

Извлечение
из организационного раздела ООП ООО
утвержденной приказами директора
ГБОУ СОШ № 3 города Похвистнево
№ 211-од от 30.08.2022 г.

Программа
курса внеурочной деятельности
«Графический дизайн»
(общекультурное направление)
для 5 класса

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению
на заседании МО классных руководителей:
Протокол № 1 от 29.08.2022

Составлено:
Учителем технологии Киселевой Л.Ю.
Проверено:
заместителем директора по УВР
Хмелевой В.В.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая учебная программа конкретизирует содержание предметных тем образовательного стандарта, дает распределение учебных часов по темам. В программе установлена оптимальная последовательность изучения тем и разделов учебного предмета с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся, определяет необходимый набор форм учебной деятельности.

Согласно действующему в школе учебному плану, календарно-тематический план предусматривает в 5 классе обучение в объеме 1 час в неделю, 35 часов в год.

Программа внеурочной деятельности для учащихся 5 классов направлено на достижение следующих **целей**:

обеспечить вхождение учащихся в информационное общество.

формировать у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;

развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

Задачи обучения:

формирование представления об основных понятиях информатики;

развитие творческих способностей и познавательного интереса учащихся;

освоение начальной технологии работы в системной среде Windows;

освоение технологии работы в среде графического редактора Paint;

Учебно-методический комплект по предмету:

Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень / Под ред. Н. В. Макаровой. - СПб.: Питер, 2011

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

Личностные результаты:

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

формирование эстетического вкуса;

формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

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

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;

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

смысловое чтение;

умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

формирование представления о графическом представлении информации

представление о понятиях «графика», «графический редактор»

овладение основными приемами рисования в графическом редакторе: инструменты для рисования, настройка палитры цветов, прием многократного копирования, создание геометрически правильных фигур

умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;

навыки выбора способа представления графической информации в зависимости от поставленной задачи

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема.1. Освоение среды графического редактора Paint

Понятие компьютерной графики. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Учащиеся получают возможность узнать:

назначение и возможности графического редактора;

назначение объектов интерфейса графического редактора.

Учащиеся получают возможность научиться:

настраивать Панель инструментов;

создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

Тема 2. Редактирование рисунков

Использование команды Отменить. Использование инструмента Ластик.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

Учащиеся получают возможность узнать:

понятие фрагмента рисунка; в понятие файла.

Учащиеся получают возможность научиться:

выделять и перемещать фрагмент рисунка;

создавать графический объект из типовых фрагментов;

сохранять рисунок в файле и открывать файл.

Тема 3. Точные построения графических объектов

Использование клавиши Shift для построения прямых, квадратов, кубов, кругов. Построение геометрических фигур.

Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

Учащиеся получают возможность узнать:

точные способы построения геометрических фигур;

понятие пикселя;

понятие пиктограммы.

Учащиеся получат возможность научиться:

использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;

редактировать графический объект по пикселям;

рисовать пиктограммы.

Тема 4. Представление об алгоритме

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.

Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.

Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.

Учащиеся получат возможность узнать:

понятие алгоритма;

понятие линейного алгоритма;

понятие циклического алгоритма.

Учащиеся получат возможность научиться:

разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект;

использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

Тематическое планирование для 5 класса

№ урока	Компьютерный практикум	Тема урока	Кол-во часов	элементы содержания	срок и	корректировка
1	Пр.р. 1 Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint	Освоение среды графического редактора Paint: возможности инструмента	1	Что такое компьютерная графика? Основные возможности графического редактора Paint	1 нед.	
2	Пр.р. 2 Составление	Освоение среды графического	1		2 нед.	

	изображения в графическом редакторе	редактора Paint: создание рисунка		по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов		
3	Пр.р. 3 Создание пейзажа	Освоение среды графического редактора Paint: настройка панели Инструмента, создание рисунка	1		3 нед.	
4	Пр.р. 4 Геометрические фигуры на рисунке	Освоение среды графического редактора Paint: композиция	1		4 нед.	
5	Пр.р. 5 Выделение фрагмента прямоугольной формы	Редактирование рисунков: работа с фрагментом рисунка	1	Использование команды «Отменить». Использование инструмента Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов	5 нед.	
6-7	Пр.р. 6 Разборка и сборка фигур Пр.р. 7 Смешарики	Редактирование рисунков: создание рисунка из типовых объектов	2		6-7 нед.	
8	Пр.р. 8 Зимний сюжет	Редактирование рисунков: работа с графическими файлами	1		8 нед.	
9	Пр.р. 9 Открытка к Новому Году	Редактирование рисунков: редактирование графических объектов	1		9 нед.	
10	Пр.р. 10 Пирамида	Редактирование рисунков: создание и редактирование графических объектов	1		10 нед.	
11	Пр.р. 11 Соприкасающиеся квадраты. Кубик.	Точные построения графических объектов: способы	1	Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift	11 нед.	

		построения графических объектов		при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиксела.		
12	Пр.р. 12 Вписанные фигуры	Точные построения графических объектов: построение гра- фических фигур	1	Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям	12 нед.	
13	Пр.р. 13 Рисунок из пикселей	Точные построения графических объектов	1		13 нед.	
14	Пр.р. 14 Дорожные знаки	Точные построения графических объектов	1		14 нед.	
15	Пр.р. 15 Витраж	Представление об алгоритме: понятие, примеры	1	Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни. Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритма. Построение графических объектов с помощью метода последовательного о укрупнения копируемого фрагмента	15 нед.	
16	Пр.р. 16 Экзотическая бабочка	Представление об алгоритме: примеры, линейный алгоритм	1		16 нед.	
17	Пр.р. 17 Подарок на день рождения	Представление об алгоритме: циклический алгоритм	1		17 нед.	
18-20	Пр.р. 18 План расположения учебных мест в классе Пр.р. 19 План местности вокруг школы Пр.р.20 Безопасный путь в школу	Представление об алгоритме: виды цикли- ческих алгоритмов	3		18-20 нед.	
21	Пр.р. 21 Клеточное поле	Представление об алгоритме: построение графических объектов	1	21 нед.		

22	Пр.р. 22 Шахматная доска	Представление об алгоритме: детализация	1		22 нед.	
23-24	Пр.р. 23 Виноградная гроздь. Пр.р. 24 Кукурузный початок	Представление об алгоритме: прием укруп- нения фрагмента	2		23-24 нед.	
25	Пр.р. 25 Набор деталей мозаики	Конструирован ие из мозаики: типовая мозаика	1	Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструировани я. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструировани е с помощью меню готовых форм	25 нед.	
26	Пр.р. 26 Фигуры из элементов мозаики	Конструирован ие из мозаики: готовые пло- ские формы	1		26 нед.	
27	Пр.р. 27 Фигуры из элементов мозаики	Конструирован ие из мозаики: готовые объемные формы	1		27 нед.	
28	Пр.р. 28 Конструировани е из кубиков	Конструирован ие из мозаики: разнообразные графические объекты	1		28 нед.	
29	Пр.р. 29 Рисование узора	Моделирование в среде графического редактора: модели окружающего мира			29 нед.	
30	Пр.р. 30 План школьного двора	Моделирование в среде графического редактора: примеры моделей	1	Модели окружающего мира. Понятие моделирования. Примеры построения моделей в графическом редакторе	30 нед.	
31	Пр.р. 31 План садового участка	Моделирование в среде графического редактора: приемы построения	1		31 нед.	
32	Пр.р. 32 Модель земного шара	Моделирование в среде графического	1		32 нед.	

		редактора: изображение моделей окру- жающей среды				
33	Пр.р. 33 Модель цветка	Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окру- жающей среды	1		33 нед.	
34-35	Пр.р. 34 Итоговая творческая работа	Итоговая творческая работа	2	-	34-35 нед.	

УЧЕБНИКИ Л. А. Неменская. «Изобразительное искусство. Искусство в жизни человека. 5 класс» под редакцией Б. М. Неменского; А. С. Питерских, Г. Е. Гуров. «Изобразительное искусство. Дизайн и архитектура в жизни человека.» под редакцией Б. М. Неменского.

ПОСОБИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ Н. А. Горяева «Изобразительное искусство. Искусство в жизни человека. Методическое пособие. 6 класс» под редакцией Б. М. Неменского; Г. Е. Гуров, А. С. Питерских. «Изобразительное искусство. Дизайн и архитектура в жизни человека. Методическое пособие. 7-8 классы» под редакцией Б. М. Неменского.

Электронные средства обучения: 1. Авторские тематические компьютерные презентации.
Интернет – ресурсы: 1. Институт Художественного Образования РАО <http://www.art-education.ru/museum/museum-nemenski.htm> 2. Медиа искусство. Словарь "Искусство". Сайт художника.... <http://www.vasnecov.ru/?item> 3. Музеи мира : Архив учебных программ - презентации, уроки, тесты... [rusedu.ru>detail_7821.html](http://rusedu.ru/detail_7821.html) 7. Рисование на компьютере. Программа для рисования на Компьютере.