

Принято
на заседании МО
протокол № 1
16 08 2021 г.

Проверено
зам директора по УВР
И.А.Сухина
26 08 2021 г.



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
основного общего образования
«Секреты компьютерной графики»**

класс 6

Пояснительная записка

Настоящая программа по внеурочной деятельности «Секреты компьютерной графики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности

Предмет Информатика и ИКТ изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на практические занятия (так как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждой изученной темы создаётся мини-проект, который показывает чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс «Компьютерный дизайн» включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

В ходе реализации программы используется оборудование центра «Точка роста».

Цель: Зажечь в детях творческую искорку, научить владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовить учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

- Знакомство детей с основными видами компьютерной графики;
- Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов;
- Включение учащихся в практическую деятельность;
- Формирование потребности в саморазвитии, формированию активной жизненной позиции;
- Развитие культуры общения.

Актуальность курса

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в гимназии.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети с большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с

разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Обучающиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Место предмета в учебном плане

Рабочая программа курса по внеурочной деятельности «Секрет компьютерной графики» рассчитана для обучающихся 6 классов, на 1 год обучения (68 часов, 2 часа в неделю).

Цели и задачи обучения. Основной целью курса является формирование компетенций в области обработки информации посредством современных компьютерных технологий.

Основные задачи программы:

- сформировать у учащихся глубокие и прочные знания на основе развития интереса к изучаемому предмету.
- создать условия для формирования детского коллектива как средства развития личности;
- содействовать процессам самопознания и саморазвития личности;
- развивать творческие способности;

Данный курс позволяет выявить среди учащихся наиболее заинтересованных и одарённых и продолжить с ними работу по созданию собственных мультимедийных ресурсов.

Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности:

Класс	Личностные результаты	Метапредметные результаты		
		Регулятивные УУД	Познавательные УУД	Коммуникативные УУД

<p>6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Учиться выполнять различные роли в группе (лидера,</p>
----------	---	--	--	---

<p>культурой общения и поведения.</p>	<p>и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном. 	<p>геометрические фигуры.</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>исполнителя, критика).</p>
---------------------------------------	---	---	-------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> • Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика). 	
--	--	---	--

Содержание курса внеурочной деятельности 6 класс «Секреты компьютерной графики»

№	Название главы	Формы организации учебных занятий
1	Введение	Беседа
2	Знакомство с компьютером: файлы и папки	Беседа, практическая работа
3	Форматы графических файлов	Беседа, практическая работа
4	Цвет в компьютерной графике	Беседа, практическая работа
5	Стандартная программа Windows-Paint	Беседа, практическая работа
6	Графические возможности MS Word	Беседа, практическая работа
7	Работа с простейшими программами по созданию анимации	Беседа, практическая работа
8	Программа Gimp	Беседа, практическая работа
9	Основы работы с объектами	Беседа, практическая работа

10	Закраска рисунков	Беседа, практическая работа
11	Вспомогательные режимы работы	Беседа
12	Создание рисунков из кривых	Беседа, практическая работа

**Тематическое планирование по курсу внеурочной деятельности
«Секреты компьютерной графики» 6 класс**

№ занятия	Название темы	Дата
Введение – 1ч		
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места.	
Знакомство с компьютером: файлы и папки – 3 ч		
2	Файлы и папки	
3	Операции над файлами и папками (каталогами)	
4	Операции над файлами и папками (каталогами)	
Форматы графических файлов – 4ч		
5	Форматы графических файлов	
6	Преобразование файлов из одного формата в другой. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ	
Цвет в компьютерной графике – 3ч		
7	Растровая и векторная графика. Графические информационные объекты	
8	Цвет в компьютерной графике. Цветовая модель RGB.	

9	Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора	
Стандартная программа Windows-Paint – 14ч		
10	Графический редактор Paint	
11	Графический редактор Paint	
12	Инструменты рисования. Свободное рисование.	
13	Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур	
14	Заливка областей. Исполнение надписей	
15	Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка	
16	Операция с цветом. Работа с объектами.	
17	Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов.	
18	Вставка графического объекта в текстовый документ.	
19	Меню готовых форм	
20	Конструирование из кубиков	
21	Композиция из кубиков	
22	Разработка собственного проекта «Конструирование из мозаики»	
23	Разработка собственного проекта «Точечное построение графических объектов»	
Графические возможности MS Word – 7ч		
24	Графические возможности MS Word	
25	Графические возможности MS Word	
26	Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком.	
27	Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование	

	встроенного рисунка	
28	Создание рисунка Paint внутри документа Word.	
29	Объекты WordArt	
30	Разработка собственных проектов «рисунок в текстовом документе»	
Работа с простейшими программы по созданию анимации – 8ч		
31	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint	
32	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint	
33	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint	
34	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint	
35	Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint	
36	Разработка собственного проекта	
37	Разработка собственного проекта	
38	Конкурс анимации.	
Программа Gimp – 3ч		
39	Введение в программу Gimp. Рабочее окно программы Gimp	
40	Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов	
41	Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.	

Основы работы с объектами – 10 ч

42	Основы работы с объектами	
43	Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд	
44	Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление	
45	Операции над объектами: зеркальное отражение, вращение, масштабирование	
46	Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей.	
47	Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей.	
48	Особенности создания иллюстраций на компьютере	
49	Особенности создания иллюстраций на компьютере	
50	Разработка собственного проекта «Создание буклета»	
51	Разработка собственного проекта «Создание буклета»	
Закраска рисунков - 6ч		
52	Закраска рисунков	
53	Однородная, градиентная заливки	
54	Узорчатая и текстурная заливки	
55	Формирование собственной палитры цветов	
56	Использование встроенных палитр.	
57	Создание собственного проекта.	

Вспомогательные режимы работы – 4ч		
58	Вспомогательные режимы работы	
59	Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка	
60	Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка	
61	Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный	
Создание рисунков из кривых – 7ч		
62	Создание рисунков из кривых	
63	Редактирование формы кривой	
64	Рекомендации по созданию рисунков из кривых.	
65	Разработка итогового проекта.	
66	Разработка итогового проекта	
67	Разработка итогового проекта	
68	Конкурс работ	