

Министерство образования и науки Республики Бурятия
МКУ «Управление образования МО «Тункинский район»
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Далахайская основная общеобразовательная школа»

671003 Республика Бурятия, Тункинский район, улус Далахай, ул. Ленина д.3, тел. 89516298283, school.dalakhay.tunka@gov.rb

Утверждаю: 
И.о.директора МБОУ «Далахайская ООШ»
Халудорова Н.Н.

Приказ № 56 от 26.03.2024

Рабочая программа

курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика»
(предмет, курс)

7-9 классы

(является частью основной образовательной программы)

Составитель(и): Убушеева С.Р.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности составлена для 7-9 классов в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства Просвещения РФ № 254 от 20.05.2020 «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.07.2016 № 699 «Об утверждении перечня организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего образования»;
- Положением о рабочих программах учебных предметов, учебных курсов (в том числе внеурочной деятельности), учебных модулей.
- Уставом МБОУ «Далахайская ООШ»

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОТЕХ.КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и является приложением Основной образовательной программы основного общего образования школы. Она является частью непрерывного курса информатики, который включает в себя базовое или профильное обучение информатике в старших классах.

НАПРАВЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ – общеинтеллектуальное.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОТЕХ.КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

- Создать условия, обеспечивающие личностное, познавательное и творческое развитие обучающегося в процессе изучения основ графики с использованием компьютерных технологий.
- Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
- Изучение популярных графических программ.
- Обеспечение глубокого понимания принципов создания, обработки и хранения изображений.

Задачи изучения курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика»:

- формирование уважительного отношения к истории и культуре других стран;
- осознание ребёнком ценности, целостности и многообразия окружающего мира, своего места в нём;
- формирование психологической культуры и компетенции для обеспечения эффективного и безопасного взаимодействия в социуме.

Воспитательный потенциал КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОТЕХ. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» реализуется через:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку в детских объединениях школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОТЕХ. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Настоящая рабочая программа является составной частью основной образовательной программы основного общего образования Далахайская ООШ». В соответствии с учебным планом внеурочной деятельности общее количество времени на 2022-2024 учебный год составляет 34 часа. Недельная нагрузка составляет 1 час, при 34 учебных неделях.

УМК учебного предмета/учебного курса (в том числе внеурочной деятельности)/учебного модуля для педагога

Веб-дизайн. Уровень 1 Серия: Внеурочная деятельность Автор: Жемчужников Д.Г.
Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Вводное занятие

Вводное занятие. О профессии иллюстратора. Векторная иллюстрация. Растровая иллюстрация. Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация. Стикеры и инфографика. Композиция и цвет. Поиск личного стиля. Скетчинг. Поиски создание референсов. Изучаем базовые инструменты программы InkScape Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов. Обводка и заливка. Работа с формой с помощью перемещения узлов. Работа со слоями. Выравнивание и распределение. Прозрачность, тени, свечение. Проект: Создание автопортрета в стиле Flat. Создаем векторного персонажа Создаем историю персонажа. Работа с формой. Передаем характер персонажа. Лицо, фигура и эмоции персонажа. Создание элементов выполняющих историю персонажа. Подготовка персонажа к печати. Макетирование. Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.

Знакомимся с основами растровой графики в программе Gimp

Монтажная область, слои. Цвет и цветовые переходы — градиенты. Преобразование фотографии. Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии. Основные приёмы ретуширования фотографии. Использование инструментов Реп (Перо) и CloneStamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом. Создание коллажа. Мокап и презентация проекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОТЕХ. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Изучение курса в 7-9 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

Курс внеурочной деятельности «Компьютерная графика» является поддерживающим к курсу «Информатика».

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Формирование у детей мотивации к обучению, о помощи им в самоорганизации и саморазвитии.
2. Развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.
3. Развитие осознанного и ответственного отношения к собственному решению при работе с графической информацией

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем.
2. Планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане.
3. Осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.
4. Уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач.
5. Преобразовывать практическую задачу в познавательную.
6. Формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»
2. Понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в графическом дизайне;
3. Умение работать в среде растрового и векторного графического редактора; 4. Умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
5. Умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
6. Изучение возможностей растрового графического редактора;
7. Представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности

КРИТЕРИИ И ФОРМЫ ОЦЕНИВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ УЧАЩИХСЯ

В основу критериев оценки внеурочной деятельности обучающихся положены объективность и единый подход. Контроль и оценка умений и навыков осуществляется при достижении базового уровня (выпускник овладел опорной системой знаний на уровне осознанного овладения учебными действиями). Контроль умений и навыков проводится в конце года.

В качестве итоговой работы учащиеся должны предоставить индивидуальный проект.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Форма проведения занятия
Раздел 1. Вводное занятие			
1.1.	Организационное занятие. Мир графического дизайна. Знакомство с планом работы.	1	Беседа
Итого по разделу		1	
Раздел 2. Изучаем понятия иллюстрации и дизайна			
	О профессии иллюстратора.	1	Беседа
	Векторная иллюстрация.	1	Беседа
	Растровая иллюстрация.	1	Беседа
	Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация.	1	Беседа
	Стикеры и инфографика.	1	Беседа
Итого по разделу		5	
Раздел 3. Узнаем базовые принципы композиции и теорию цвета			
	Композиция и цвет.	1	Беседа
	Поиск личного стиля.	1	Теоретическое занятие
	Скетчинг. Поиск и создание референсов.	1	Игра
Итого по разделу		3	
Раздел 4. Знакомимся с миром векторной графики в программе Inkscape			
	Панель инструментов программы Inkscape.	1	Теоретическое занятие
	Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов.	1	Практическое занятие
	Обводка и заливка объектов.	1	Практическое занятие
	Работа с формой с помощью перемещения узлов.	1	Практическое занятие
	Работа со слоями.	1	Практическое занятие
	Выравнивание и распределение.	1	Практическое занятие
	Прозрачность, тени, свечение.	1	Практическое занятие
	Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.	1	Проектная деятельность

Итого по разделу		8	
Раздел 5. Создаем иллюстрацию – персонаж в векторной графике			
	Создание истории персонажа.	1	Беседа
	Работа с формой. Передаем характер персонажа.	1	Практическое занятие
	Лицо персонажа. Рисуем эмоции.	1	Практическое занятие
	Фигура персонажа.	1	Практическое занятие
	Важные особенности при создании персонажа.	1	Беседа
	Создание элементов дополняющих историю персонажа.	1	Практическое занятие
	Подготовка персонажа к печати. Макетирование.	1	Практическое занятие
	Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.	1	Проектная деятельность
Итого по разделу		8	
Раздел 6. Знакомство с графическим растровым редактором Gimp			
	Базовые инструменты программы Gimp.	1	Теоретическое занятие
	Монтажная область, слои.	1	Практическое занятие
	Цвет и цветовые переходы—градиенты.	1	Практическое занятие
	Преобразование фотографии.	1	Практическое занятие
	Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии.	1	Практическое занятие
	Основные приёмы ретуширования фотографии.	1	Практическое занятие
	Создание эскиза для проекта и подбор референсов.	1	Практическое занятие
	Создание коллажа.	1	Проектная деятельность
	Мокап и презентация проекта.	1	Проектная деятельность
Итого по разделу		9	

Поурочно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы занятия	Количество часов	Форма проведения занятия
1.	Организационное занятие. Мир графического дизайна. Знакомство с планом работы.	1	Беседа

2.	О профессии иллюстратора.	1	Беседа
3.	Векторная иллюстрация.	1	Игра
4.	Растровая иллюстрация.	1	Беседа
5.	Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация.	1	Клубное мероприятие
6.	Стикерсы и инфографика.	1	Игра
7.	Композиция и цвет.	1	Беседа
8.	Поиск личного стиля.	1	Клубное мероприятие
9.	Скетчинг. Поиск и создание референсов.	1	Беседа
10	Панель инструментов программы InkScape.	1	Беседа
11	Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов.	1	Беседа
12	Обводка и заливка объектов.	1	Клубное мероприятие
13	Работа с формой с помощью перемещения узлов.	1	Теоретическое занятие
14	Работа со слоями.	1	Беседа
15	Выравнивание и распределение.	1	Проектная деятельность
16	Прозрачность, тени, свечение.	1	Беседа
17	Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.	1	Конференция
18	Создание истории персонажа.	1	Беседа
19	Работа с формой. Передаем характер персонажа.	1	Клубное мероприятие
20	Лицо персонажа. Рисуем эмоции.	1	Беседа
21	Фигура персонажа.	1	Беседа
22	Важные особенности при создании персонажа.	1	Беседа
23	Создание элементов, дополняющих историю персонажа.	1	Игра
1		1	Беседа
24	Подготовка персонажа к печати. Макетирование.	1	Беседа
25	Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.	1	Беседа
26	Базовые инструменты программы Gimp.	1	Беседа
27	Монтажная область, слои.	1	Диспут
28	Цвет и цветовые переходы—градиенты.	1	Беседа

29	Преобразование фотографии.	1	Клубное мероприятие
30	Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии.	1	Беседа
31	Основные приёмы ретуширования фотографии.	1	Беседа
32	Создание эскиза для проекта и подбор референсов.	1	Беседа
33	Создание коллажа.	1	Игра
34	Мокап и презентация проекта.	1	Игра