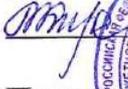


Российская Федерация
Иркутская область
ШЕЛЕХОВСКИЙ РАЙОН
Управление Образования Администрации Шелеховского Муниципального района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Шелеховского района
«Средняя общеобразовательная школа № 2»
(МБОУ ШР «СОШ № 2»)

«Согласовано»
Заместитель директора
МБОУ ШР «СОШ №2»
 / Гусевская Е.Г./
ФИО
«28» 08 2025 г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ ШР «СОШ №2»
 Кириндясова А.И./
Приказ № 264-ш от
«28» 08 2025 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Махневой Полины Олеговны, учителя информатики
первая кв. категория,

«Школа юного художника», 2 класс, 34 часа.

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № __1__

От «28» августа 2025 г.

2025 – 2026 учебный год

г. Шелехов

Рабочая программа по курсу «Школа юного художника» для обучающихся 2-х классов разработана в соответствии:

-с законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ;

- соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта 2022г.;
- Положения о рабочей программе по учебному предмету педагога (приказ № 247-ш от 28.08.2025г.); учебного плана школы на 2025-2026 учебный год.

Современное развитие общества требует значительного улучшения эстетического воспитания обучающихся. Целью художественного образования в школе является духовно-нравственное развитие ребенка, т. е. формирование у него качеств, отвечающих представлениям об истинной человечности, о доброте и культурной полноценности в восприятии мира. Этой цели соответствует настоящая образовательная программа, направленная на создание благоприятных условий для творчества обучающихся.

Особенность программы в том, что дети будут знакомиться с миром мультимедиа технологий. Освоив эти умения, они смогут создать настоящее художественное произведение, поэтому программа называется «Школа юного художника».

Программа имеет практическую направленность:

Цель курса:

Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Воспитание активных, полноценных граждан, способных на самоопределение в условиях технологически развитого общества.

Задачи курса:

Образовательные:

1. Дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных технологиях;
2. Научить учащихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
3. Вовлечь обучающихся в художественно-творческую деятельность;
4. Приобщить к эстетической культуре;
5. Развитие мотивации к сбору информации;

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии;
2. Формирование активной жизненной позиции;
3. Создать условия для формирования духовных качеств, эстетического вкуса у детей;
4. Развитие культуры общения;
5. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
2. Развитие чувства прекрасного;
3. Развивать художественно-творческие способности у детей, привычку вносить элементы прекрасного в жизнь;
4. Разбудить фантазию детей, настроить их на создание новых необычных композиций;
5. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

Сведения о количестве часов:

Программа рассчитана на 1 год обучения (по 1 часу в неделю - 34 часа в год).

1. Планируемые результаты:

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, будут способны:

- обработать или создать рисунок в растровом графическом редакторе;
- обработать или создать рисунок в векторном графическом редакторе;
- сконструировать компьютерный мультфильм;
- создать анимацию в программе PowerPoint;
- создавать статические и анимированные поздравительные открытки.

Формирование универсальных учебных действий:

В процессе обучения сформируются следующие универсальные учебные действия:

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир мультимедиа»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Формы работы:

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- **фронтальной** – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- **индивидуальной** – самостоятельная работа учеников с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- **групповой** – учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Форма организации внеурочной деятельности:

- кружок;

Виды деятельности:

- Игровая;
- Познавательная;
- Проблемно - ценностное общение;
- Художественное творчество;
- Социальное творчество;
- Техническое творчество;

2. Содержание учебного курса

Учебно -тематический план

№ п/п	Разделы, тема	Всего часов	Теория	Практика
I	Введение.	1	1	
II	Рисунки на компьютере.	2	1	1
III	Изучаем растровый графический редактор Paint.	17	4	13
IV	Изучаем векторный графический редактор встроенный вMSWord.	4	1	3
V	Изучаем программу PowerPoint. Анимация.	5	2	3
VI	Изучаем конструктор мультфильмов "Мульти-Пульти".	3	1	2
VII	Выполнение творческого проекта.	2		2
	Итого:	34	10	24

Содержание курса

1. Введение. (1час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

2. Рисунки на компьютере. (2часа)

Рисунки на компьютере. Возможности компьютерной графики. Форматы графических файлов. Области приложения компьютерной графики. Как строится изображение на экране. Графическая система компьютера (монитор, сканер, принтер,...).

3. Изучаем растровый графический редактор Paint. (17 часов)

3.1. Рисование

Интерфейс Paint, настройка редактора.

Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.

3.2. Построение линий

Инструменты: Линия, Кривая. Изменение масштаба, пиксельная сетка

3.3. Построение фигур

Инструменты: Прямоугольник, Скругленный Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты. Работа с координатами.

3.4. Выделение, перенос, копирование.

Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл.

3.2. Преобразования рисунка

Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана.

3.5. Компьютерные цвета

Теория цвета. Компьютерные цвета. Цветовые модели: аддитивные (RGB), субтрактивные (CMYK), перцепционные (HSB). Рекомендации по работе с цветом. Режимы работы монитора. Выбор цвета в редакторе, основная палитра, дополнительные цвета, конструирование цвета, заливка.

4.Изучаем векторный графический редакторвстроенный в MSWord. (4 часа)

4.1 Знакомство с векторными примитивами. Группировка объектов.

4.2 Создание векторного рисунка.

5. Изучаем программу PowerPoint. Анимация.(5 часов)

5.1 Возможности и область использования приложенияPowerPoint .

Объекты презентации. Создание фона.Создание рисунка.Вставка рисунков в презентацию.Создание анимации рисунка.Создание анимации текста.

5.2 Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.

Создание нескольких слайдов согласно сценарию. Создание анимации.

6. Изучаем конструктор мультфильмов "Мульти-Пульти".(3 часа)

Сюжет. Место съемок, фон. Декорации. Выбор актеров. Действия актёров. Анимация. Съемка, монтаж сюжета. Написание титров. Добавление звуков. Просмотр и сохранение фильма.

7. Выполнение творческого проекта.(2часа)

7.1. Выполнение проекта.

7.2. Защита проекта.

3. Календарно - тематическое планирование внеурочного курса «Школа юного художника», 2 класс

№	Тема занятия	Количество часов
I. Введение. 1ч.		
1.	Правила поведения в кабинете. Возможности персонального компьютера.	1
II. Рисунки на компьютере. 2 ч.		
2.	Возможности компьютерной графики. Форматы графических файлов.	1
3.	Графическая система компьютера. Практическая №1. Устройства ПК.	1
III. Изучаем растровый графический редактор Paint. 17 ч.		
4.	Интерфейс программы Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	1
5.	Практическая №2. Рисование. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	1
6.	Практическая №3. Рисование. Инструменты: Ластик, Надпись.	1
7.	Построение линий. Инструменты: Линия, Кривая. Изменение масштаба. Пиксельная сетка.	1
8.	Практическая №4. Рисование. Инструменты: Линия, Кривая.	1
9.	Построение фигур. Инструменты: Прямоугольник, Скругленный Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс.	1
10.	Практическая №5. Рисование. Инструменты: Прямоугольник, Скругленный Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс.	1
11.	Практическая №6. Рисование. Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты.	1
12.	Практическая №7. Рисование. Работа с координатами.	1
13.	Практическая №8. Рисование. Выделение, перенос, копирование.	1
14.	Практическая №9. Рисование. Откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл.	1
15.	Преобразования рисунка. Компьютерные цвета. Цветовые модели.	1
16.	Практическая №10. Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана.	1
17.	Практическая №11. Рисование. Создание новогодней открытки.	1
18.	Практическая №12. Рисование. Создание новогодней открытки.	1
19.	Практическая №13. Рисование. Создание открытки. Проект.	1
20.	Практическая №14. Выбор цвета в редакторе, основная палитра, дополнительные цвета, конструирование цвета, заливка.	1
IV. Изучаем векторный графический редактор встроенный в MSWord. 4ч.		
21.	Знакомство с векторными примитивами. Группировка объектов.	1
22.	Практическая №15. Создание векторного рисунка.	1
23.	Практическая №16. Создание векторного рисунка.	1
24.	Практическая №17. Создание векторного рисунка.	1
V. Изучаем программу PowerPoint. Анимация. 5ч.		
25.	Возможности и область использования приложения Power Point . Объекты презентации.	1
26.	Практическая №18. Создание фона. Создание рисунка. Вставка рисунков в презентацию.	1
27.	Создание анимации.	1
28.	Практическая №19. Создание анимации рисунка.	1

29.	Практическая №20. Создание анимации текста.	1
VI. Изучаем конструктор мультфильмов "Мульти-Пульти". 3ч.		
30.	Сюжет. Место съемок, фон. Декорации. Выбор актеров. Действия актёров. Анимация. Съемка, монтаж сюжета. Написание титров. Добавление звуков. Просмотр и сохранение фильма.	1
31.	Практическая №21. Создание мультфильма.	1
32.	Практическая №22. Создание мультфильма.	1
VII. Выполнение творческого проекта. 2ч.		
33.	Практическая №23. Выполнение проекта.	1
34.	Практическая №24. Защита проекта.	1

Итого: 34 часа