


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Администрация муниципального района Благоварский район Республики Башкортостан
Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
средняя общеобразовательная школа с. Мирный муниципального района
Благоварский район Республики Башкортостан
МОБУ СОШ с. Мирный**

СОГЛАСОВАНО

зам. директора

по учебно-воспитательной работе

 /Терегулова Г.М./

« 01 » 09 2023

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора

МОБУ СОШ с. Мирный

от 01.09.2023 №167-ОД

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Компьютерная графика»

для обучающихся 5 – 6 классов

с. Мирный 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа дополнительного образования составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т.А.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями.

Цель программы: обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися основ компьютерной графики, освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

Задачи:

Обучающие:

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
- сформировать навыки работы в графических редакторах: Paint, KoluerPaint,
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;
- проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

Развивающие:

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

Воспитывающие:

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на детей 8-10 лет. Срок реализации дополнительной образовательной программы 1 год

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

В результате изучения данной программы обучающиеся получат 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 объёмные 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:

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнивать между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.
- Уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp.
- Иметь понятие о множестве.
- Уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.
- Уметь находить общий признак предмета и группы предметов.
- Уметь конструировать фигуру из её частей.

Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).

— **Текущий в форме наблюдения:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

— **Итоговый контроль** в формах

- практические работы;
- творческие проекты обучающихся;
- контрольные задания.

— **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Ожидаемые результаты программы

В ходе реализации программы «Компьютерной графики» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

— приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

обучающиеся имеют представление:

- ✓ о работе на компьютере;
- ✓ о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- ✓ об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- ✓ об основных моделях коммуникативного поведения.

— получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах Paint, Gimp.

обучающиеся соблюдают:

- ✓ правила работы на компьютере;
- ✓ алгоритм построения графического объекта;
- ✓ умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- ✓ владеют коммуникативными моделями поведения.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ в кабинете информатики

Компьютерная графика как область информатики.

Распространение и преимущества использования компьютерной графики. Области применения компьютерной графики. Виды компьютерной графики.

Графический редактор Paint

Графический редактор Paint. Инструменты. Создание геометрических фигур с помощью графических примитивов. Построение композиции из геометрических фигур. Зеркальное отображение рисунка и его фрагментов.

Орнамент. Элементы геометрического орнамента. Создание геометрического орнамента. Элементы растительного орнамента. Создание растительного орнамента.

«Дом моей мечты» Обсуждение иллюстративного материала. Создание рисунка «Дом моей мечты»

Художественные промыслы России и павлопосадские платки. Создание рисунка «Павлопосадские платки».

Работа на клавиатурном тренажере. Создание подписи рисунка шрифтами различных размеров.

Понятие композиции художественного произведения. Приемы выполнения рисунка «Храм». Создание рисунка.

Геометрические формы, применяемые при композиционном построении букета. Создание рисунка «Букет в вазе».

Хохломская роспись. Построение композиции в стиле Хохломы.

Мифологическая и сказочная птица, приносящая счастье. Чтение фрагментов сказок о Жар-птице. Приемы рисования Жар-птицы. Создание рисунка «Жар-птица»

Жанры в живописи. Пейзаж. Демонстрация фотографий пейзажей. Приемы рисования пейзажа. Создание пейзажа

Художественные ткани. Создание рисунка ткани

Оформление выставки рисунков.

Выставка рисунков. Представление своих работ.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов		Дата		Примечание
		Теория	Практика	По плану	По факту	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ в кабинете информатики	1				
2	Компьютерная графика как область информатики. Распространение и преимущества использования компьютерной графики.	1				
3	Области применения компьютерной графики. Виды компьютерной графики.	1				
<i>Графический редактор Paint</i>						
4	Графический редактор Paint.	0,5	0,5			
5	Инструменты графического редактора Paint.		1			
6	Создание геометрических фигур с помощью графических примитивов.	1				
7	Создание геометрических фигур с помощью графических примитивов.		1			
<i>Графический редактор MS Word</i>						
8	Графический редактор MS Word	1				
9	Инструменты графического редактора MS Word		1			
10	Построение композиции из геометрических фигур.		1			
11	Построение композиции из геометрических фигур.		1			
12	Зеркальное отображение рисунка и его фрагментов.		1			
13	Зеркальное отображение рисунка и его фрагментов.	1				

14	Орнамент. Элементы геометрического орнамента.		1			
15	Орнамент. Элементы геометрического орнамента.		1			
16	Создание геометрического орнамента.		1			
17	Создание геометрического орнамента.		1			
18	Элементы растительного орнамента.		1			
19	Создание растительного орнамента.		1			
20	«Дом моей мечты» Обсуждение иллюстративного материала.		1			
21	Создание рисунка «Дом моей мечты»		1			
22	Создание рисунка «Дом моей мечты»		1			
23	Работа на клавиатурном тренажере		1			
24	Работа на клавиатурном тренажере		1			
25	Создание подписи рисунка шрифтами различных размеров		1			
26	Понятие композиции художественного произведения.	1				
27	Геометрические формы, применяемые при композиционном построении букета.	1				
28	Создание рисунка «Букет в вазе».		1			
29	Построение композиции в стиле Хохломы.		1			
30	Приемы рисования Жар-птицы.		1			
31	Приемы рисования пейзажа.		1			
32	Оформление выставки рисунков.		2			
33	Выставка рисунков. Представление своих работ.		1			

6 класс

№ урока	Тема проведения	Кол-во часов	Дата проведения	
			6 класс	
			по плану	факт
Блок Создание презентаций PowerPoint				
1	Инструктаж по ТБ в кабинете информатики. MS PowerPoint	1		
2	Создание макета презентации	1		
3	Векторная графика	1		
4	Реализация возможности панель WordArt	1		
5	Анимация	1		
6	Организация гиперсвязей	1		
7	Создание управляющих кнопок	1		
8	Назначение и основные элементы программы PowerPoint	1		
9	Слайд и его оформление. Шаблоны	1		
10	Выбор и вставка объектов в слайд	1		
11	Настройка анимации	1		
12	Настройка анимации	1		
13	Создание анимации	1		
14	Переходы и их настройка	1		
15	Требования к оформлению и демонстрации презентаций	1		
16	Создание собственной презентации	1		
17	Создание собственной презентации	1		
18	Создание собственной презентации	1		
19	Создание собственной презентации	1		
Блок «Создание видеороликов»				
20	Возможности программы Windows Movie Make	1		
21	Интерфейс программы Windows Movie Make	1		
22	Создание видеоклипов	1		
23	Создание видеоклипов	1		
24	Создание видеоклипов	1		
25	Видеопереходы	1		
26	Видеопереходы	1		
27	Добавление файлов в видеоролик	1		
28	Добавление файлов в видеоролик	1		
29	Создание видеоролика на заданную тему	1		
30	Создание видеоролика на заданную тему	1		
31	Создание видеоролика на заданную тему	1		
32	Презентация своего видеоролика	1		
33	Итоговое занятие	1		

