (8 часов)		
27	Графический редактор Paint. Подготовка к проектной деятельности.	1
28	Графический редактор Paint. Проект «Изготовление открытки к празднику» в программе Paint.	1
29	Графический редактор Paint. Подготовка к проектной деятельности.	1
30	Графический редактор Paint. Проект «Витражные мотивы»	1
31	Графический редактор Paint. Подготовка к проектной деятельности.	1
32	Графический редактор Paint. Проект «Народные сказки»	1
33	Графический редактор Paint. Подготовка к итоговому заданию.	1
34	Итоговое занятие.	1

	ОБЩЕЕ КОЛЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34
--	---	-----------

3 КЛАСС

№ п/п	Тема/раздел	Количество уроков
1. Введение в предмет. Техника безопасности в компьютерном классе (1 час)		
1	Введение в предмет	1
2. Компьютерная грамотность (1 час)		
2	Возможности ноутбука. Ноутбук и его основные устройства.	1
3. Графический рисунок в Paint (5 часов)		
3	Графический редактор Paint. Поздравительная открытка. Открытка-пожелание. Эскиз и подготовка к работе	1
4	Графический редактор Paint. Поздравительная открытка.	1
5	Графический редактор Paint. Плаката или афиша. Изображение нашего города. Эскиз и подготовка к работе	1
6	Графический редактор Paint. Плаката или афиша. Изображение нашего города.	1
7	Графический редактор Paint. Закрепление знаний	1
4. Жанры художественной живописи в компьютерной графике. Программа Paint (11 часов)		
8	Графический редактор Paint. Композиционный натюрморт «Корзина с грибами» или «Тарелка с фруктами» на выбор. Эскиз и подготовка к работе	1
9	Графический редактор Paint. Композиционный натюрморт «Корзина с грибами» или «Тарелка с фруктами» на выбор.	1
10	Графический редактор Paint. Пейзаж в живописи «Мир вокруг». Эскиз и подготовка к работе	1
11	Графический редактор Paint. Пейзаж в живописи «Мир вокруг»	1
12	Графический редактор Paint. «Орнамент в нашей жизни». Эскиз и подготовка к работе	1
13	Графический редактор Paint. «Орнамент в нашей жизни»	1

14	Графический редактор Paint. Создание композиции в традициях народных промыслов на примере «Хохломы». Эскиз и подготовка к работе	1
15	Графический редактор Paint. Создание композиции в традициях народных промыслов на примере «Хохломы»	1
16	Графический редактор Paint. Создание композиции в традициях народных промыслов на примере «Городецкой росписи». Эскиз и подготовка к работе	1
17	Графический редактор Paint. Создание композиции в традициях народных промыслов на примере «Городецкой росписи».	1
18	Графический редактор Paint. Эскизы обложки и иллюстраций к детской книге сказок (сказка «Дюймовочка»).	1
5. Искусство текста. Знакомство с программой Word (6 часов)		
19	Знакомство с программой Word	1
20	Знакомство с программой Word. Шрифт, абзац, маркеры	1
21	Знакомство с программой Word. Вставка, фигуры и таблицы	1
22.	Знакомство с программой Word. Конструктор, макет и стили	1
23- 24	Самостоятельная работа над проектом	2
6. Искусство презентаций. Знакомство с программой Power Point. Режим «Рисование» (10 часов)		
25	Знакомство с программой Power Point	1
26	Знакомство с программой Power Point. Начало работы над презентацией «день космонавтики»	1
27	Знакомство с программой Power Point. Презентация «день космонавтики»	1
28- 30	Презентация. «Моя любимая еда»	3
31- 33	Презентация «Мой любимый урок»	3
34	Итоговое занятие.	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34

Методическое обеспечение для учителя:

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКипРО.- 2011.
3. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2009.-336с.:ил.
4. Tux Paint - <http://maemos.ru/forum/index.php?showtopic=1801>
5. Программа «Раскраска» <http://kharkov.zachalo.ru/deti/raskraska.html>
6. GP Puzzle (пазлы) <http://todostep.ru/pazly.html>