**Описание разработки**

**Пояснительная записка**

С самых давних пор люди передавали свое восприятие мира через рисунки и картины. Умение рисовать — это первое умение, которое приобретает человек в своей жизни. Мы все с раннего детства рисуем на бумаге, во дворе на асфальте или на доске в школе. Компьютеры очень прочно вошли в нашу жизнь. Они кардинально изменили мир и человеческие возможности. Процесс рисования на компьютере привлекает все больше и больше людей. Преимущество такой графики заключается в том, что пользователь видит процесс создания изображения на всех этапах и может в любой момент внести нужную корректировку. Любой компьютер в руках простого человека может превратиться в инструмент, воплощающий все его художественные мысли – те самые, которые он не может реализовать на бумаге.

Одной из основных и, наверное, самой сложной задачей в школе является развитие творческих способностей. Творчество предполагает самостоятельность, независимость, оригинальность мышления, богатство отношений. Но также нельзя забывать о том, что слово «творчество» происходит от слова «творить», т.е. создавать что-то новое. При работе с детьми надо учитывать, что создание нового означает для ребенка то, что у него никогда еще не получалось.

Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы.  Понимание функциональной грамотности человека все больше включает в себя элементы информационных технологий, информационной культуры. В школе над развитием таких умений занимаются на уроках информатики.  В базисном учебном плане  предусмотрено преподавание информатики в 2-4 классах в качестве учебного модуля в рамках учебного предмета «Технология», а затем начиная с 8-го класса. Проблемой является отсутствие связующего звена между курсом "Информатика и ИКТ " в начальной школе и  базовым  курсом  информатики, который   начинается  с  8  класса  (8  -  9  класс) этим связующим звеном и будут являться факультативные курсы по информатике для 5-7 классов, которые  являются продолжением  пропедевтического  курса  информатики (2-4 кл).

В возрасте  11-12 лет ребенок, как правило, увлекается рисованием и  поэтому  освоение приемов работы с графическим  редактором  Gimp  дается ему легко и просто. С полной уверенностью можно утверждать, что наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Умение работать с изображениями в растровом графическом редакторе,  позволит учащимся осуществлять помощь учителям при создании демонстрационных материалов по другим общеобразовательным предметам, использовать компьютерные рисунки в своей проектной деятельности, что повлечет за собой усиление межпредметных связей.

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КУРСА**

**Цель курса** - приобретение учащимися теоретических знаний и практических навыков, необходимых для дальнейшей практической деятельности, связанной с использованием информационных технологий.

Исходя из цели, можно определить следующие задачи курса:

* привитие навыков сознательного и рационального использования ПК;
* знакомство с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
* изучение возможностей растрового графического редактора Gimp;
* удовлетворение познавательных интересов учащихся.

В результате изучения факультативного курса «Основы компьютерной графики»

**Обучающиеся должны знать:**

* правила работы за компьютером;
* назначение главного меню;
* назначение и возможности графического редактора;
* понятие фрагмента  рисунка;
* понятие файла;
* точные способы построения геометрических фигур;
* понятие пикселя;

**Обучающиеся должны уметь:**

* работать мышью;
* выбирать пункты меню;
* запускать программу и завершать работу с ней;
* настраивать панель Инструменты графического редактора Gimp;
* создавать  простейшие рисунки с помощью инструментов;
* выделять и перемещать фрагмент рисунка;
* сохранять и открывать графические файлы;
* редактировать графический объект по пикселям;
* создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.

**Содержание учебной программы**

**«Основы компьютерной графики»**

**5 класс (34 часа – 1 час в неделю)**

**Тема 1. Обучение работе на компьютере**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

**Тема 2.  Освоение среды графического редактора Gimp**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Gimp по созданию графических объектов.  Панель инструментов. Окно изображения. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Инструменты Пипетка, Штамп, Штамп с перспективой.

**Тема 3. Редактирование рисунков**

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Умные ножницы. Контуры. Выделение произвольных областей. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Изменение размеров холста и изображения.

**Тема 4. Точные построения графических объектов**

Геометрические инструменты.  Инструменты рисования линий. Построение линий. Что такое пиксель. Изменение масштаба просмотра рисунков.

**Тема 5. Преобразование рисунка. Инструменты преобразования и кадрирования изображений**

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка. Инструменты преобразования. Кадрирование. Комбинирование рисунков из разных изображений.

В архиве **Учебно-тематический план «Основы компьютерной графики» (5 класс, 34 часа)**

**Информационные ресурсы, использованные для создания программы факультативного курса по информатике**

***Учебная и справочная литература***

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
2. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
3. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
4. Тимофеев С.М.  *Работа в графическом редакторе GIMP*  Издательство: Эксмо-Пресс , 2010
5. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. - М.: 2008. - 80 с.

***Интернет ресурсы***

1. Уроки по Gimp  http://gimp.nas2.net/
2. Графический редактор GIMP: легкие уроки и простые примеры  http://knach.com/
3. Раскраска http://www.raskraska.com/raskraski/165\_1/

В приложениях раскраски и итоговый тест.

