



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Приобщение к архитектурному дизайну младших школьников
средствами компьютерной графики**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.01. Педагогическое образование**

Направленность программы бакалавриата

«Начальное образование»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:
__61__% авторского текста
Работа рекомендована к защите

« 06 » июня 2020 г.
зав. кафедрой ПП и ПМ
Волчегорская Евгения Юрьевна

Выполнила:
Студентка группы ОФ-408/070-4-1
Долгополова Татьяна Александровна

Научный руководитель:
канд. пед. наук, доцент кафедры ПП и ПМ
Вертякова Эльвира Фаритовна

Челябинск
2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
ГЛАВА 1. Теретические аспекты проблемы приобщения к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики	8
1.1. Сущность понятий «приобщение», «дизайн», «архитектура», «архитектурный дизайн», «компьютер», «компьютерная графика», «IT-технологии»	8
1.2. Особенности приобщения к архитектурному дизайну младших школьников	13
1.3. Особенности работы в программе «Paint»	16
Вывод по I главе	24
ГЛАВА 2. Экспериментальная работа по приобщению к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики	26
2.1. Цель, задачи и диагностические методики выявления уровня приобщения к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики	26
2.2. Содержание блока уроков направленного на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики	37
2.3. Анализ результатов уровня развития архитектурного дизайна младших школьников средствами компьютерной графики	48
Вывод по II главе.....	58
Заключение	60

Список использованных источников	62
Приложение	67

ВВЕДЕНИЕ

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования направлен на реализацию качественно новой личностно-ориентированной развивающей модели массовой начальной школы, и одна из целей ФГОС является развитие личности школьника, его творческих способностей [35].

«Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества. От того, как будет чувствовать себя ребенок, поднимаясь на первую ступеньку лестницы знаний, что он будет переживать, зависит весь его дальнейший путь к знаниям». отмечает В. А. Сухомлинский.

Одной из самых первых ступеней обучения и самой главной для ребёнка является начальная школа. Именно от обучения в начальной школе, от качества предоставляемых учителем знаний и умений зависит дальнейшее обучение ученика. Перед учителем стоит огромное количество задач, которые он должен решать на протяжении всего обучения своих учеников. Он должен не только научить детей самым азам школьной программы – это читать, писать, но также приложить достаточно усилий для развития в ребёнке как личностных качеств, так и интеллектуальных, а также обучить способам учебной деятельности. Немаловажной задачей является раскрытие и развитие в детях творческих способностей. Это очень важно в нашем современном мире [38].

В условиях, в которых мы сейчас живём, требуется дать детям подготовку в определённой области человеческой деятельности, к которой относится разработка гармонической предметной среды. Необходимо развивать творчество в ребёнке, прежде всего для него же самого. Только творческий человек всегда может найти выход в неординарной ситуации.

К теме развития у школьников творчества обращались такие учёные как, Б. М. Теплов, А. В. Никитина, Л. Е. Клевцова, А. М. Матюшкина, А. Н. Лук и другие [25].

Ещё одной важной задачей для учителя на современном этапе является приобщение обучающихся к разным технологиям в обучении. Чтобы обучение для ребёнка было эффективным и интересным, педагог в своей работе должен применять разнообразные методы работы. Важными технологиями в наше время являются ИТ -технологии. Информационные технологии в образовании – это вариативные способы, механизмы и устройства обработки и передачи информации. Основное средство для этого – ПК (персональный компьютер), дополнительное – специальное ПО (программное обеспечение), сети Интернет и специальное оборудование [7].

В 21 веке дети с раннего детства окружены разнообразными цифровыми инструментами. У них с ранних лет уже есть навыки работы с компьютерами. Когда дети приходят в школу, они рассказывают своим новым одноклассникам о том, как хорошо они умеют работать с компьютером. Но при дальнейшей работе понимают, что все «умения» заключаются в лучшем случае в освоении отдельных развивающих игр [19].

К теме развития ИТ технологий в образовательном процессе обращались такие педагоги, как Е. В. Соколова, С. А. Абросимова, Ю. В. Грашина и другие [17;31;16].

Современному образованию нужны новые способы деятельности, что требует развития у обучающихся целого комплекса умений и навыков – поиска необходимой информации, ее обработки, предоставления другим приёмникам информации, построения новых объектов и процессов, самостоятельного планирования и выстраивания своих действий. Цифровая среда, в которой мы живём должна привести к изменению методов обучения и преподавания. Ведь наше будущее формируется в школе, а школа наш второй дом – куда мы торопливо шагаем каждое утро. Решить эту задачу помогает широкое внедрение ИТ – технологий в образовательный процесс. В

том числе и на уроках «Изобразительного искусства». На уроках «Изобразительного искусства» создаются условия для формирования у обучающегося всех составляющих личностного и творческого развития. При изучении разных видов искусства, в том числе архитектурного дизайна [5].

Среди видов художественно-эстетического цикла важное место занимает дизайн. Современный уровень развития производства, техники немислим без художественного проектирования, обеспечивающего не только высокую технологичность, прочность конструкции, но и эстетичный вид изделия или предмета, средствами ИТ -технологий [28].

Об этом говорят авторы, которые затрагивают тему архитектурного дизайна в начальной школе: Э. Ф. Вертякова, Н. М. Сокольникова, Н. М. Шанский, и другие [30].

Активизация познавательной деятельности обучающихся, развитие их интереса к дизайну, осуществляется с помощью ИТ -технологий, дети очень любят работу за компьютером, она им очень близка и интересна.

Из всего вышесказанного, можно сказать, что, приобщая младших школьников к архитектурному дизайну средствами компьютерной графики, можно добиться высоких успехов у детей в творческой сфере с раннего возраста, и с годами только развиваться в нужном направлении.

Проблема исследования обусловлена противоречием между необходимостью применения современных требований приобщения к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики, и недостаточностью методического материала.

Проблема исследования: каким образом приобщить к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики?

Цель нашего исследования: изучить проблему исследования, разработать и проверить блок уроков, направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

Объектом исследования является процесс обучения младших школьников на уроках изобразительного искусства.

Предметом исследования является приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

Достижение цели осуществляется через решение следующих задач.

1. Выявить сущность понятий «приобщение», «дизайн», «архитектура», «архитектурный дизайн», «компьютер», «компьютерная графика», «ИТ- технологии».
2. Определить особенности приобщения к архитектурному дизайну младших школьников.
3. Подобрать диагностические методики для определения уровня художественного развития у младших школьников и ИКТ компетентности.
4. Выявить особенности работы в программе «Paint».
5. Разработать блок уроков, направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

При изучении данной темы были использованы следующие методы исследования: теоретические методы: анализ психолого-педагогической литературы; эмпирические методы исследования: диагностика, педагогический эксперимент.

База исследования: 4 «А» класс, МБОУ «Мирненская СОШ»
п. Мирный.

Практическая значимость исследования: разработанный нами блок уроков, направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики, можно использовать в процессе обучения изобразительному искусству как студентами на педагогической практике, так и учителями начальных классов.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемых источников и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ПРИБОЩЕНИЯ К АРХИТЕКТУРНОМУ ДИЗАЙНУ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

1.1. Сущность понятий «приобщение», «дизайн», «архитектура», «архитектурный дизайн», «компьютер», «компьютерная графика», «IT-технологии»

Понятие «приобщение» применяется в современных педагогических исследованиях достаточно часто, при этом подчеркивается его важность и значимость в образовании. Так, А. Г. Асмолов приобщение рассматривает как главную идею развития вариативного образования XXI в. [2].

Смысловое значение понятия «приобщение» связано с личностью, ее бытием в культуре, ценностями, мировоззренческими установками, духовным воспитанием и трактуется достаточно широко. В области педагогики исследователями раскрываются отдельные свойства категории приобщения [13]. Данные исследования показывают, что приобщение это – особый процесс, имеющий свою специфику и связанный с внутренним духовным развитием человека, обращенный к его духовной сфере. При этом не удалось проследить единую ориентацию, раскрывающую суть категории приобщения, его смысловое содержание. Это позволило сделать вывод о том, что в педагогической науке данное понятие не стало еще объектом научного осмысления и требует определения его смыслового содержания, сущностных характеристик, категориального статуса, выявления отношений со сходными категориями [10].

Качество образовательной деятельности всецело связано с ясностью понимания смыслового содержания понятия «приобщение». Рассматривая понятие «приобщение» в области педагогического знания, мы обратились к областям, где это понятие наиболее разработано, – к философии, богословию, психологии. На основе анализа работ Н. А. Бердяева, С. Л. Братченко, учения Василия Великого, Л. Леви-Брюль, В. И. Слободчикова,

М. Хайдеггера выделим сущностные характеристики понятия «приобщение», в которых раскрывается его смысловое содержание [8].

Так, у Н. А. Бердяева [3] особенностью приобщения является его познавательный смысл, приобщение рассматривается как необходимая ступень к познанию. Приобщение у Бердяева обращено к духовному миру человека, ведет к поиску сути идей, смыслов и акцентирует внимание на главных вопросах познания: познаваем ли мир и что познается в мире? Приобщение по Бердяеву призвано преодолевать объективацию и через нее погружаться в духовное, подсознательное, восходящее к сверхсознанию.

Педагогическими характеристиками процесса приобщения являются направленность на духовное изменение в человеке, осознание себя частью общего или своей сопричастности общему [4].

Существуют разные подходы к определению понятия «дизайн».

В сентябре 1969 года на конгрессе Международного совета организаций по дизайну (ИКСИД) было принято следующее определение: «Под термином дизайн понимается творческая деятельность, цель которой определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но главным образом к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство с точки зрения, как изготовителя, так и потребителя» [26].

Российский лингвист Н. М. Шанский объясняет слово «дизайн» следующим образом, «английское слово «design» означает в одном случае «замышлять, проектировать, конструировать», в другом – «замысел, проект, конструкция, чертеж» [39].

Н. М. Сокольникова в своём учебнике изобразительного искусства, дала такое определение, дизайн – это проектирование объектов, в которых форма соответствует их назначению, соразмерна фигуре человека, экономична, удобна, и при этом ещё и красива [29].

Существуют разные подходы к определению понятия «архитектура».

Т. Ф. Ефремова в своём толковом словаре, рассматривает понятие «архитектура» следующим образом, архитектура – это искусство проектирования и строительства зданий и других сооружений в соответствии с их назначением, техническими возможностями и эстетическими воззрениями общества [14].

В. И. Даль в своём толковом словаре живого великорусского языка рассматривает понятие «архитектура», как- ж. греч. искусство располагать, строить и украшать здания; строительное искусство, зодчество; исполнение его на деле, вид или образ здания [12].

Существует несколько видов архитектуры:

1) архитектура объемных сооружений: включает, жилые дома, общественные здания (школы, театры, стадионы, магазины и другие) промышленные сооружения (заводы, фабрики, электростанции и др.);

2) ландшафтно-парковая архитектура: этот вид архитектуры связан с организацией садово-паркового пространства. Это скверы, бульвары и парки с «малой» архитектурой – беседками, мостиками, фонтанами, лестницами;

3) градостроительство: градостроительная деятельность – деятельность в градостроительном планировании организации и развития территорий и населенных пунктов, определении видов градостроительного использования территорий, комплексном проектировании городских и сельских населенных пунктов, включающая творческий процесс формирования градостроительного пространства [1].

Архитектурный дизайн – сфера архитектурно-строительной деятельности, направленная на формирование объектов и сооружений массового назначения: рядовых жилых, общественных и производственных зданий и открытых городских пространств [33].

Советский и российский филолог и переводчик Н. Г. Комлев, в своём словаре иностранных слов рассматривает понятие «компьютер» – электронная вычислительная машина (ЭВМ), действующая по

определенной программе и обрабатывающая в короткие сроки большие объемы информации [27].

Как гласит свободная энциклопедия Википедия, компьютерная графика – это область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (синтеза) и редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения [8].

Направления компьютерной графики:

- 1) научная – визуализация объектов научных исследований;
- 2) деловая – создание иллюстраций, используемых для составления иллюстрации статистических отчетов и пр;
- 3) конструкторская – создание плоских и трёхмерных изображений. Используется в работе инженеров-конструкторов;
- 4) рекламная – создание реалистических изображений;
- 5) иллюстративная – создание произвольных рисунков и чертежей;
- 6) компьютерная анимация – создание движущихся изображений на экране монитора. Слово «анимация» означает «оживление» [15].

Информационные технологии (ИТ, также информационно-коммуникационные технологии) – процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов [11].

Таким образом, в данном параграфе мы рассмотрели понятие «приобщение», «дизайн», «архитектура», «архитектурный дизайн», «компьютер», «компьютерная графика», «ИТ- технологии». Приобщение – это особый процесс, имеющий свою специфику и связанный с внутренним духовным развитием человека, обращенный к его духовной сфере. Выявили педагогические характеристики процесса приобщения, ими являются направленность на духовное изменение в человеке, осознание себя частью общего или своей сопричастности общему. Было изучено понятие дизайн,

под которым, согласно Н. М. Сокольниковой, мы понимаем дизайн как, проектирование объектов, в которых форма соответствует их назначению. Т. Ф. Ефремова в своём толковом словаре, рассматривает понятие «архитектура» следующим образом, архитектура – это искусство проектирования и строительства зданий и других сооружений в соответствии с их назначением, техническими возможностями и эстетическими воззрениями общества. Рассмотрели несколько видов архитектуры: архитектура объемных сооружений, ландшафтно-парковая архитектура, градостроительство. Архитектурный дизайн рассматривается нами, как сфера архитектурно-строительной деятельности, направленная на формирование объектов и сооружений массового назначения: рядовых жилых, общественных и производственных зданий и открытых городских пространств. Следующее понятие, которое было рассмотрено, это компьютер – инф. электронная вычислительная машина (ЭВМ), действующая по определенной программе и обрабатывающая в короткие сроки большие объемы информации. Как гласит свободная энциклопедия Википедия, компьютерная графика – это область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (синтеза) и редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения. Изучили шесть направлений компьютерной графики. В заключении было рассмотрено понятие информационные технологии (ИТ, также – информационно-коммуникационные технологии) – процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов.

Анализ ключевых понятий позволил нам выделить важные характеристики архитектурного дизайна и то, что это крайне важно для младших школьников.

1.2. Особенности приобщения к архитектурному дизайну младших школьников

Проблема развития творческого потенциала личности приобретает в современных условиях особую значимость. Изучение психолого-педагогических основ творческой деятельности детей характеризуется актуальностью и высокой практической значимостью. В комплексе проблем творческой активности особо выделяется задача изучения различных параметров креативности и создания условий для развития творческого потенциала младших школьников [23].

Широкие возможности в воспитании и развитии личности имеет искусство архитектуры. Приобщение детей к дизайну, благородное, но трудное и длительное дело.

Приобщение к архитектурному дизайну способствует формированию познавательных интересов, даёт возможность знакомить школьников с широким кругом предметов и явлений в пространстве и объёме. Общение с архитектурой делает ребёнка отзывчивым к красоте, развивает чувство прекрасного, воспитывает бережное отношение к культурному наследию своей страны, уважение к результатам человеческой деятельности, художественному созиданию. Образы архитектуры вызывают у детей потребность выразить свои впечатления в различных видах художественной деятельности, являются толчком к самостоятельной творческой деятельности. Изучение архитектурного дизайна способствует развитию творческих способностей младших школьников [21].

Занятия дизайном развивают у детей интеллект, культуру речи и общения, способности к анализу и обобщению, творческие способности, пространственное воображение, проектно-образное мышление. Школьники начинают осознавать свое соавторство, авторскую компетентность, участвуя в создании объектов красоты, учатся благоустраивать быт,

используя опыт дизайна в школе. Чтобы эффективнее приобщать ребенка к архитектурному дизайну, нужно посещать с ним выставки, музеи и празднества. На прогулках по городу следует показывать детям своеобразие оформления домов, площадей, различных сооружений [20].

С детьми можно заниматься разными видами дизайна. Но вид дизайна- архитектурный, является одним из самых важных для младших школьников. Если углубиться в изучение архитектурного дизайна с детьми, можно найти много плюсов, и ни одного минуса. К примеру, развивая у детей чувство прекрасного, обращая внимание на всё что находится вокруг них, в виде красивых построенных сооружений, с необычным, красивым дизайном, то у кого-то из детей явно появится желание в будущем стать архитектором, таким образом педагог, еще будучи в начальной школе помогает обучающимся в выборе профессии в будущем [37].

Модель процесса художественно-творческого развития детей посредством ознакомления с архитектурой и архитектурным дизайном состоит из 3 взаимосвязанных звеньев: обогащение опыта эмоционально-эстетического восприятия произведений архитектуры; формирование начальных представлений об архитектуре и архитектурном дизайне, образном характере произведений зодчества; стимулирование художественно-творческой деятельности [22].

В процессе приобщения детей к искусству архитектуры и архитектурного дизайна решаются следующие задачи:

- 1) познакомить детей с архитектурой и архитектурным дизайном;
- 2) формировать представления о том, что дома, в которых дети живут или находятся (детский сад, школа, другие здания, – это архитектурные сооружения; дома бывают разные по форме, высоте, длине, с разными окнами, с разным количеством этажей, подъездов и т. д., самое главное с разным архитектурным дизайном;
- 3) вызывать интерес к различным строениям, расположенным вокруг школы (дома, в которых живут ребенок и его друзья, кинотеатр);

4) привлекать внимание детей к сходству и различиям разных зданий, поощрять самостоятельное выделение частей здания, его особенностей и оформления;

5) закреплять умение замечать различия в сходных по форме и строению зданиях (форма и величина входных дверей, окон и других частей);

6) поощрять стремление детей изображать в рисунках, аппликациях реальные и сказочные строения;

7) способствовать познанию детьми красоты и гармонии архитектуры и архитектурного дизайна как вида искусства [32].

Потребность общества в личности нового типа – творчески активной и свободно мыслящей – постоянно возрастает по мере совершенствования социально-экономических и культурных условий нашей жизни. Эту потребность можно реализовать через занятия дизайном в начальной школе [9].

Таким образом можно сделать вывод, направленность современного образования на развитие культуры личности предполагает особый тип педагогической деятельности – использование инновационных педагогических технологий, позволяющих приобщить современных детей к культуре ушедших эпох таким образом, чтобы она стала не просто знанием, а частью личности ребенка, вошла в его художественно-эстетическое сознание. Учитывая, что дизайнерская деятельность отвечает идее гуманизации обучения, а также содействует индивидуализации, самовыражению, самореализации обучающихся, необходимо расширять влияние этой деятельности на развитие их способностей в процессе обучения таких дисциплин как технология и ИЗО. Кроме того, именно в дизайнерской [34].

1.3. Особенности работы в программе «Paint»

В соответствии с новыми образовательными стандартами среди планируемых результатов освоения программы начального общего образования появился новый раздел «Формирование ИКТ компетентности учащихся». Для успешного достижения планируемых результатов, изложенных в нем, необходима такая организация учебного и вне учебного процесса, которая обеспечит активную самостоятельную, творческую деятельность обучающихся [36].

Уроки изобразительного искусства нельзя полностью заменить уроками рисования на компьютере, но познакомить детей с новым способом изобразительного творчества в современном мире необходимо. Компьютерная графика является полноценным инструментом для творческой самореализации обучающихся, открывая им новую область для применения воображения, художественного вкуса и оригинальных конструкторских решений [18].

Следовательно, перед нами возникает задача, целесообразно объединить уроки ИЗО с компьютерной графикой, а точнее с работой на компьютере в программе «Paint».

Microsoft Paint – многофункциональный, но в то же время довольно простой в использовании растровый графический редактор компании Microsoft, входящий в состав всех операционных систем Windows, начиная с первых версий [6].

Paint – это функция Windows, с помощью которой можно создавать рисунки в чистой области рисования или на существующих изображениях. Большинство инструментов, используемых в программе Paint, можно найти в ленте, расположенной у верхнего края окна программы Paint (рисунок 1) [24].

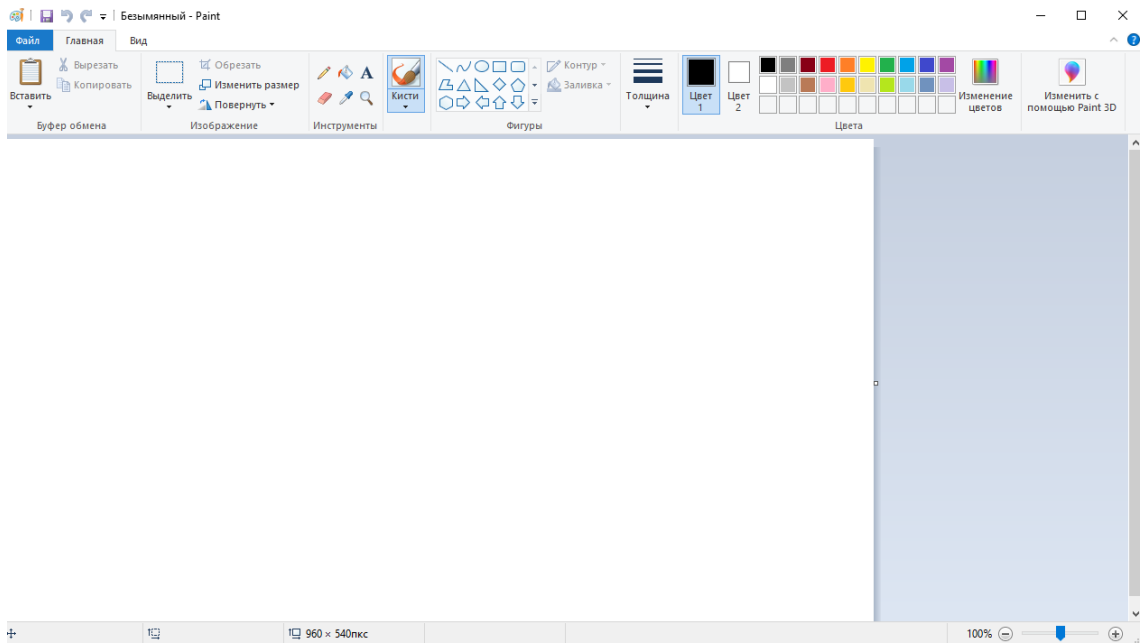



Рисунок 1- лента и другие части окна программы Paint.

Рисование линий в Paint.


Для рисования в программе Paint можно использовать несколько различных инструментов. Изображения линии на рисунке зависит от используемого инструмента и выбранных параметров.

Вот инструменты, которые можно использовать для рисования линий в программе Paint.


Карандаш:

Инструмент Карандаш  используется для рисования тонких произвольных линий или кривых.


Кисти:

Инструмент Кисти  используется для рисования линий различного вида и текстуры, как при использовании профессиональных кистей. С помощью различных кистей можно рисовать произвольные и кривые линии с различными эффектами.

Линия:

Инструмент Линия  используется, если нужно начертить прямую линию. При использовании этого инструмента можно выбрать толщину линии, а также ее вид.

Кривая:

Инструмент Кривая  используется, если нужно нарисовать плавную кривую.

Рисование различных фигур в Paint.

С помощью программы Paint можно рисовать различные типы готовых фигур.


Ниже приведен список этих фигур:

- линия;
- кривая;
- овал;
- прямоугольник и скругленный прямоугольник;
- треугольник и прямоугольный треугольник;
- ромб;
- пятиугольник;
- шестиугольник;
- стрелки (стрелка вправо, стрелка влево, стрелка вверх, стрелка вниз);
- звезды (четырёхугольная, пятиугольная, шестиугольная);
- сноски (закругленная прямоугольная сноска, овальная сноска, сноска-облако);
- сердце;
- молния.

Добавление текста в Paint.

В программе Paint на рисунок можно добавить текст или сообщение.

Текст:

Инструмент Текст  используется, если нужно сделать надпись на изображении.

Быстрая работа с Paint.

Чтобы ускорить доступ к командам, которые чаще всего используются в Paint, их можно расположить на панели быстрого доступа над лентой.


Чтобы добавить команду программы Paint на панель быстрого доступа, щелкните правой кнопкой мыши кнопку или команду и выберите пункт – Добавить на панель быстрого доступа.

Выделение и редактирование объектов.


При работе с Paint может потребоваться изменить часть изображения или объект. Для этого надо выделить часть изображения, которую необходимо изменить, и изменить её.

Вот некоторые действия, которые можно выполнить: изменение размеров объекта, перемещение, копирование или поворот объекта, обрезка картинки для отображения только выбранной части.

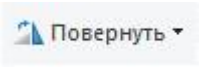
Выделение:

Инструмент Выделение  используется для выделения части изображения, которую требуется изменить.

Обрезка:

Инструмент Обрезка  используется для обрезки изображения, чтобы отобразить только выделенную его часть. С помощью обрезки изображения можно изменить так, чтобы на нем было видно только выбранный объект или человека.

Поворот:

Инструмент Поворот  используется для поворота всего изображения или выделенной части.

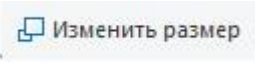
В зависимости от того, что нужно вернуть, выполните одно из следующих действий.

- Чтобы повернуть все изображения, на вкладке «Главная» в группе «Изображение» щелкните «Повернуть» и выберите направление поворота.
- Чтобы повернуть объект или фрагмент изображения, на вкладке «Главная» в группе «Изображение» щелкните – тему. Перетащите указатель, чтобы выделить область или объект, щелкните «Повернуть» и выберите направление поворота.

Удаление части изображения:

Инструмент Ластик  используется для удаления области изображения.

Изменение размера изображения или его части:

Инструмент Изменение размера  используется для изменения размера всего изображения, объекта или части изображения. Также можно изменить угол наклона объекта на изображении.

Перемещение и копирование объектов в Paint.

Когда объект выделен, его можно вырезать или скопировать. Это позволит использовать на картинке один объект несколько раз или переместить объект (когда выделен) к другой части изображения.

Вырезание и вставка:

Инструмент Вырезание используется для вырезания выделенного объекта и вставки его в другую часть изображения. После вырезания выделенной области она будет заменена цветом фона. Поэтому, если изображение имеет сплошной цвет фона, возможно, перед вырезанием объекта потребуется изменить – Цвет 2 на цвет фона.

Копирование и вставка:

Инструмент Копирование используется для копирования выделенного объекта в программе Paint. Это удобно, если на картинке

нужно увеличить количество одинаковых линий, фигур или фрагментов текста.

Вставка изображения в программу Paint:

Чтобы вставить существующее изображение в программу Paint, используйте команду – Вставить из. После вставки файла изображения его можно редактировать, не изменяя исходное изображение (если только отредактированное изображение сохранено с именем файла, отличным от исходного изображения).

Работа с цветом в Paint.

В программе Paint имеется ряд специальных инструментов для работы с цветом. Это позволяет во время рисования и редактирования в программе Paint использовать именно те цвета, которые нужно.

Палитра:

Цветовые поля указывают текущий – цвет 1 (цвет переднего плана) и *цвет 2* (цвет фона). Их использование зависит от того, какие действия выполняются в программе Paint (рисунок 2).

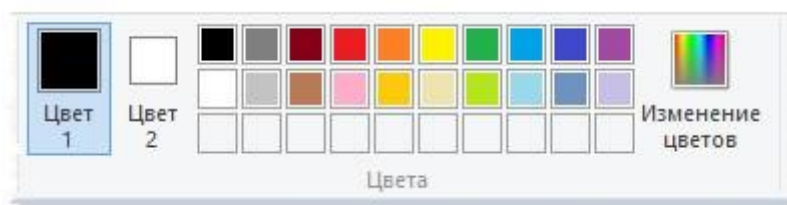


Рисунок 2- цветовая палитра в программе Paint.

Палитра цветов:

Инструмент Палитра цветов используется для установки текущего цвета переднего плана или фона. Выбрав цвет на картинке, можно быть уверенным, что будет использован именно тот цвет, который нужен для работы с изображением в Paint.

Заливка:

Инструмент Заливка используется, если нужно залить цветом все изображение или вложенную форму.

Редактирование цветов:

Инструмент Редактирование цветов используется, если нужно подобрать новый цвет. Смешивание цветов в Paint позволяет выбрать именно тот цвет, который нужен.

Просмотр изображений и фотографий в Paint.

Различные режимы просмотра изображений в Paint позволяют выбирать способ работы с изображением. Можно приблизить отдельный фрагмент изображения или изображения полностью. И наоборот, можно уменьшить масштаб изображения, если оно слишком большое. Кроме того, во время работы в Paint можно отобразить линейки и сетку, которые облегчат работу в программе.

Экранная лупа:

Инструмент Экранная лупа используется для увеличения определенной части изображения.

Увеличение и уменьшение:

Инструменты, Увеличить– Уменьшить, используются для увеличения или уменьшения масштаба просмотра. Например, для редактирования маленького фрагмента изображения может потребоваться увеличить его. Или же наоборот, изображение может быть слишком большим для экрана, и его нужно будет уменьшить для просмотра всего изображения.

Ползунок масштабирования.

Линейки:

Инструмент Линейки используется для отображения горизонтальной линейки в верхней части области рисования и вертикальной линейки в левой части области рисования. С помощью линеек лучше видны размеры изображения, что может быть полезным при изменении размеров изображения.

Сетка:

Инструмент Линии сетки используется для выравнивания фигур и линий при рисовании. Сетка помогает понять размеры объектов во время рисования, а также выровнять объекты.

На весь экран:

Режим – На весь экран используется для просмотра изображения в полноэкранный режиме.

Сохранение и работа с изображением.

При редактировании в Paint регулярно сохраняйте внесенные в изображение изменения, чтобы случайно не потерять. После того как изображение сохранено, его можно использовать на компьютере или обмениваться с другими по электронной почте.

Сохранение изображения впервые:

Во время первого сохранения рисунка нужно предоставить ему имя файла.

Открытие изображения:

В Paint можно не только создать новое изображение, но и открыть и отредактировать существующее изображение.

Отправка изображения по электронной почте:

Если установлена и настроена программа электронной почты, отправлять изображения во вложении в сообщении электронной почты и обмениваться ими с другими по электронной почте.

Также в версии Windows 10 появляется новая функция в программе «Paint» – Изменить с помощью Paint 3D (рисунок 3).

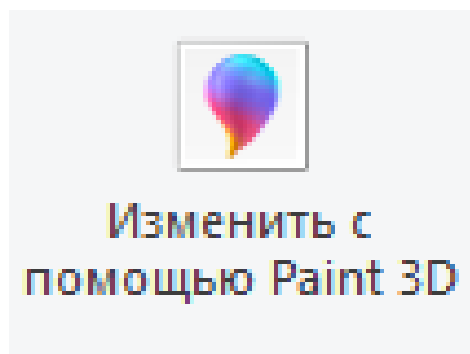


Рисунок 3-новая функция в программе Paint.

В данном параграфе были изучены особенности работы в программе «Paint». И сделан главный вывод, что работа с младшими школьниками на уроках изобразительного искусства с помощью компьютерной графики

очень важна в современном мире, это новый способ изобразительного творчества, который поможет детям развить в них творческие способности.

Вывод по I главе

В первой главе нашего исследования мы изучили понятие «приобщение». Приобщение – это особый процесс, имеющий свою специфику и связанный с внутренним духовным развитием человека, обращенный к его духовной сфере. Определили педагогические характеристики процесса приобщения, это направленность на духовное изменение в человеке, осознание себя частью общего или своей сопричастности общему.

Понятие «дизайн» – это проектирование объектов, в которых форма соответствует их назначению, соразмерна фигуре человека, экономична, удобна, и при этом ещё и красива.

Понятие «архитектура» – это искусство проектирования и строительства зданий и других сооружений в соответствии с их назначением, техническими возможностями и эстетическими воззрениями общества.

Рассмотрели виды архитектуры: архитектура объёмных сооружений, ландшафтно-парковая архитектура, градостроительство.

Архитектурный дизайн – сфера архитектурно-строительной деятельности, направленная на формирование объектов и сооружений массового назначения: рядовых жилых, общественных и производственных зданий и открытых городских пространств.

Понятие «компьютер» – электронная вычислительная машина (ЭВМ), действующая по определенной программе и обрабатывающая в короткие сроки большие объемы информации.

Следующее понятие, которое было рассмотрено «компьютерная графика» – это область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (синтеза) и редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения.

Рассмотрели направления компьютерной графики: научная, деловая, конструкторская, рекламная, иллюстративная, компьютерная анимация.

Понятие информационные технологии – это процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов.

Во втором параграфе изучили особенности приобщения к архитектурному дизайну младших школьников, и пришли к выводу, что направленность современного образования на развитие культуры личности предполагает особый тип педагогической деятельности – использование инновационных педагогических технологий, позволяющих приобщить современных детей к культуре ушедших эпох таким образом, чтобы она стала не просто знанием, а частью личности ребенка, вошла в его художественно-эстетическое сознание.

В третьем параграфе нашего исследования рассмотрели особенности работы в программе «Paint», сделали вывод, что работа с младшими школьниками на уроках изобразительного искусства с помощью компьютерной графики очень важна в современном мире, это новый способ изобразительного творчества, который поможет детям развить в них творческие способности.

ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИОБЩЕНИЮ К АРХИТЕКТУРНОМУ ДИЗАЙНУ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

2.1. Цель, задачи и диагностические методики выявления уровня приобщения к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики

Педагогическое исследование проходило в 2 этапа:

Констатирующий этап. Его цель – выявление уровня художественного развития и ИКТ компетентности у обучающихся 4 класса.

На констатирующем этапе эксперимента были поставлены и решены следующие задачи:

- подобрать диагностический материал;
- провести диагностики уровня художественного развития и ИКТ компетентности у младших школьников.

Формирующий этап. Его цель – разработка блока уроков, направленных на приобщение к архитектурному дизайну средствами компьютерной графики. На формирующем этапе эксперимента были поставлены и решены следующие задачи:

- разработать блок уроков;
- экспериментально проверить их эффективность.

Первым этапом исследования является констатирующий эксперимент, для него были подобраны диагностики уровня художественного развития: диагностика творческого развития обучающихся «5 рисунков» (автор: Н. А. Лепская); диагностика ИКТ компетентности обучающихся.

Первоначально была проведена диагностика творческого развития обучающихся «5 рисунков» (автор: Н. А. Лепская).

Условия: ребенку предлагается придумать и нарисовать пять рисунков на отдельных листах бумаги одинакового размера, простым карандашом (1/2 альбомного листа).

Специфика предлагаемой методики заключается в использовании разных заданий, выполняемых детьми.

Инструкция для детей:

«Сегодня я предлагаю вам придумать и нарисовать пять рисунков. Рисовать можно все, что захотите, что умеете рисовать, или что хотели бы нарисовать и никогда еще не рисовали. Вот сейчас у вас такая возможность есть». В инструкции ничего изменять или дополнять ее нельзя. Можно только повторять. На обратной стороне по мере выполнения рисунков пишутся номер рисунка, имя и ответ на вопрос «О чем этот рисунок?».

Формулировку заданий педагог может повторять несколько раз, полностью или частями, но нельзя ничего в ней менять или дополнять. Нельзя навязывать детям какие-то определенные темы или сюжеты. Педагог поддерживает творческую атмосферу не прямыми призывами к творчеству, а через поощрение и положительную оценку каждого выполненного задания. Во время работы педагог ходит и рассматривает уже готовые задания, но не показывает их детям, не обсуждает публично. Каждый ребенок должен быть сосредоточен на своей работе. Поэтому педагог с каждым обучающимся общается индивидуально. Обычно на выполнение 5 заданий у ребят уходит целое учебное занятие (40 минут). Такое небольшое количество заданий позволяет показать свои возможности как очень медлительным детям, так и детям с более высоким творческим потенциалом, которые уже в первом задании выходят на интересный замысел и много времени тратят на его выполнение. Параметры, по которым мы предлагаем оценивать развитие способностей, обучающихся к продуктивной изобразительной деятельности:

1. Самостоятельность (оригинальность) – фиксирует склонность к продуктивной или репродуктивной деятельности, стереотипное или свободное мышление, наблюдательность, память.

2. Динамичность – отражает развития фантазии и воображения (статика говорит об отсутствии плана работы, о несформированной способности находить и создавать замыслы своих рисунков).

3. Эмоциональность – показывает наличие эмоциональной отзывчивости на жизненные явления, отношение к изображаемому.

4. Выразительность – фиксируется по наличию художественного образа.

5. Графичность – осознанное использование художественных средств и приемов работы с различными графическими материалами.

Таблица 1- Уровни художественного развития младших школьников
(по Н. А. Лепской)

Уровни	Тип	Критерии оценки		Баллы
		Замысел	Рисунок	
Уровень художественной выразительности	1	Оригинальный, динамика, эмоциональность, художественное обобщение	Разнообразие графических средств выразительности, пропорции, пространство, светотень	23-30
	2	Показатели для 1 типа, но менее яркие	Показатели для 1 типа, но менее выражены	
Уровень фрагментарной выразительности	3	Показатели 2 типа, но нет уровня художественного обобщения	Нет перспективы, не соблюдаются пропорции, схематичность отдельных изображений	16-22

	4	Замысел оригинальный, основан на наблюдениях, но не предполагает динамики и эмоциональности	Может хорошо передавать пропорции, пространство, светотень	
Дохудожественный уровень	5	Замысел оригинальный, но слабо основан на наблюдениях	Схематичность, нет попыток передать пространство и пропорции	5-15
	6	Стереотипный	Репродуктивный	

Таблица 2 - Результаты выявления уровня художественного развития младших школьников (по Н. А. Лепской)

Список обучающихся	Показатели					Общий балл	Уровень
	1	2	3	4	5		
1.							
2.							

Следующая проводимая диагностика направлена на выявление ИКТ компетентности у обучающихся.

Цель методики: качественная оценка уровня сформированности ИКТ – компетентности.

Диагностика формирования ИКТ – компетенций у учащихся начальной школы представляет собой систему мониторингов, позволяющую оценить индивидуальные возможности учащихся и динамику формирования ИКТ– компетенций учащихся.

Вопросы анкеты представлены ниже.

Анкета обучающегося:

1. Нравятся ли Вам уроки и мероприятия с использованием компьютерных технологий (ИКТ)?

2. Укажите, на каких предметах используются средства информатизации?

3. Создавали ли Вы презентации для уроков, конкурсов по заданию учителя? Если да, то, по каким предметам?

4. Повысилась у Вас успеваемость по тем предметам, где учитель часто использует средства информатизации?

5. Знакомы ли с сайтом школы?

6. Стимулирует ли повышение Вашей успеваемости введение электронных журналов?

7. Как Вы относитесь к использованию электронных тестов для проведения контроля знаний? Почему?

8. Какие дополнительные образовательные курсы Вы бы хотели изучать дистанционно?

Диагностика состоит из нескольких анкет и диагностических практических работ (всего 5 работ):

1. анкета №1. «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности»;
2. анкета №2. «Личностные достижения обучающихся»;
3. диагностическая работа №1 «Сформированность навыка обработки графической информации в редакторе Paint»;
4. диагностическая работа №2 «Сформированность навыка обработки текстовой информации в редакторе Блокнот»;
5. диагностическая работа №3 «Выявление уровня сформированности ИКТ - компетентности».

Диагностические работы построены таким образом, что позволяют проверить личностные, метапредметные и предметные результаты обучения.

Анкета №1. «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности».

1. У тебя есть дома компьютер? _____
2. Умеешь ли ты включать компьютер? _____
3. Знаешь ли ты из каких устройств состоит компьютер? _____
4. Что ты делаешь на компьютере? (выбрать нужное)

- а) играю
- б) работаю в интернете
- в) набираю текст
- г) рисую
- д) не работаю на компьютере

5. Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере? _____

6. Умеешь ли ты выключать компьютер? _____

7. Знаешь ли ты правила обращения с компьютером? _____

8. Сколько времени ты проводишь за компьютером? _____

Таблица 3 - Выявление начального уровня ИКТ – компетентности

№	Вопросы анкеты	да	%	нет	%	не знаю	%
1	У тебя есть дома компьютер?						
2	Умеешь ли ты включать компьютер?						
3	Знаешь ли ты, из каких устройств состоит компьютер?						
4	Что ты делаешь на компьютере?						
	А) играю						
	Б) работаю в интернете						
	В) набираю текст						
	Г) рисую						
	Д) не работаю на компьютере						
5	Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере?						
6	Умеешь ли ты выключать компьютер?						
7	Знаешь ли правила обращения с компьютером?						
8	Сколько времени проводишь за компьютером?	Меньше одного часа-один час		Больше одного часа		Не работают	

--	--	--	--	--	--	--	--

Результаты анкетирования можно отразить диаграммой.

Анкета №2. «Личностные достижения обучающихся».

1. Умеешь ли ты включать компьютер? _____
2. Умеешь ли ты выключать компьютер? _____
3. Компьютер состоит из:
 - а) монитор, системный блок, клавиатура, мышь
 - б) монитор, системный блок
 - в) монитор, клавиатура, мышь
 - г) мышь, принтер, сканер
4. Мышь предназначена для:
 - а) ввода информации
 - б) вывода информации
 - в) для управления
5. Клавиатура предназначена для:
 - а) ввода информации
 - б) вывода информации
 - в) для управления
6. Монитор предназначен для:
 - а) ввода информации
 - б) вывода информации
 - в) для управления
7. Знаешь ли ты что такое главное меню? _____
8. Умеешь ли ты работать с текстом на компьютере? _____
9. Умеешь ли ты сохранять текстовый документ? _____

Таблица 4 - Личностные достижения обучающихся

№	Вопрос	да	%	нет	%
1	Умеешь ли ты включать компьютер?				
2	Умеешь ли ты выключать компьютер?				
3	Компьютер состоит из: а) монитор, системный блок, клавиатура, мышь б) монитор, системный блок в) монитор, клавиатура, мышь г) мышь, принтер, сканер				
4	Мышь предназначена для: а) ввода информации б) вывода информации в) для управления				
5	Клавиатура предназначена для: а) ввода информации б) вывода информации в) для управления				
6	Монитор предназначен для: а) ввода информации б) вывода информации в) для управления				
7	Знаешь ли ты что такое меню?				
8	Умеешь ли ты работать с текстом?				
9	Умеешь ли ты сохранять информацию?				

Результаты анкетирования можно отразить диаграммой, которая показывает динамику уровня подготовленности обучающихся в области ИКТ – технологий.

Диагностическая работа №1. «Сформированность навыка обработки графической информации в редакторе Paint».

Задание №1.

1. Запусти графический редактор Paint.

2. Используя инструменты рисования графического редактора, нарисуй приведенную ниже картину.
3. Раскрась получившуюся картину так, чтобы получился осенний пейзаж.
4. Сохрани полученное изображение в папке «Мои документы» под именем Мой рисунок.

Задание №2.

1. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.
2. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.

Диагностическая работа №2. «Сформированность навыка обработки текстовой информации в редакторе Блокнот».

Задание №1.

1. Запустите текстовый редактор Блокнот.
2. Наберите в Блокноте тексты двух стихотворений:

Никто

Завелся озорник у нас

Переплыл океан

В квартире от его проказ

Поймал капитан.

(Борис Заходер)

Пеликан

Капитан Джонатан

Горюет вся семья.

И в пути пеликана

Буквально нет житья!

(Роббер Деснос)

3. Расставь строки в правильном порядке.
4. Проверь себя:

Никто

Завелся озорник у нас

Горюет вся семья.

В квартире от его проказ

Буквально нет житья!

(Борис Заходер)

Пеликан

Капитан Джонатан

Переплыл океан

И в пути пеликана

Поймал капитан.

(Роббер Деснос)

5. Сохраните набранный текст в папке Мои документы под названием Стихи.

Задание №2.

1. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.
2. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.
3. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).
3. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).

Диагностическая работа №3. «Выявление уровня сформированности ИКТ - компетентности».

Задание №1.

1. Запусти текстовый редактор Блокнот.
2. Набери в окне редактора следующие слова: системный блок, Мои документы, клавиатура, мышь, Мой компьютер, монитор, процессор, панель задач, корзина, индикатор клавиатуры.

3. Сгруппируй слова в две группы и назови каждую из них.
4. Сохрани текстовый документ в папке Мои документы.

Задание №2.

Используя приведенный ниже алгоритм, нарисуй пирамиду, состоящую из разноцветных колец одинаковой толщины.

1. Запустите графический редактор Paint.
2. Выберите инструмент Линия.
3. В палитре выберите вспомогательный цвет линий – серый.
4. Нарисуйте рядом две горизонтальные линии.
5. Выбери инструмент Скругленный прямоугольник.
6. В палитре выбери цвет границ колец – черный.
7. Наведи указатель мыши на верхнюю линию и двигай мышь с нажатой левой кнопкой наискосок к нижней линии.
8. Нарисуй еще несколько колец разной длины.
9. Инструментом Заливка раскрась кольца разным цветом. В палитре выбери цвет – серый.
10. Щелкни на свободном пространстве рабочего стола. Серая краска заполнит область вокруг колец.
- 11.Закрась область рабочего стола белым цветом.
- 13.С помощью инструмента Выделение собери все кольца в пирамиду.
- 14.Сохрани рисунок с именем Пирамида.

Задание №3.

1. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.
2. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.
3. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).

Таким образом, вы видите, что в результате использования средств и инструментов ИКТ охватывающих содержание всех изучаемых предметов,

у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, необходимые для жизни и работы в современном высокотехнологичном мире, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Представленные диагностики необходимо выполнять последовательно, не торопить детей при выполнении задания, давать необходимые пояснения, но не давать подсказок.

2.2. Содержание блока уроков направленного на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики

Сегодня в обучении детей перед педагогами стоит одна из таких задач, как приобщение младших школьников к различным видам дизайна, это способствует развитию творческого потенциала у детей, но не все педагоги применяют эту работу на практике, тем самым допускают большую ошибку.

Особую актуальность данная проблема приобретает в младшем школьном возрасте. Младший школьный возраст, это самое удачное время для работы педагога с детьми в данном направлении, приобщении школьников к чему-то новому, интересному, неизведанному. В данном возрасте дети наиболее активные, отзывчивые. Их доверие к педагогу, это огромная возможность для педагога помочь младшим школьникам в развитии творческих способностей, а точнее именно дизайнерских качеств.

Одним из самых важных видов дизайна, по нашему мнению, является архитектурный дизайн. Архитектурный дизайн, это творческая деятельность, которая нужна и важна нашему современному миру, и если с

детства мы начнём прививать детям дизайнерские качества, то проблем с творчеством будет намного меньше.

Наиболее интересными занятиями, которые стимулируют творческий потенциал детей, а значит, развивают их дизайнерские качества, являются различные занимательные уроки, не просто уроки, проведённые по учебнику, а уроки в объединении с компьютерной графикой. Компьютерная графика, это в нашем современном мире, огромный шаг в будущее. Работа с компьютером современным детям очень близка и интересна, педагог должен не упустить такую возможность в работе с детьми.

Занимательность означает качество, вызывающее не просто любопытство, а глубокий, устойчивый интерес. То есть цель проведения занимательных уроков – создать устойчивую мотивацию к дизайнерской деятельности, а именно архитектурного дизайна с помощью компьютерной графики, стремление выразить свое отношение, настроение в образе. Учитель должен внести элементы занимательности в свои уроки, тогда он добьётся желаемого результата.

Одним из важнейших элементов всестороннего развития личности является воображение и фантазия человека, у детей она развита намного сильнее, чем у взрослых. Именно эти качества помогают приобрести опыт построения отношений с окружающими людьми, выражать свои индивидуальные черты характера и достигать высот в разных жизненных сферах.

Исходя из всего вышесказанного, мы пришли к решению: разработать блок уроков, направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

Для разработки блока уроков, направленного на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной

графики, нами был выбран учебно-методический комплект для начальной школы «Планета знаний», автор: Н. М. Сокольникова, 4 класс.

Для целесообразного внедрения уроков, направленных на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики, мы должны рассмотреть тематическое планирование программы.

Тематическое планирование курса «Изобразительное искусство» для обучающихся 4 класса по общеобразовательной системе «Планета знаний» (Н. М. Сокольникова) отражено в таблице 5.

Таблица 5 - Тематическое планирование курса «Изобразительное искусство» для обучающихся 4 класса (Н. М. Сокольникова)

Номер урока	Краткое содержание программы (темы урока)
Раздел 1. Виды и жанры изобразительного искусства (13 часов)	
1.1.	Необычные музеи.
1.2.	Анималистический жанр. Школа графики.
1.3.	Школа живописи «Храбрый лев».
1.4.	Исторический жанр.
1.5.	Батальный жанр. Тульский государственный музей оружия. Школа живописи и графики «Богатырь».
1.6.	Бытовой жанр.
1.7.	Знакомимся с пропорциями. Учимся у мастеров. Необычные фигуры. Школа графики. Рисование фигуры человека.
1.8.	Портрет. Эмоции на лице. Школа графики. Рисуем автопортрет.
1.9.	Пейзаж. Учимся у мастеров. Линия горизонта. Школа живописи. Рассвет. Лунная ночь.
1.10.	Натюрморт. Перспектива (фронтальная и угловая). Школа живописи и графики. «Натюрморт с двумя книгами».
1.11.	Книжная графика как вид изобразительного искусства. Школа книжной графики. Иллюстрирование басни И. Крылова «Стрекоза и Муравей».

1.12.	Искусство каллиграфии. Музей каллиграфии. Школа каллиграфии. Чудо-звери.
1.13.	Компьютерная графика.
1.14.	Школа компьютерной графики «Игрушечный мишка».
Раздел 2. Декоративное искусство (8 часов)	
2.1.	Художественная керамика и фарфор. Школа декора. «Девочка с птицей».
2.2.	Художественное стекло. Хрусталь. Музей хрусталя.
2.3.	Декоративные звери и птицы. Школа декора.
2.4.	Художественный металл. Каслинское литьё. Кузнечное ремесло. Музей «Огни Москвы». Школа декоративного искусства. Чугунное кружево. Волшебный фонарь.
2.5.	Художественный текстиль. Ручная роспись ткани. Мастерство изготовления валенок. Музей валенок.
2.6.	Школа декора. Украшаем валенки.
2.7.	Орнамент. Сетчатый орнамент. Орнаменты народов мира.
Раздел 3. Народное искусство (7 часов)	
3.1.	Лаковая миниатюра (Федоскино, Палех, Мстёра, Холуй). Школа народного искусства. Палехские деревья.
3.2.	Русское кружево. Вологодские узоры.
3.3.	Резьба по кости. Холмогорские узоры.
3.4.	Народный костюм. Ансамбль женского костюма. Головные уборы.
3.5.	Мужской костюм. Обувь. Одежда народов Севера. Одежда народов Кавказа. Народный костюм. Музей утюга. Школа народного искусства.
3.6.	Тульские самовары и пряники. Школа народного искусства. Русский самовар. Пряничные доски.
3.7.	
Раздел 4. Мир дизайна и архитектуры (7 часов)	
4.1.	Бионическая архитектура. Природные формы.
4.2.	Бионические формы в дизайне. Школа дизайна. Мой первый автомобиль. Мебель для детской комнаты. «Скамейка-слон».
4.3.	Человек в дизайне. Животные в дизайне. Школа дизайна.
4.4.	Школа дизайна. Дизайн костюма. Фитодизайн. Игрушки из природных материалов.
4.5.	

4.6.	Твои творческие достижения.
4.7.	
Итого:	34 часа

Изучив тематическое планирование курса «Изобразительное искусство» для обучающихся 4 класса по общеобразовательной системе «Планета знаний» (Н. М. Сокольникова), мы можем качественно внедрить блок уроков в образовательный курс.

Блок уроков направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

Ожидаемые результаты:

– интерес младших школьников в развитии у себя дизайнерских умений под средством компьютерной графики;

– повышение уровня самостоятельности и активности младших школьников;

– повышение уровня дизайнерских умений у младших школьников под средством компьютерной графики;

Таблица 5 - Блок уроков, направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики

№ урока	Время проведения урока	Тема урока
1	Проведение урока между уроками 1.1 и 1.2.	Вводный урок «Рисуем в графическом редакторе Paint».
2	Проведение урока после урока 1.14.	«Мой будущий дом».

3	Проведение урока между уроками 2.3 и 2.4.	«Моё представление школы в современном дизайне».
4	Проведение урока после урока 3.7.	«Дизайнерское предложение архитектурного сооружения для моего города».
5	Проведение урока после урока 4.7.	Итоговый урок «Защита своих работ».

Мы предлагаем несколько разработанных нами уроков, с использованием графического редактора Paint. Конспекты уроков представлены в приложении. (Приложение 1)

Урок №1

Тема: «Рисуем в графическом редакторе Paint».

Класс: 4

Цели урока:

1) образовательная – познакомиться с компьютерной графикой Paint, освоить работу мыши с помощью графического редактора Paint, научить создавать простейшие рисунки с помощью графического Редактора Paint.

2) развивающая– развивать память, внимание, мышление.

3) воспитательная– воспитывать аккуратность и внимательность.

Планируемые результаты:

Предметные– освоить работу в графическом редакторе Paint.

Личностные– проявлять художественный вкус и умение работы в коллективе.

Системно-деятельностные: применять на практике графические умения и владеть навыками конструирования.

Тип урока: изучение и закрепление нового материала.

Межпредметные связи: информатика, ИЗО.

Оборудование: альбом, карандаши, проектор, компьютеры (графический редактор Paint), интерактивная доска, презентация.

План урока:

1. Организационный момент.
2. Повторение пройденного материала.
3. Объяснение нового материала:
 - Графический редактор Paint.
 - Принципы работы в графическом редакторе Paint.
4. Практическая работа.
5. Закрепление пройденного материала.
6. Подведение итогов.

Урок № 2

Тема: «Мой будущий дом».

Класс: 4

Цели урока:

Образовательная– углубить знания об архитектуре и о работе архитектора: обучить конструированию.

Развивающая– развивать пространственное; совершенствовать графические навыки и умения работы в программе Paint.

Воспитательная– воспитывать любовь к труду и умение работать в группе.

Планируемые результаты:

Предметные– знать определение архитектуры как вида пластического искусства, уметь использовать навыки пространственного воображения.

Личностные– проявлять художественный вкус и умение работы в коллективе.

Системно-деятельностные: применять на практике графические умения и владеть навыками конструирования.

Материалы и инструменты к уроку:

Для учителя– фотографии и видеоматериал о жилищной архитектуре: снимки современных жилых домов: плотная бумага, фломастеры, линейка, простой карандаш, ластик, компьютер, проектор.

Для обучающихся– плотная бумага, фломастеры, линейка, простой карандаш, ластик, компьютер.

Межпредметные связи: изобразительное искусство, литература, трудовое обучение, информатика.

Ход урока:

1. Организационный этап.

– Психологический настрой к уроку.

– Подготовка рабочего места.

2. Актуализация опорных знаний.

3. Побуждение к активной деятельности.

4. Эксперимент.

5. Практическая работа. Творческая деятельность.

6. Рефлексия.

- Самооценка.
- Подведение итогов.

Урок № 3

Тема: «Моё представление школы в современном дизайне».

Класс: 4

Цели:

- Дать представление о дизайне и архитектуре как видах искусства;
- Познакомить учащихся с многообразием форм в архитектуре;
- Развитие творческих способностей;
- Совершенствовать графические навыки и умения работы в программе Paint.

Планируемые результаты:

Личностные: положительная мотивация и познавательный интерес к изучению дизайна и архитектуры

Предметные: выполнять не сложные модели архитектурных сооружений в программе Paint.

Метапредметные:

Регулятивные:

- самостоятельно выполнять творческую работу;
- определять критерии своей работы, анализировать и оценивать свою работу.

Познавательные:

- выполнять не сложные архитектурные сооружения.

Регулятивные:

- высказывать своё мнение о художественно- творческой работе;
- уметь дополнять суждения, приводить примеры.

Оборудование: презентация, учебник, альбом, карандаш, ластик, компьютер.

План урока:

- 1.Организационно-мотивационный этап.
- 2.Актуализация знаний.
- 3.Деятельностно-операционный этап.
- 4.Открытие новых знаний.
- 5.Практическая часть.
- 6.Оценочно-рефлексивный этап.
- 7.Рефлексия-оценка деятельности.

Урок № 4

Тема: «Дизайнерское предложение архитектурного сооружения для моего города».

Класс: 4

Цель урока: создать работу «Архитектурное сооружение для моего города» в программе Paint.

Форма организации деятельности: индивидуально-групповая.

Метапредметные результаты:

Регулятивные: умение определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно; умение совместно с учителем

обнаруживать и формулировать учебную проблему; умение планировать учебную деятельность на уроке и использовать необходимые средства.

Познавательные: умение сравнивать, анализировать, обобщать; умение мыслить, делать выводы; умение внимательно относиться к предложенным заданиям; умение работать в группах.

Коммуникативные: умение формулировать свои мысли, высказывать их вслух; умение выражать собственное мнение, умение обосновывать свой выбор.

Предметные: умение работать в программе Paint, знание понятия «архитектура», «архитектор», иметь представление о работе архитектора.

Задачи: воспитательная – воспитывать в учащихся способность эмоциональной отзывчивости на прекрасное в жизни, уважительное отношение к предметам, созданным руками человека;

художественно-творческая – сформировать представление об архитектуре как особом виде изобразительного искусства, показать роль архитектуры в жизни человека;

образовательная – формировать навыки работы в программе Paint; развивать ассоциативно-образное мышление, творческую фантазию.

Материалы для обучающихся: альбом, карандаш, ластик, компьютер-программа Paint.

Материалы для учителя: зрительный ряд: презентация «Застывшая музыка» литературный ряд: В.В. Маяковский «Кем быть» (отрывок), Г. Люшин «Архитектор».

Урок № 5

Итоговый урок «Защита своих работ».

Данный урок проходит в свободной форме, обучающиеся демонстрируют всему классу выполненные работы по всем предыдущим темам, демонстрация проходит в виде защиты проекта.

В данном параграфе мы представили блок уроков, который направлен на приобщение младших школьников к архитектурному дизайну средствами компьютерной графики.

2.3. Анализ результатов уровня развития архитектурного дизайна младших школьников средствами компьютерной графики

Экспериментальное исследование проводилось в 4 «А» классе МБОУ «Мирненская СОШ» п. Мирный.

В исследовании принимали участие обучающиеся 4 «А» класса, в количестве 14 человек. Из них 6 мальчиков и 8 девочек.

На первом этапе исследования детям была предложена диагностика творческого развития обучающихся «5 рисунков» (автор: Н.А. Лепская).

В результате проведения диагностики были получены следующие данные, представленные в таблице 6.

Таблица 6 - Уровень творческого развития младших школьников

Список обучающихся	Показатели					Общий балл	Уровень
	1	2	3	4	5		
1. Полина. Г.	3	4	5	5	5	21 балл	Фрагментарной выразительности
2. Егор. К.	3	3	4	3	2	15 баллов	Дохудожественный
3. Милена. Т.	4	4	3	4	3	16 баллов	Фрагментарной выразительности
4. Настя. И.	4	5	4	3	3	19 баллов	Фрагментарной выразительности

5. Полина. М.	3	4	3	3	4	17 баллов	Фрагментарной выразительности
6. Ира. П.	5	5	4	4	5	23 балла	Художественной выразительности
7. Витя. С.	2	2	3	1	2	10 баллов	Дохудожественный
8. Настя. П.	4	3	4	4	3	18 баллов	Фрагментарной выразительности
9. Ваня. С.	4	4	3	3	4	18 баллов	Фрагментарной выразительности
10. Артём. В.	3	3	4	2	4	16 баллов	Фрагментарной выразительности
11. Элеонора. А.	4	4	5	3	3	19 баллов	Фрагментарной выразительности
12. Андрей. С.	3	3	3	4	3	16 баллов	Фрагментарной выразительности
13. Антон. М.	3	3	4	2	3	15 баллов	Дохудожественный
14. Катя. М.	4	4	5	4	3	20 баллов	Фрагментарной выразительности

Первые три параметра направлены на выяснение личностных качеств обучающихся: склонность к продуктивной или репродуктивной деятельности, стереотипное или свободное мышление, наблюдательность, память. Умение передавать движение характеризует уровень развития фантазии и воображения обучающегося. Статика в рисунках детей говорит об отсутствии достаточно ясного плана работы, о несформированной способности находить и создавать замыслы своих рисунков.

Параметр «эмоциональность» фиксирует эмоциональную отзывчивость обучающегося на жизненные явления, которые послужили основой замысла его рисунка, а также отношение автора к изображаемому событию или персонажу.

Параметры «выразительность» и «графичность» характеризуют достоинства продуктивной деятельности обучающегося и относятся непосредственно к самому рисунку.

В качестве примера рассмотрим следующие результаты диагностики обучающегося под №1 (Таблица 6):

Оцениваем: ставим плюс или минус в позиции каждого рисунка.

Рисунок 1: оценен следующим образом: самостоятельность +, динамика -, эмоциональность -, выразительность +, графичность + (Приложение 2).

Рисунок 2: в рисунке переданы характерные детали и движение персонажа, оценен следующим образом: самостоятельность +, динамика +, эмоциональность -, выразительность +, графичность + (Приложение 3).

Рисунок 3: сделан по стереотипному замыслу. Композиция очень статичная, изображенный объект не передает движение. Ребенок проявил свою наблюдательность, использует графические приемы (штриховку). Можно говорить о склонности к репродуктивной деятельности (Приложение 4).

Рисунок 4: сделан по стереотипному замыслу. Композиция очень статичная, изображенный объект не передает движение. Рисунок можно отметить как выразительный (Приложение 5).

Рисунок 5: рисунок выполнен по оригинальному замыслу. Ребенок проявил свою наблюдательность. В рисунке переданы характерные детали и движение персонажа. Рисунок можно отметить как выразительный (Приложение 6).

Рассмотрев результаты диагностики обучающегося под №1, можно сделать вывод: ученик в общем количестве получил 21 балл, и относится к уровню фрагментарной выразительности.

Проанализировав полученные результаты всего класса, можно сделать следующие выводы:

Анализируя детские рисунки, можно выделить три уровня развитости художественной способности:

- 1) высокий уровень– художественное развитие– 1 человек;
- 2) средний уровень– фрагментарное развитие воображения– 10 человек;
- 3) низкий уровень– дохудожественный– 3 человека.

1 высокий уровень– художественное развитие относится к детям, которые достаточно быстро находят замысел для своего рисунка. Редко, но встречаются дети, которые приходят на уроки с таким богатым запасом замыслов, что никакой подсказки со стороны учителя им не требуется: им очень хочется что-то нарисовать - особенное и интересное. Рисунки таких детей отличаются от других и необычностью выбранного события, и оригинальностью изобразительного решения.

2 средний уровень– фрагментарное развитие воображения, техники характерен для детей, жизненный или культурный опыт которых актуализируется только при условии, если учитель назвал им несколько разных источников замысла рисунка. Из них ребенок выбирает то, что соответствует опыту его наблюдений и впечатлений, в этом случае делает интересные рисунки. Если же такой подсказки не было, он повторяет на рисунках то, что не раз уже изображал.

3 низкий уровень– дохудожественный– у детей, которые самостоятельно не могут найти источник замысла для рисунка. Они способны действовать только по образцу. Свой личный опыт такие дети с рисованием не связывают, считая, что изображать надо только то, что умеешь, что уже рисовал раньше или что показывал учитель. На их рисунках, независимо от задания, повторяются одни и те же объекты, изображенные почти одинаково. Чаще всего это солнышко, домик, дерево, цветочки, телефоны, компьютеры, повторяются и «мультишные» человечки. Иногда можно увидеть нечто новое, но, как правило, это то, что показывал учитель.

Таблица 7 - Распределение испытуемых по уровням творческого развития

Уровень	Количество человек	Количество процентов
Высокий	1	7,1%
Средний	10	71,4%
Низкий	3	21,4%



Рисунок 4- Распределение испытуемых по уровням творческого развития.

- 1 человек (7%)- имеет высокий уровень творческого развития.
- 10 человек (72%)- имеет средний уровень творческого развития.
- 3 человека (21%)- имеет низкий уровень творческого развития.

Мы провели анализ результатов уровня творческого развития у обучающихся 4 «А» класса. Анализ полученных данных позволяет сделать вывод, что в исследуемой группе обучающихся большинство имеют средний уровень творческого развития.

Следующая проведённая диагностика, диагностика ИКТ компетентности обучающихся.

Первым этапом данной диагностики было проведение анкетирования обучающихся. Получили следующие результаты:

1. Нравятся ли Вам уроки и мероприятия с использованием компьютерных технологий (ИКТ)?

Да- 12 человек, нет- 2 человека.

2. Укажите, на каких предметах используются средства информатизации?

Дети единогласно в количестве 14 человек ответили, что средства информатизации используются на уроках: русский язык, литературное чтение, окружающий мир, ОРКСЭ, изобразительное искусство, технология.

3. Создавали ли Вы презентации для уроков, конкурсов по заданию учителя? Если да, то, по каким предметам?

Да- 8 человек, нет- 6 человек.

По предметам: литературное чтение- 5 человек, окружающий мир- 8 человек.

4. Повысилась у Вас успеваемость по тем предметам, где учитель часто использует средства информатизации?

Да- 7, не знаю-7 человек.

5. Знакомы ли с сайтом школы?

Да- 11 человек, нет- 3 человека.

6. Стимулирует ли повышение Вашей успеваемости введение электронных журналов?

Да- 11 человек, нет- 3 человека.

7. Как Вы относитесь к использованию электронных тестов для проведения контроля знаний? Почему?

Положительно- 12 человек, отрицательно- 2 человека.

На вопрос «почему?» ответили: нет дома компьютера (2 человека).

8. Какие дополнительные образовательные курсы Вы бы хотели изучать дистанционно?

Никакие- 12 человек, курсы изучение английского языка- 1 человек, курсы рисования- 1 человек.

Исходя из данного анкетирования, можно сделать вывод, что большинство обучающихся привлекает обучение с применением компьютерных технологий.

Далее было проведено анкетирование №1 «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности». Были получены следующие результаты, отражённые в таблице 8.

Таблица 8- Выявление начального уровня ИКТ – компетентности.

№	Вопросы анкеты	да	%	нет	%	не знаю	%
1	У тебя есть дома компьютер?	12	85%	2	15%	-	-
2	Умеешь ли ты включать компьютер?	14	100%	0	-	-	-
3	Знаешь ли ты, из каких устройств состоит компьютер?	14	100%	0	-	-	-
4	Что ты делаешь на компьютере?						
	А) играю	8	57%	6	43%	-	-
	Б) работаю в интернете	10	71%	4	29%	-	-
	В) набираю текст	12	85%	2	15%	-	-
	Г) рисую	2	15%	12	85%	-	-
	Д) не работаю на компьютере	2	15%	-	-	-	-
5	Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере?	12	85%	2	15%	-	-
6	Умеешь ли ты выключать компьютер?	14	100%	0	-	-	-
7	Знаешь ли правила обращения с компьютером?	14	100%	0	-	-	-
8	Сколько времени проводишь за компьютером?	Меньше одного часа-один час		Больше одного часа		Не работают	
		4	28%	8	57%	2	15%

Далее было проведено анкетирование №2 «Личностные достижения обучающихся». Были получены следующие результаты, отражённые в таблице 9.

Таблица 9 - Личностные достижения обучающихся

№	Вопрос	да	%	нет	%
1	Умеешь ли ты включать компьютер?	14	100%	0	-
2	Умеешь ли ты выключать компьютер?	14	100%	0	-
3	Компьютер состоит из: а) монитор, системный блок, клавиатура, мышь б) монитор, системный блок в) монитор, клавиатура, мышь г) мышь, принтер, сканер	А)14	100%	-	-
4	Мышь предназначена для: а) ввода информации б) вывода информации в) для управления	В)14	100%	-	-
5	Клавиатура предназначена для: а) ввода информации б) вывода информации в) для управления	А)14	100%	-	-
6	Монитор предназначен для: а) ввода информации б) вывода информации в) для управления	Б)14	100%	-	-
7	Знаешь ли ты что такое меню?	14	100%	0	-
8	Умеешь ли ты работать с текстом?	14	100%	0	-
9	Умеешь ли ты сохранять информацию?	14	100%	0	-

Исходя из данного анкетирования, личностных достижений обучающихся, можно сделать вывод, что в данном классе ученики имеют 100% достижения.

Далее была проведена диагностическая работа №1 «Сформированность навыка обработки графической информации в редакторе Paint». Результаты диагностической работы отражены в диаграмме. (Рисунок 5)



Рисунок 5- Сформированность навыка обработки графической информации в редакторе Paint.

- 10 человек (72%)- справились с диагностической работой.
- 4 человека (28%)- не справились с диагностической работой.

Следующая проведённая работа, диагностическая работа №2 «Сформированность навыка обработки текстовой информации в редакторе Блокнот». Результаты диагностической работы представлены в диаграмме. (Рисунок 6)



Рисунок 6- Сформированность навыка обработки текстовой информации в редакторе Блокнот.

– 9 человек (90%)- справились с диагностической работой.

– 1 человек (10%)- не справились с диагностической работой.

Далее была проведена диагностическая работа №3 «Выявление уровня сформированности ИКТ – компетентности». Полученные результаты представлены в диаграмме. (Рисунок 7)



Рисунок 7- Выявление уровня сформированности ИКТ – компетентности.

- 8 человек (57%)- справились с диагностической работой.

- 6 человек (43%)- не справились с диагностической работой.

В данном параграфе мы провели анализ результатов уровня творческого развития у обучающихся и провели диагностику формирования ИКТ – компетенций у обучающихся 4 «А» класса. Анализ полученных данных позволяет сделать вывод, что в исследуемой группе обучающихся большинство имеют средний уровень творческого развития. Проведя диагностику формирования ИКТ – компетенций, мы пришли к выводу, что большая часть обучающихся имеет высокий уровень сформированности ИКТ – компетентности.

Вывод по II главе

В ходе экспериментальной работы по приобщению младших школьников к архитектурному дизайну средствами компьютерной графики, мы подобрали необходимые диагностические методики, выявили цели и задачи эксперимента.

После проведения диагностики для младших школьников: «5 рисунков» Н.А. Лепской, мы сделали вывод, что 7%– имеет высокий уровень, 72%– средний уровень, 21%– низкий уровень творческого развития.

Следующая проведённая нами диагностика, диагностика ИКТ компетентности обучающихся. Было проведено в первую очередь анкетирование обучающихся. Далее выявили сформированность навыка обработки графической информации в редакторе Paint, получили следующие результаты, 72%– справились, 28%– не справились с диагностической работой. Следующая проведённая работа, выявление сформированности навыка обработки текстовой информации в редакторе Блокнот, полученные результаты– 90%– справились, 10%– не справились с диагностической работой. Последняя проведённая диагностическая работа

выявление уровня сформированности ИКТ-компетентности, 57%– справились, 43%– не справились с диагностической работой.

Во втором параграфе мы разработали блок уроков, направленный на приобщение младших школьников к архитектурному дизайну средствами компьютерной графики.

Третий параграф нашего исследования был направлен на анализ результатов уровня приобщения к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики. Проведя диагностики, пришли к выводу, что в исследуемой группе обучающихся большинство имеют средний уровень творческого развития, и что большая часть обучающихся имеет высокий уровень сформированности ИКТ – компетентности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, цель данной выпускной квалификационной работы можно считать достигнутой: изучена проблема исследования, разработан и проверен блок уроков, направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

Для достижения цели были поставлены следующие основные задачи, которые были выполнены в ходе работы: выявлена сущность понятий «приобщение», «дизайн», «архитектура», «архитектурный дизайн», «компьютер», «компьютерная графика», «ИТ- технологии»; определены особенности приобщения к архитектурному дизайну младших школьников; подобраны диагностические методики для определения уровня художественного развития у младших школьников и ИКТ компетентности; выявлены особенности работы в программе «Paint»; разработан блок уроков направленный на приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики.

Учитывая, что дизайнерская деятельность отвечает идее гуманизации обучения, а также содействует индивидуализации, самовыражению, самореализации обучающихся, необходимо расширять влияние этой деятельности на развитие их способностей в процессе обучения таких дисциплин как технология и ИЗО. Кроме того, именно в дизайнерской деятельности изначально заложено экспериментирование, смелые находки, поиск, которые стимулируют проявление способностей и творчества.

Нами была подобрана диагностика для младших школьников: «5 рисунков» Н.А. Лепской, результаты которой показали, что есть дети с низким уровнем творческого развития. Также проведена диагностика ИКТ–компетентности обучающихся, результаты которой показали, что большая часть детей имеет высокий уровень сформированности ИКТ–компетентности. Можно сделать вывод, что на уроках и во внеурочное время учитель должен уделять внимание одному из важных вопросов, как

приобщение к архитектурному дизайну младших школьников средствами компьютерной графики. Для этого нами был разработан блок уроков, который поможет детям в приобщении их к архитектурному дизайну.

Результаты нашего исследования имеют практическую значимость. Разработанный нами блок уроков может быть использован в проведении уроков ИЗО в начальной школе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Studbooks.net. Виды архитектуры, Стили в архитектуре – Архитектура. Виды архитектуры [Электронный ресурс]. –Режим доступа: https://studbooks.net/509474/nedvizhimost/vidy_arhitektury
2. Асмолов, А. Г. Психология XXI века и рождение образовательного пространства в России / А.Г. Асмолов // Новое время, новая дидактика : сборник. - М., 2001. - С. 15-16.
3. Бердяев, Н. О. О назначении человека [Электронный ресурс] / Н.О. Бердяев. – Режим доступа: http://krotov.info/library/02_b/berdyaev/1931_026_01.html
4. Библиотека диссертаций. Яковлева, А. Г. Педагогические условия приобщения младших школьников к духовным ценностям [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dslib.net/obw-pedagogika/pedagogicheskie-uslovija-priobwenija-mladshih-shkolnikov-k-duhovnym-cennostjam.html>
5. Брыксина, О. Ф. Информационно-коммуникационные технологии в начальной школе [Текст]: учебник для вузов / О. Ф. Брыксина, Е. С. Галанжина, М. А. Смирнова. — М.: Академия, 2015. — 208 с.
6. Википедия. Свободная энциклопедия. Microsoft Paint [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint

7. Википедия. Свободная энциклопедия. Информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Информационные_технологии_в_образовании
8. Википедия. Свободная энциклопедия. Компьютерная графика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_графика
9. Волкова, В. Н. Педагогика народного художественного творчества: Учебник. / В. Н. Волкова. - СПб.: Планета Музыки, 2016. - 160 с.
10. Гальшева, А. С, Филатова, М. П, Сабурикова, Т. В. Приобщение как средство воспитания и педагогическая категория [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/priobschenie-kak-sredstvo-vospitaniya-i-pedagogicheskaya-kategoriya>
11. Голицына, О. Л. Информационные технологии: Учебник / О.Л. Голицына, Н. В. Максимов, Т. Л. Партыка, И. И. Попов. - М.: Форум, Инфра-М, 2013. - 608 с.
12. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка в 4 т. Т. 2 – М.: Русский язык, 2000. – 779 с.
13. Дорофеев, Д. Ю. Хайдеггер и философская антропология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://anthropology.rchgi.spb.ru/haidegger/haidger_i2.htm

14. Ефремова, Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-образовательный.- М.: Рус. яз. 2000.- в 2 т.- 1209 с. - (Б-ка словарей рус. яз).
15. Информатика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://informatika.edusite.ru/lezione9_29.htm
16. Инфоурок ведущий образовательный портал России. Грашина, Ю. В. Использование IT– технологий на уроках [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/ispolzovanie-ittehnologiy-na-urokah-1356468.html>
17. Инфоурок ведущий образовательный портал России. Соколова Е. В. Информационные технологии в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/material.html?mid=3176>
18. Инфоурок ведущий образовательный портал России. Творчество на уроках изобразительного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/tvorchestvo-na-urokah-izobrazitelnogo-iskusstva-498227.html>
19. Кравченко, А. И. Психология и педагогика: учебник / А.И. Кравченко. - М.: Проспект, 2015. - 400 с.
20. Курпатов, А. В. Развитие личности. Психология и психотерапия / А. В. Курпатов, А. Н. Алехин. - М.: Олма Медиа Групп; Издание 2-е, 2007. - 448 с.
21. Опарин, С. Г. Здания и сооружения. Архитектурно-строительное проектирование : учебник и практикум для СПО / С. Г. Опарин, А. А. Леонтьев. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 283 с.
22. Особенности восприятия архитектуры детьми старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pandia.ru/text/77/217/4034.php>
23. Островский, Э. В. Психология и педагогика: Учебное пособие / Э. В. Островский, Л. И. Чернышова. - М.: Вузовский учебник, 2017. - 192 с.

24. Работа с программой Paint – рисование и редактирование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://windows-school.ru/publ/winfaq/ptdz/rabota_s_programmoj_paint_risovanie_i_redaktirovanie_izobrazhenij/10-1-0-184

25. Развитие творческих способностей младших школьников / Агеева, Л. В., Шелякина, Н. А., Астафьева, Е. А. [и др.]. — [Текст] : непосредственный // Педагогика сегодня: проблемы и решения: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2017 г.). — Чита : Издательство Молодой ученый, 2017. — С. 79-82.

26. Словари и энциклопедии на Академике [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <https://dal.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/6977>

27. Словарь иностранных слов : [Более 4500 слов и выражений] / Н. Г. Комлев. – М. : ЭКСМО, 2006. – 669 с. – ISBN 5-699-15967-3 : 136.85.

28. Советов, Б. Я. Информационные технологии: теоретические основы: Учебник / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. - СПб.: Лань, 2017. - 444 с.

29. Сокольникова, Н. М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. / Н.М. Скольникова - 1999г., 390с.

30. Сокольникова, Н. М. История изобразительного искусства. Учебник. В 2 томах. Том 1 / Н. М. Сокольникова. - М.: Academia, 2014. - 320 с

31. Социальная сеть работников образования. Абросимова, С. А. Возможности IT– технологии для организации учебного процесса в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2012/11/24/vozmozhnosti-it-tehnologii-dlya-organizatsii-uchebnogo>

32. Социальная сеть работников образования. Методическая разработка. Бубнова, М. В. Программа дополнительного образования «Знакомство с архитектурой» [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/01/16/rabochaya-programma-po-oznakomleniyu-detey-starshego-doshkolnogo>

33. Студопедия. Архитектурный дизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studopedia.org/4-31393.html>

34. Устин, В. Б. - Учебник Дизайна. Композиция, методика, практика. -М.,2009.

35. ФГОС – Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/>

36. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://kpfu.ru/docs/F2009061155/FGOS.NOO_23_10_09_Minjust_3.1_.pdf

37. Ходусов, А. Н. Педагогика воспитания: теор., метод., технол., метод.: Уч. / А. Н. Ходусов. - М.: Инфра-М, 2017. - 56 с.

38. Хуторской, А. В. Педагогика: Учебник / А. В. Хуторской. - СПб.: Питер, 2017. - 112 с.

39. Шанский, Н.М. Художественный текст под лингвистическим микроскопом [Текст]: книга для внеклассного чтения учащихся 8-10-х классов средних школ. / Н.М. Шанский - Москва: Просвещение, 1986. – 157, [3] с. : ил.; 21 см.

40. Яковлева, А. Г. Педагогические условия приобщения младших школьников к духовным ценностям [Текст]: Дис. ... канд. пед. наук. А. Г. Яковлева. Томск, 2003 191 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Конспекты уроков для 4 класса

Урок №1

Тема: «Рисуем в графическом редакторе Paint»

Тема: «Рисуем в графическом редакторе Paint».

Класс: 4

Цели урока:

1) образовательная – познакомиться с компьютерной графикой Paint, освоить работу мыши с помощью графического редактора Paint, научить создавать простейшие рисунки с помощью графического Редактора Paint.

2) развивающая– развивать память, внимание, мышление.

3) воспитательная– воспитывать аккуратность и внимательность.

Планируемые результаты:

Предметные– освоить работу в графическом редакторе Paint.

Личностные– проявлять художественный вкус и умение работы в коллективе.

Системно-деятельностные: применять на практике графические умения и владеть навыками конструирования.

Тип урока: изучение и закрепление нового материала.

Межпредметные связи: информатика, ИЗО.

Оборудование: альбом, карандаши, проектор, компьютеры (графический редактор Paint), интерактивная доска, презентация.

План урока:

1. Организационный момент.

2. Повторение пройденного материала.
3. Объяснение нового материала:
 - Графический редактор Paint.
 - Принципы работы в графическом редакторе Paint.
4. Практическая работа.
5. Закрепление пройденного материала.
6. Подведение итогов.

Ход урока

I. Организационный момент.

1. Отметить отсутствующих.
2. Объявить тему занятия.
3. Объявить цели занятия.
4. Объявить план занятия.

Нашу работу мы построим следующим образом. Сначала повторим

Пройденные материалы (создание рисунка в альбомах). Затем мы перейдем к изучению нового материала, выполнению лабораторной работы подведению итогов.

II. Повторение пройденного материала. (Создание рисунка в альбомах).

III. Объяснение нового материала.

Графический редактор Paint.

Графический редактор Paint входит в набор стандартных программ и используется для создания растровых изображений.

Окно редактора Paint содержит панель инструментов, палитру и рабочую область. Создаваемый рисунок может занимать только часть рабочей области или выходить за ее пределы, в этом случае появляются полосы прокрутки.

- Строка заголовка.
- Строка меню.
- Панель инструментов.
- Рабочая область.
- Палитра.
- Панель состояния.
- Размеры объекта в пикселях.
- Инструменты рисования.

Инструменты из Панели инструментов позволяют рисовать различные

Геометрические фигуры, закрашивать области рисунка, выделять графические элементы, вписывать текст, проводить линии определенной толщины, корректировать изображение и многое другое.

Карандаш – позволяет провести линию толщиной в 1 пиксель.

Кисть – более широкая линия. В окне под панелью инструментов можно выбрать форму кисти.

Ластик – используется для стирания объектов. Размер ластика также можно выбрать под панелью инструментов.

Распылитель – позволяет создавать размытые пятна.

Выбор цветов – позволяет щелчком левой кнопки мыши в любом месте рисунка выбрать цвет как основной, правой кнопкой мыши – как фоновый.

Масштаб – используется для увеличения масштаба. В окне под Панелью инструментов можно выбрать коэффициент увеличения.

Линия – используется для построения прямых линий методом протягивания. Если при построении удерживать нажатой клавишу Shift, то линии будут горизонтальные, вертикальные или направленные под углом 45°.

Кривая – строит кривую линию в три приема: вначале строится прямая линия, а затем задается изгиб.

Эллипс – для создания эллипса протащите указатель по диагонали эллипса. Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу Shift при перетаскивании указателя.

Прямоугольник – для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника.

Скругленный прямоугольник – строится так же, как и обычный прямоугольник.

Многоугольник – для построения многоугольника перемещаем указатель мыши и щелкаем в каждой вершине многоугольника. В последней вершине необходимо щелкнуть дважды.

Заливка – используется для заливки замкнутых областей. Если щелкнуть внутри замкнутой области, для которой требуется выполнить заливку, левой кнопкой мыши, она залится цветом основного цвета, правой – фоновым цветом.

Надпись – вначале создаем рамку для надписи, устанавливаем курсор внутри рамки. На панели атрибутов текста выбираем название, размер и начертание шрифта. При необходимости рамку можно перемещать и изменять ее размеры.

Показ работ учащихся выполненных на графическом редакторе Paint.

IV. Закрепление пройденного материала.

Самостоятельная практическая работа:

Ход работы

1. Откройте графический редактор Paint.
2. Нарисуйте любой рисунок с помощью редактора Paint.

Физминутка для глаз.

Если я назову названия предметов, относящиеся к компьютеру, вы часто поморгаете глазками и покачаете головой. Если предметы не будут относиться к компьютеру, вы должны присесть. Итак, начнём:

Монитор, телефон, мышь, клавиатура, магнитофон, системный блок, телевизор, процессор, колонки, настольная лампа, принтер, холодильник, грузовик, клавиша, ручка, графический редактор, стол, самолёт.

V. Подведение итогов.

Вы сегодня познакомились графическим редактором Paint, создавали рисунок с помощью программы: выбирали инструменты, работали с фигурами, заливали краской.

Чем же удобны компьютерные рисунки? (Ответ: при работе в графическом редакторе никогда не ломается карандаш, ластик не стирается, а краски не кончаются. При этом пальцы, нос и одежда остаются чистыми.

Если рисунок на бумаге не удался, остается его только выбросить. Зато компьютерный рисунок можно исправлять до тех пор, пока вы не останетесь довольны своим рисунком. Когда рисунок готов, его можно сохранить, распечатать и подарить своим друзьям).

- Всем спасибо, урок окончен, до свидания!

Урок № 2

Тема: «Мой будущий дом»

Класс: 4

Цели урока:

Образовательная– углубить знания об архитектуре и о работе архитектора: обучить конструированию.

Развивающая– развивать пространственное; совершенствовать графические навыки и умения работы в программе Paint.

Воспитательная– воспитывать любовь к труду и умение работать в группе.

Планируемые результаты:

Предметные– знать определение архитектуры как вида пластического искусства, уметь использовать навыки пространственного воображения.

Личностные– проявлять художественный вкус и умение работы в коллективе.

Системно-деятельностные: применять на практике графические умения и владеть навыками конструирования.

Материалы и инструменты к уроку:

Для учителя– фотографии и видеоматериал о жилищной архитектуре: снимки современных жилых домов: плотная бумага, фломастеры, линейка, простой карандаш, ластик, компьютер, проектор.

Для обучающихся– плотная бумага, фломастеры, линейка, простой карандаш, ластик, компьютер.

Межпредметные связи: изобразительное искусство, литература, трудовое обучение, информатика.

Ход урока:

1. Организационный этап.

– Психологический настрой к уроку.

– Подготовка рабочего места.

2. Актуализация опорных знаний.

3. Побуждение к активной деятельности.

4. Эксперимент.

5. Практическая работа. Творческая деятельность.

6. Рефлексия.

– Самооценка.

– Подведение итогов.

Ход урока:

Организационный этап.

Психологический настрой к уроку.

Подготовка рабочего места.

Актуализация опорных знаний.

1. Загадывание загадки про дом.
2. Вопросы. Кто строит дом?
3. Кто проектирует строительство дома?
4. А что такое архитектура?

(Сопровождение с презентацией).

Архитектура – это умение строить красивые здания.

Архитектура – это искусство проектирования и строительства зданий и сооружений, необходимых людям для их жизни и деятельности.

Побуждение к активной деятельности.

Рассматриваем фото и видеоматериал. Попросим учеников ответить на вопрос: какие здания и сооружения необходимы людям?

Это – жилые дома, школы и детские сады, больницы, магазины, спортивные сооружения, театры и кинотеатры, и многое др.

Обобщаем высказывания детей. Важны все сооружения, но не менее важно их окружение парки, скверы, дороги, площади, даже детские площадки. Поэтому архитекторы всегда стараются проектировать жилые здания в комплексе, вместе с окружающими их скверами, газонами, дорожками и детскими площадками.

Архитекторы – это люди, занимающиеся проектированием и дизайном различных сооружений, жилых домов и общественных зданий.

Внимательно рассматривают предложенный визуальный материал. Делятся впечатлениями.

Очень важны школы. Людям нужны больницы и магазины. Людям необходимы жилые дома.

Для людей нужны самые разные здания: фабрики и заводы, театры и музеи, и стадионы.

Архитектор – очень нужная и важная профессия!

Вспомнить изученный материал на прошлом уроке, по работе в программе Paint.

Эксперимент.

Предложить обучающимся взять на себя роль архитектора и спроектировать свой будущий дом. Задание творческое и увлекательное. Напомнить, что перед работой в графическом редакторе, мы сначала на листе бумаги рисуем макет дома. Выполняют наброски проекта.

Практическая работа. Творческая деятельность.

Во время работы дать рекомендации:

Следует опираться на эскиз и следить за масштабом, чтобы элементы не получились слишком большими или маленькими.

Нужно работать аккуратно и вдумчиво, иначе один небрежно выполненный элемент может испортить всю работу.

Рефлексия.

Предложить обучающимся рассказать об узнанном на уроке.

Самооценка новых знаний.

Я узнал, что архитектор, это человек, который придумывает и проектирует различные здания и сооружения.

Мне понравилось проектировать дом и создавать его в программе Paint.

Итоги: показ обучающихся своих работ, выполненных в программе Paint.

- Все проекты получились интересными. Дома очень разные и совсем не похожи друг на друга. Спасибо за работу!

Урок № 3

Тема: «Моё представление школы в современном дизайне».

Класс: 4

Цели:

- Дать представление о дизайне и архитектуре как видах искусства;
- Познакомить учащихся с многообразием форм в архитектуре;
- Развитие творческих способностей;
- Совершенствовать графические навыки и умения работы в программе Paint.

Планируемые результаты:

Личностные: положительная мотивация и познавательный интерес к изучению дизайна и архитектуры

Предметные: выполнять не сложные модели архитектурных сооружений в программе Paint.

Метапредметные:

Регулятивные:

- самостоятельно выполнять творческую работу;
- определять критерии своей работы, анализировать и оценивать свою работу.

Познавательные:

- выполнять не сложные архитектурные сооружения.

Регулятивные:

- высказывать своё мнение о художественно- творческой работе;
- уметь дополнять суждения, приводить примеры.

Оборудование: презентация, учебник, альбом, карандаш, ластик, компьютер.

План урока:

- 1.Организационно-мотивационный этап.
- 2.Актуализация знаний.
- 3.Деятельностно-операционный этап.
- 4.Открытие новых знаний.
- 5.Практическая часть.
- 6.Оценочно-рефлексивный этап.
- 7.Рефлексия-оценка деятельности.

Ход урока:

1.Организационно-мотивационный этап

Приветствие

-Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас с вами урок изобразительного Искусства.

Мотивация

- Доброе утро солнце (давайте потянемся вверх к солнцу)
- Доброе утро небо (потянемся к небу)
- Доброе утро всем нам (руки в стороны).

2.Актуализация знаний

-Ребята, послушайте меня внимательно.

-Стоит в поле теремок

Он ни низок, ни высок.

-Помните эту сказку?

Как называется эта сказка? (теремок)

-Верно, а кто герои этой сказки (Мышка - Норушка, Лягушка-Квакушка, заяка- Побегайка и т.д)

-Помните, чем закончилась сказка? (влез медведь, развалил весь теремок, принялись потом все герои строить новый дом).

3.Целепологание

-Ребята, а кто наши дома строит?

Мышка с лягушкой?

Строители, конечно

-Но, чтобы построить дом, нужно его сначала придумать. Рассчитать сколько будет окон, дверей и этажей будет в доме.

-Может кто-нибудь знает кто придумывает дома?

Это архитекторы

А как называется деятельность, которой занимается архитектор?

(Архитектура)

-Молодцы! Сегодня на уроке мы с вами поговорим о архитектурном дизайне, и тема нашего урока «Моё представление школы в современном дизайне».

4.Открытие новых знаний

-Мы с вами отправляемся в путешествие по миру дизайна и архитектуры.

-Сначала мы поговорим о дизайне.

-Что же такое Дизайн? Найдите определение в учебнике и прочитайте его (чтение про дизайн).

-Ребята, давайте теперь рассмотрим внимательно иллюстрацию.

-Давайте теперь поговорим об архитектуре.

-Что такое Архитектура, ребята? (читаю в учебнике про архитектуру)

-Архитекторы создают различные сооружения разной формы и строением.

Анализ образца

-Ребята, сегодня мы попробуем себя в роли архитектора, каждый из вас должен будет придумать и сделать набросок своего архитектурного здания в современном дизайне на листочке, а точнее– школы.

Физкультурная минутка.

Давайте, ребята отдохнем перед
сложной и кропотливой работой.

У оленя дом большой,

Он глядит в свое окошко.

Зайка серенький бежит,

В дом к нему стучит:

«Стук, стук, дверь открой,

Там в лесу охотник злой!»

«Зайка, зайка, забегай!

Лапу мне давай».

5.Практическая деятельность обучающихся.

- А сейчас, ребята как я говорила вы побудете в роли архитектора, выполняем набросок здания на листочках, далее переходим работать в программу Paint.

Инструктаж учителя:

Представьте внешний вид здания, которое вы будете изображать, какой оно формы, высоты, цвета? Составьте план работы. В какой последовательности будете выполнять работу? Используйте в рисунках прямые линии и геометрические фигуры. Наброски делайте простым карандашом. После этого приступайте к работе в программе Paint.

Самостоятельная работа детьми

(слежу за работой учащихся, показываю. Выделяю, кто правильно и красиво выполняет работу).

6.Итог урока:

Демонстрация работ ребят.

– Расскажите о постройках, которые вы выполнили.

– Чья школа вам понравилась?

– Что в ней наиболее удачно, интересно?

7.Рефлексия:

– Что нового узнали сегодня на уроке?

– Чему учились на уроке? Используя знаки (смайлики) оцените свои достижения на уроке.

-Урок окончен. Спасибо!

Урок № 4

Тема: «Дизайнерское предложение архитектурного сооружения для моего города»

Класс: 4

Цель урока: создать работу «Архитектурное сооружение для моего города» в программе Paint.

Форма организации деятельности: индивидуально-групповая.

Метапредметные результаты:

Регулятивные: умение определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно; умение совместно с учителем обнаруживать и формулировать учебную проблему; умение планировать учебную деятельность на уроке и использовать необходимые средства.

Познавательные: умение сравнивать, анализировать, обобщать; умение мыслить, делать выводы; умение внимательно относиться к предложенным заданиям; умение работать в группах.

Коммуникативные: умение формулировать свои мысли, высказывать их вслух; умение выражать собственное мнение, умение обосновывать свой выбор.

Предметные: умение работать в программе Paint, знание понятия «архитектура», «архитектор», иметь представление о работе архитектора.

Задачи: воспитательная – воспитывать в учащихся способность эмоциональной отзывчивости на прекрасное в жизни, уважительное отношение к предметам, созданным руками человека;

художественно-творческая – сформировать представление об архитектуре как особом виде изобразительного искусства, показать роль архитектуры в жизни человека;

образовательная – формировать навыки работы в программе Paint; развивать ассоциативно-образное мышление, творческую фантазию.

Материалы для обучающихся: альбом, карандаш, ластик, компьютер-программа Paint.

Материалы для учителя: зрительный ряд: презентация «Застывшая музыка» литературный ряд: В.В. Маяковский «Кем быть» (отрывок), Г. Люшин «Архитектор».

Ход урока.

1.Актуализация знаний.

Как хорошо, что сегодня мы здесь все вместе. Мы спокойны и добры, приветливы и ласковы. Мы все здоровы. Глубоко вдохните и выдохните. Выдохните вчерашнюю обиду, злобу, беспокойство. Забудьте о них. Вдохните в себя свежесть и красоту белого снега, чистого неба, тепло солнечных лучей. Я желаю вам хорошего настроения и бережного отношения друг к другу.

2.Постановка учебной задачи.

Тему урока я пока озвучивать не буду, попробуйте сами догадаться, послушав отрывок из стихотворения В, Маяковского «Кем быть?»

Я бы строить дом пошел-пусть меня научат.

Я сначала начерчу План готов,

дом и вокруг такой, сто работ

какой хочу на тыщу рук...

Самое главное, Хороший дом,

чтоб было нарисовано большущий дом

здание на все четыре стороны,

славное, и заживут ребята в нем

живое словно удобно и просторно.

Так кто догадался, о чем будем говорить на уроке? */версии детей/*

А если точнее, об архитектуре. Ведь строительство и архитектура неразрывно связаны.

3.Объявление темы урока.

Итак, попробуйте сформулировать тему нашего урока (.....)

Всё правильно, но я немного уточню «Дизайнерское предложение архитектурного сооружения для моего города».

4.Вступительная беседа.

Архитектура окружает человека повсюду и в течение всей его жизни: это и жилище, и место работы, и место отдыха. Это среда, в которой человек существует, среда, созданная самим человеком. Архитектор. Архитектура. Мы часто слышим эти слова. Откуда они пришли к нам?

-Как вы думаете, что означает слово *архитектура*? */версии детей/*.

-Как называют человека, который занимается архитектурой?
/архитектор/.

Архитектура-это искусство строить.

Но между строительством и архитектурой существует различие. Как вы думаете, какое? */версии детей/*. Роль строительства – возводить сооружения. Строители лишь выполняют указания архитектора. Архитектура же кроме того, что полезна человеку, удовлетворяет нуждам, потребностям человека, должна быть еще и красивой. Архитектор обязан учитывать все, чтобы людям было удобно пользоваться зданием, даже силы природы..

-Как вы думаете, нужна ли нам архитектура? /версии детей/.

Архитектура и строительное искусство пришли к нам издалека. Где жил первобытный человек? Это постройка, сделанная самой природой.

Когда климат стал меняться, становилось холодно, люди стали строить искусственные жилые сооружения из костей, черепов, шкур мамонтов.

Все это создано нашими предками. Нам необходимо беречь эти исторические архитектурные постройки, чтобы знать, как жили люди раньше, знать культуру народа. Эта память необходима, чтобы строить будущее

-Давайте мысленно окинем взором наш город. Как вы думаете, что же можно отнести к архитектуре? /версии детей/

В архитектуре, как в зеркале, отражается история народа, воплощаются достижения культуры и искусства. Пожалуй, только архитектура связана с человеком непосредственно, ведь мы ежеминутно соприкасаемся с ней.

Наши жилища, театры, библиотеки, магазины – тоже архитектурные памятники. Может, они не представляют художественной ценности, но всегда интересны с точки зрения истории и культуры народа.

Я еще раз хочу напомнить о необходимости беречь эти исторические архитектурные памятники, не осквернять их, не разрушать, не портить. Только зная прошлое, мы сможем построить будущее.

-Сейчас мы совершим экскурсию по всему миру и узнаем, какие достопримечательности, архитектурные памятники существуют в различных странах. /в качестве фона звучат шедевры инструментальной музыки /

-Как вы думаете, откуда архитектор берет свои идеи? /из природы/

У природы, конечно! Вы посмотрите, как совершенны творения природы.

-А до чего умно сотворила природа ель! Дерево в высоту достигает 20 метров. И тем не менее оно устойчиво. Способствует этому особое расположение веток. Многому архитекторы научились у природы. Зодчие использовали идею ели при создании храмов.

4.Физминутка.

5.Практическая часть.

-Сегодня перед нами стоит задача создать работу «Архитектурное сооружение для моего города» в программе Paint.

-Как вы думаете, ленты голубого цвета мы отнесем к какому времени года? (зима)

-Зелёного цвета?

-Красного?

-Жёлтого?

-Я думаю, вы будете внимательны и осторожны при работе.

(Завершение работы, Защита проектов)

Вывод:

Не все становятся художниками, но каждый из нас должен уметь видеть красоту окружающего мира. Благодаря современным технологиям можно каждому попробовать себя в роли художника.

-В архитектуре, как в зеркале, отражается история народа, воплощаются достижения культуры и искусства. Наши жилища, театры, библиотеки, магазины – тоже архитектурные памятники. Может, они не

представляют художественной ценности, но всегда интересны с точки зрения истории и культуры народа.

Я еще раз хочу напомнить о необходимости беречь эти исторические архитектурные памятники, не осквернять их, не разрушать, не портить. Только зная прошлое, **мы сможем построить будущее.**

6.Рефлексивная деятельность.

-Что показалось вам самым интересным в сегодняшнем уроке?

-Может вы узнали то, чего до сих пор не знали?

-Что доставило вам на уроке радость, удовольствие?

-А может вас что-то огорчило?

-Какое настроение у вас после сегодняшнего занятия?

-У нас есть цветок настроения. Вы повяжете ленты жёлтого цвета, если настроение у вас отличное, вам всё понравилось, вам было интересно.

Ленточки зелёного цвета повяжет тот, кому было неинтересно, скучно, кто не узнал ничего нового на уроке.

7.Обобщение, итог урока, показ работ.

Архитектуру часто называют «каменной симфонией», «музыкой в камне», «застывшей музыкой». Архитектура звучит величественно и торжественно, прославляя мастерство и разум. Любите родной город, свое село - уникальный архитектурный ансамбль.

Любите архитектуру хотя бы за то, что она не закрылась, как другие искусства, за толстыми стенами музеев и библиотек. Она одна властно звучит, воспевая своим каменным языком талант человека, его достижения, порывы.

8. Домашнее задание—найдите в книгах, учебниках, энциклопедиях красивые, изображения необычных архитектурных сооружений и принесите их на следующий урок.

Спасибо всем за работу!

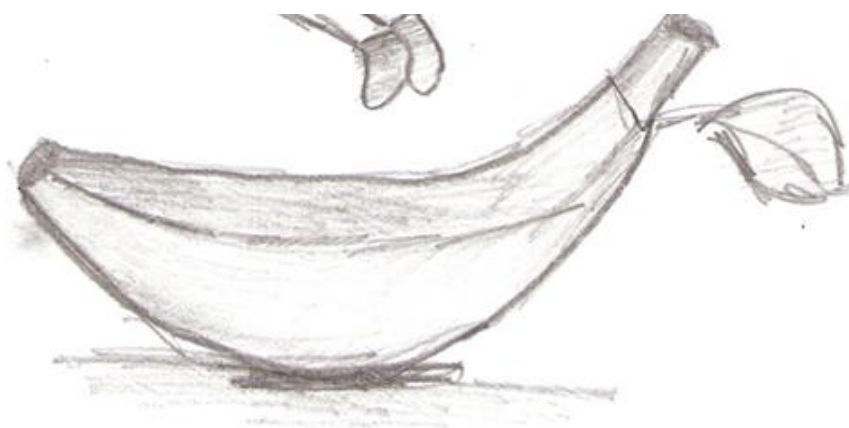
ПРИЛОЖЕНИЕ 2



ПРИЛОЖЕНИЕ 3



ПРИЛОЖЕНИЕ 4



ПРИЛОЖЕНИЕ 5



ПРИЛОЖЕНИЕ 6

