

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика»
для основного общего образования
5 - 6, 7 - 8 классы

Пояснительная записка

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера. Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление.

Программа курса по информатике «Компьютерная графика» в 5 - 8 классах направлена на достижение следующих **целей**:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений с помощью компьютера.
- дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений с помощью компьютера.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ необходимо решить **следующие задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ. Основные предметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения - научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Планируемые результаты освоения курса

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования:

Личностных результатов:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию).
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной

работы всей группы.

- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объемные геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика» позволят обучающимся знать принципы и структуру устройства Всемирной паутины, формы представления и управления информацией в сети Интернет;
- уметь находить, сохранять и систематизировать необходимую информацию из Сети с помощью имеющихся технологий и программного обеспечения;
- уметь спроектировать, изготовить и разместить в сети веб-сайт объёмом 5—10 страниц на заданную тему;
- владеть способами работы с изученными программами;
- владеть приёмами организации и самоорганизации работы по изготовлению сайта;
- иметь опыт коллективной разработки и публичной защиты созданного сайта;
- Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», обучающиеся могут в дальнейшем использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний – физике, химии, биологии и др.
- Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на web-странице или импортировано в документ издательской системы.
- Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Обучающиеся должны уметь:

- создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDRAW, именно:
- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.);

- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
- использовать узорчатые и текстурные заливки;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочивания и объединения объектов, а также операций вычитания и пересечения;
- получать объемные изображения;
- применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.
- Редактировать изображения в программе Adobe Photoshop, а именно:
 - выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);
 - перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
 - редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
 - сохранять выделенные области для последующего использования;
 - монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
 - раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
 - применять к тексту различные эффекты;
 - выполнять тоновую коррекцию фотографий;
 - выполнять цветовую коррекцию фотографий;
 - ретушировать фотографии;
 - выполнять обмен файлами между графическими программами.

Содержание курса

«Основы компьютерной графики» 5 – 6 классы (34 часа - 1 час в неделю)

Тема 1. Обучение работе на компьютере (4ч.)

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

Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint (6ч.)

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 3. Редактирование рисунков (6ч.)

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 4. Точные построения графических объектов (8ч.)

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 5. Преобразование рисунка (4ч.)

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 6. Конструирование из мозаики (6ч.)

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

«Создание презентаций в среде PowerPoint» 7 - 8 класс (34 часа - 1 час в неделю)

Тема 1. Назначение приложения PowerPoint (5ч.)

Возможности и область использования приложения PowerPoint . Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

Тема 2. Базовая технология создания презентаций (10ч.)

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Тема 3. Создание презентаций (10ч.)

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Тема 4. Компьютерный практикум (9ч.)

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

Тематическое планирование

1 ч в неделю, 34 ч в год

№	Название темы	Количество часов
---	---------------	------------------

		общее	теория	практика
5 – 6 класс «Основы компьютерной графики»				
1	Обучение работе на компьютере	4	2	2
2	Освоение среды графического редактора Paint	6	2	4
3	Редактирование рисунков	6	2	4
4	Точные построения графических объектов	8	3	5
5	Преобразование рисунка	4	2	2
6	Конструирование из мозаики	6	3	3
	Итого	34	14	20
7 - 8 класс «Создание презентаций в среде PowerPoint»				
1	Назначение приложения PowerPoint	5	3	2
2	Базовая технология создания презентации	10	5	5
3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	10	3	7
4	Компьютерный практикум	9	1	8
	Итого	34	12	22

Поурочное планирование

в 5 -х и 6 -х классах (34 часа в год, 1 час в неделю)

1. Назначение основных устройств компьютера.
2. Правила работы за компьютером
3. Назначение объектов компьютерного рабочего стола.
4. Понятие компьютерного меню. Основные технологии работы с меню.
5. Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора.
6. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования.
7. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения.
8. Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»
9. Понятие фрагмента рисунка.
10. Создание рисунка по мотивам сериала Мандалорец Дж. Лукаса
11. Понятие файла. Сохранение созданного рисунка.
12. Открытие сохраненного рисунка

13. Сборка рисунка из деталей
14. Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»
15. Геометрические инструменты
16. Инструменты рисования линий. Построение линий.
17. Построение фигур.
18. Что такое пиксель и пиктограмма.
19. Изменение масштаба просмотра рисунка.
20. Редактирование рисунка по пикселям.
21. Создание пиктограммы.
22. Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов».
23. Выполнение команд наклона, отражения и поворота.
24. Растяжение и сжатие.
25. Исполнение надписи.
26. Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»
27. Творческая работа «Меню готовых форм»
28. Творческая работа «Конструирование из кубиков»
29. Проектная работа «Композиция из кубиков»
30. Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»
31. Итоговое тестирование
32. Виртуальная экскурсия «Графика»
33. Проект по теме: Лето и чем я буду занят.
34. Защита проектов.

Тематическое планирование

в 7 - 8 классах (34 часа в год, 1 час в неделю)

1. Объекты презентации.
2. Группы инструментов среды Power Point (теория)
3. Запуск и настройка среды Power Point (практика)
4. Назначение панели инструментов.
5. Выделение этапов создания презентаций.
6. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию.
7. Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов.
8. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию.
9. Создание рисунка по мотивам сериала Мандалорец Дж. Лукаса.
10. Рисуем пингвина через эллипсы и вставляем в презентацию.
11. Создание анимации рисунка. Практика.

12. Запуск и отладка презентации.
13. Создание презентации «Часы» (практика)
14. Выделение объектов (теория)
15. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.
16. Работа с сортировщиком слайда. (практика)
17. Создание презентации «Времена года» (практика)
18. Создание презентации «Времена года» (практика)
19. Создание презентации «Времена года» (практика)
20. Создание презентации «Скакалочка»
21. Создание презентации «Скакалочка»
22. Создание презентации «Скакалочка»
23. Итоговое тестирование
24. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
25. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
26. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
27. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
28. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
29. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
30. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
31. Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»
32. Защита проектов (теория)
33. Защита проектов (теория)
34. Защита проектов (теория)