



МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №8»
356024 Ставропольский край, Новоалександровский район
ст.Кармалиновская, ул.Школьная, 1
телефон факс (86544) 5-44-45, e-mail: sosh8-1526@bk.ru

<p>«СОГЛАСОВАНО» Руководитель Центра «Точка Роста»  И.М.Марьина</p>	<p>«УТВЕРЖДАЮ» И.о.директора МОУ СОШ №8  Е.В.Выродова Приказ № _____ от 02 сентября МС 2024 СОШ № 8</p>
--	--



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА**

**кружка «Занимательная компьютерная
графика»**

Направленность программы:

естественнонаучная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 14-15 лет

Класс: 8

Количество детей в группе: 10

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 51 час

Составитель: Андриевич А.П.

Пояснительная записка

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован.

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. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

Актуальность и новизна.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Во внеурочной деятельности имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика» за счет большего времени, нежели в учебное время. Также из-за гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Настоящая учебная программа реализует современные требования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом второго поколения по изучению графических пакетов данной возрастной группой и созданию мультимедиа презентаций.

Характеристика программы

Программа «Занимательная компьютерная графика» рассчитана на детей среднего школьного возраста, то есть для учащихся 8-х классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся 14-16 лет.

Сроки реализации программы: 1 год. Программа реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности. Занятия проводятся с классом, по 1,5 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Объем курса – 51 час.

Цели:

- формирование у учащихся основ компьютерной грамотности;
- освоение азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике;
- обучение выполнению рисунка разной степени сложности;
- знакомство с программами для мультимедиа презентаций.

Назначение программы – помочь детям узнать основные графические возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Задачи программы:

Обучающие:

- ✚ Обучить работе с графическими редакторами, с использованием ПК;
- ✚ сформировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- ✚ Сформировать элементарные навыки работы с графической информацией в текстовом и графическом редакторах.
- ✚ организовать развивающий досуг.

Развивающие:

- ✚ Развивать познавательный интерес школьников.
- ✚ Развивать творческое воображение и образное мышление учащихся.
- ✚ Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитывающие:

- ✚ Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- ✚ Воспитывать культуру общения между учащимися.
- ✚ Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Применяемые технологии

При реализации программы важно соблюдать оптимальное сочетание традиционных методов обучения школьников с новыми информационными технологиями. Предполагается использовать следующие технологии обучения:

1. Информационные, компьютерные (вытекающие из специфики раздела «Практика работы на компьютере»).
2. Проблемно-поисковые технологии (организация учебного процесса осуществляется с учётом структуры любого вида сознательной деятельности человека: мотив (цель, замысел), ориентировка, планирование, реализация замысла, контроль).
3. Здоровьесберегающие технологии (соблюдение установленных норм и правил организации рабочего места, соблюдение регламентированного времени работы учащихся за компьютером, педагогически целесообразный баланс между традиционными методами преподавания и включением в учебно-воспитательный процесс информационных технологий).

Курс носит сугубо **практический характер**, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Теоретические понятия информатики изучаются при объяснении учителя с вовлечением школьников в диалог. Используются формы исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач. Изучению теоретических понятий отводится 15-20 минут урока. Оставшееся время используется для практических заданий, которые выполняются учеником самостоятельно под контролем учителя. Из этого времени работе на ПК отводится не более 20-25 минут. В настоящее время количество компьютеров позволяет каждому школьнику работать за отдельной машиной, поэтому предполагается работа в индивидуальном режиме.

Изучение некоторых тем предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения темы.

Разнообразны также методы, приемы и средства обучения:

- практические работы,
- демонстрации учителем,
- использование цифровых образовательных ресурсов;
- рассказ учителя, эвристическая беседа для усвоения основных понятий.

Материал курса изучается на базовом уровне с дифференциацией практических заданий для детей, быстрее освоивших первоначальные навыки пользования.

Основной тип урока – комбинированный.

Формами подведения итогов освоения программы внеурочной деятельности является размещение выполненной творческой работы на сайте, участие в дистанционных конкурсах.

Результаты освоения программы внеурочной деятельности

Личностные:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения, способность к самооценке.

Метапредметные:

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

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.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

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).

Предметные:

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнить 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.

• **Самооценка и самоконтроль.**

Ожидаемые результаты программы

В ходе реализации программы «Занимательная компьютерная графика» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов - приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники 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.

Второй уровень результатов - получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах Paint, Gimp.

На II уровне воспитанники соблюдают:

✓ правила работы на компьютере;

✓ алгоритм построения графического объекта;

✓ умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;

✓ владеют коммуникативными моделями поведения.

Тематический план

1. Организационное занятие

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

2. Графические возможности текстового редактора

Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка внутри документа. Автофигуры. Объекты WordArt. Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

3. Методы представления графических изображений

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

4. Форматы графических файлов

Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

5. Цвет в компьютерной графике

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.

6. Введение в программу Gimp

Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

7. Основы работы с объектами

Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

8. Закраска рисунков

Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.

9. Вспомогательные режимы работы

Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.

10. Создание рисунков из кривых

Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.

11. Создание иллюстраций

Создание различных сложных иллюстраций.

12. Разработка итогового проекта. Конкурс работ

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика

1	Вводное занятие	1,5	1,5	
2	Графические возможности текстового редактора	9		9
3	Компьютерная графика	9	9	
4	Работа с растровым редактором Gimp	3		3
5	Создание анимации в Gimp	10,5		10,5
6	Работа с векторным редактором	12		12
7	Разработка итогового проекта. Конкурс работ	4,5		4,5
8	Итоговое занятие	1,5	1,5	
	Итого	51	12	25

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Формы аттестации/контроля	Дата
		Всего	Теоретических	Практических		
1	Техника безопасности и организация рабочего места.	1,5	1,5			
2	Графические возможности текстового редактора.	1,5		1,5		
3	Работа с растровыми и графическими объектами.	1,5		1,5		
4	Автофигуры.	1,5		1,5		
5	Объекты WordArt.	1,5		1,5		
6	Итоговая творческая работа «Изготовление открытки к празднику».	1,5		1,5		
7	Итоговая творческая работа «Изготовление открытки к празднику».	1,5		1,5		
8	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1,5	1,5			
9	Методы представления графических изображений	1,5	1,5			
10	Форматы графических файлов	1,5	1,5			
11	Цвет в компьютерной графике	1,5	1,5			
12	Введение в программу Gimp	1,5	1,5			
13	Основные операции при рисовании.	1,5	1,5			
14	Основы работы с объектами.	1,5		1,5		
15	Основы работы с объектами.	1,5		1,5		
16	Работа со слоями.	1,5		1,5		
17	Закраска рисунков	1,5		1,5		
18	Закраска рисунков	1,5		1,5		
19	Вспомогательные режимы работы	1,5		1,5		
20	Создание рисунков из кривых	1,5		1,5		
21	Создание рисунков из кривых	1,5		1,5		
22	Создание иллюстрации «Поздравительная открытка к 8 марта»	1,5		1,5		
23	Создание иллюстрации «Поздравительная открытка к 8 марта»	1,5		1,5		

24	Создание иллюстрации «Звездное небо»	1,5		1,5		
25	Создание иллюстрации «Звездное небо»	1,5		1,5		
26	Создание иллюстрации «Лампочка»	1,5		1,5		
27	Создание иллюстрации «Лампочка»	1,5		1,5		
28	Создание иллюстрации «Светящиеся олимпийские кольца»	1,5		1,5		
29	Создание иллюстрации «Сказочные цветы»	1,5		1,5		
30-32	Разработка итогового проекта	3		3		
33	Конкурс работ	1,5		1,5		
34	Итоговое занятие	1,5	1,5			
		51	12	39		

Список используемой литературы:

Для педагога:

1. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
2. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
5. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
6. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
7. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
8. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Для обучающихся:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
3. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
4. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;

Интернет ресурсы:

www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича
взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363 про Gimp
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape

Лист корректировки рабочей программы

№ п/п	Дата	Название раздела, тема урока	Количество часов	Причина корректировки

