

Приложение № 44 к ООП ООО

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №13



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика»**

5-8 классы

Направление: общеинтеллектуальное
Срок реализации 4 года

г. Серов
2020 г.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- 1) воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- 2) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- 3) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- 4) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- 5) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;
- 6) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- 7) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- 8) формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;
- 9) формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;
- 10) осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;
- 11) развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Метапредметные результаты:

- 1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль

своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

6) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

8) смысловое чтение;

9) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

10) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее - ИКТ компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;

12) формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

Предметные результаты:

- освоение основных понятий информатики: информационный процесс, информационная модель, информационная технология, информационная цивилизация и др;
- получение представления о таких методах современного научного познания как системный анализ, информационное моделирование, компьютерный эксперимент;
- умение использовать термины области «Компьютерная графика»;
- умение создавать собственные иллюстрации;
- умение выполнять обмен файлами между графическими программами;
- владение редактированием изображения;
- владение формами учебно-исследовательской, проектной, игровой деятельности.

В результате изучения курса «Компьютерная графика» обучающиеся узнают:

- о науке и технике как способе рационально-практического освоения окружающего мира;
- о назначении и функциях программного обеспечения компьютера;
- о истории и перспективах развития компьютерной графики;
- о способах обработки растровых, векторных и 3D-изображений и программах, предназначенных для компьютерной обработки изображений, разработки флешфильмов и веб-дизайна;
- о роли информационных процессов в современном мире.

Научатся:

- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);

- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- применять графические редакторы для создания, редактирования и форматирования изображений разных форматов;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста и изображений;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;
- проходить все этапы проектной деятельности, создавать творческие работы;
- решать задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- нести ответственности за вверенные ценности;
- использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда;
- внимательнее относиться к окружающим людям и оборудованию в процессе работы.

Содержание курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика»

Первый год обучения

Введение в курс «Компьютерная графика»

Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Gimp. Структура окна программы. Панели инструментов. Знакомство с палитрами.

Способы использования инструментов

Знакомство с программой Gimp. Основы обработки изображений. Инструменты выделения. Выделение фрагментов изображения. Режим рисования. Рисование и раскрашивание. Основные операции с документами.

Инструменты рисования: карандаш, кисть, библиотека кистей, создание новой кисти. Параметры инструментов. Практическая работа на изучение панели инструментов. Градиенты, заготовки градиентных переходов, основные команды редактирования. Создание собственного градиента. Инструменты: прямоугольник, овал, произвольная фигура, параметры, методы редактирования. Выполнение композиции с помощью собственной кисти.

Текст

Работа с текстом в GIMP (ввод, редактирование форматирование символов и абзацев). Преобразование текста в фигуру. Использование различных эффектов. Создание коллажа с текстом. Создание календаря.

Фильтры

Что такое фильтр. Многообразие фильтров Gimp. Правила работы с фильтрами. Практическая работа по использованию фильтров. Карандашный рисунок. Рисунок акварелью. Текст из фото.

Gif-анимация

Создание простейшей анимации с использованием средств GIMP.

Итоговое занятие

Применение навыков работы с инструментами GIMP. Создание фантазийной образной композиции с использованием инструментов GIMP

Содержание курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» Второй год обучения

Введение

Цели и задачи курса, обсуждение работы на текущий год. Повторение изученного за первый год курса. Инструктаж.

Рамки

Послойная организация изображения. Понятие слоя. Использование слоев PNG. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя. Редактирование фоновых слоев. Создание фотографии с рамкой JPG. Создание собственной рамки. Создание кроссворда.

Монтаж фотографий

Инструмент «зеркало». Раскрашивание черно-белого изображения. Создание многослойного изображения. Практические работы с использованием слоев. Коллаж, способы создания коллажа. Цветовая и тоновая коррекция фотографий. Ретуширование и восстановление фотографий. Двойная экспозиция. Сведение изображений (Осень-Зима). Перемещение фрагмента изображения на другой фон. Градиент с двумя изображениями. Инструмент «Штамп». Удаление лишних фрагментов с изображения. Ретуширование кожи. Маска слоя. Изменение лица на фотографии. Восстановление старой черно-белой фотографии. Работа со слоями. Размытие заднего фона. Итоговая работа. Детское фото. Презентация итоговых работ.

Содержание курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» Третий год обучения

Введение

Цели и задачи курса, обсуждение работы на текущий год. Инструктаж.

Основы мультипликации

Теоретические основы мультипликации. История мультфильмов. Виды мультипликации.

Основы создания анимации в PowerPoint

Основные приемы работы в программе PowerPoint. Планирование презентации. Создание пустой презентации. Разметка и оформление слайда. Создание презентаций в программе. Создание анимации на заданную тему. Создание анимации на свободную тему. Создание анимации для учебного предмета. Создание заготовки рисунка для анимации. Презентация созданных анимаций. Итоговая работа на знание программы PowerPoint

Основные принципы подготовки электронных публикаций с использованием приложения Microsoft Publisher

Создание визитки. Создание буклета. Создание памятки.

Программные средства для анимации

Конструктор мультфильмов «Мульт – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Создание мультфильма.

Содержание курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» Четвертый год обучения

Введение

Цели и задачи курса, обсуждение работы на текущий год. Инструктаж по технике безопасности.

Устройства для фотографирования

История фотографии. Устройство фотокамеры. Фотография и видеосъемка. Знакомство с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки.

Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий в папку компьютера. Отбраковка. Создание декораций. Продумывание персонажей для мультфильма. Фотографирование сюжетов мультфильма. Создание кадров для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты. Обзор программ для обработки фото.

Основны создания анимации в MoveMaker

Программа Movie Maker. Основные приемы работы в программе MoveMaker. Работа в MovieMaker. Копирование фотографий в программу Movie Maker. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker. Открытие созданных файлов. Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Запись звука в мультфильм. Озвучивание мультфильма. Знакомство с видеопереходами и видеоэффектами. Создание видеопереходов в мультфильме. Создание титров. Создание первой заставки. Монтирование мультфильма. Демонстрация мультфильмов.

Форма организации: конкурсы, исследовательские проекты, беседы, коллективные творческие дела.

Виды деятельности: познавательная деятельность, творческая деятельность, проектная деятельность.

Тематическое планирование Первый год обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Gimp.	1
2	Структура окна программы. Панели инструментов.	1
3	Знакомство с программой Gimp.	1
4-5	Инструменты выделения.	2
6-7	Инструменты рисования.	2
8	Выполнение композиции с помощью собственной кисти.	1
9-10	Градиенты, заготовки градиентных переходов, основные команды редактирования.	2
11-12	Режим рисования.	2
13-14	Итоговая работа с инструментами выделения, градиентной заливкой.	2
15-16	Работа с текстом в GIMP.	2
17-18	Создание коллажа с текстом.	2
19-20	Создание календаря (январь-апрель).	2
21-22	Создание календаря (май-август).	2
23-24	Создание календаря (сентябрь-декабрь).	2
25-26	Карандашный рисунок.	2
27-28	Рисунок акварелью.	2
29-30	Текст из фото.	2
31-32	Создание простейшей анимации.	2
33-34	Создание фантазийной образной композиции с использованием инструментов GIMP.	2

**Тематическое планирование
Второй год обучения**

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Введение. Цели и задачи курса. Техника безопасности.	1
2-3	Использование слоев PNG.	2
4-5	Создание фотографии с рамкой JPG.	2
6-7	Создание собственной рамки.	2
8-9	Создание кроссворда.	2
10-11	Инструмент «зеркало».	2
12-13	Раскрашивание черно-белого изображения.	2
14-15	Сведение изображений (Осень-Зима).	2
16-17	Двойная экспозиция.	2
18-19	Перемещение фрагмента изображения на другой фон.	2
20-21	Градиент с двумя изображениями.	2
22-23	Инструмент «Штамп». Удаление лишних фрагментов с изображения.	2
24-25	Инструмент «Штамп». Ретуширование кожи.	2
26-27	Маска слоя. Изменение лица на фотографии.	2
28-29	Восстановление старой черно-белой фотографии.	2
30-31	Работа со слоями. Размытие заднего фона.	2
32-33	Итоговая работа. Детское фото.	2
34	Презентация итоговых работ.	1

**Тематическое планирование
Третий год обучения**

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Введение. Цели и задачи курса. Техника безопасности.	1
2-3	Теоретические основы мультипликации. История мультфильмов.	2
4	Виды мультипликации.	1
5	Планирование презентации.	1
6	Создание пустой презентации.	1
7	Разметка и оформление слайда.	1
8	Влияние цвета на восприятие информации.	1
9	Художественное оформление презентаций.	1
10	Настройка анимации.	1
11	Настройка презентации.	1
12	Использование гиперссылки в показе слайдов.	1
13-14	Обсуждение идей анимации в PowerPoint на заданную тему.	2
15-16	Создание заготовки рисунка для анимации.	2
17-18	Сохранение анимации.	2
19-20	Обсуждение идей анимации в PowerPoint на свободную тему.	2
21-22	Создание анимации на свободную тему.	2
23-24	Презентация созданных анимаций.	2
25-26	Создание анимации для учебного предмета.	2
27	Итоговая работа на знание программы PowerPoint.	1
28	Создание визитки.	1
29	Создание буклета.	1

30	Создание памятки.	1
31	Конструктор мультфильмов «Мульты – Пульти».	1
32	Основные операции при создании анимации.	1
33	Этапы создания мультфильма.	1
34	Создание мультфильма.	1

**Тематическое планирование
Четвертый год обучения**

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Введение. Техника безопасности.	1
2	История фотографии.	1
3	Устройство фотокамеры.	1
4-5	Обзор программ для обработки фото.	2
6	Создание декораций.	1
7	Продумывание персонажей для мультфильма.	1
8-9	Начальные навыки фотографирования.	2
10-11	Рекомендации по технике фотосъемки.	2
12	Фотографирование сюжетов мультфильма.	1
13	Копирование фотографий в папку компьютера.	1
14	Отбраковка.	1
15	Знакомство с программой Movie Maker.	1
16	Основные приемы работы в программе Move Maker.	1
17	Открытие созданных файлов.	1
18	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	1
19	Установление временных рамок воспроизведения.	1
20	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.	1
21	Копирование фотографий в программу Movie Maker.	1
22	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.	1
23-24	Запись звука в мультфильм.	2
25-26	Озвучивание мультфильма.	2
27	Знакомство с видеопереходами и видеоэффектами.	1
28	Создание видеопереходов в мультфильме.	1
29	Создание титров для мультфильма.	1
30	Создание первой заставки.	1
31-32	Монтирование мультфильма.	2
33-34	Демонстрация мультфильмов.	2