Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 9» с. Каменка Чугуевского района
Приморского края

СОГЛАСОВАНА:
заместитель директора по учебно-воспитательной работе
_____ Г. П. Шак
«28» августа 2019г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор муниципального казённого общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 9» с. Каменка Чугуевского района Приморского края
_____ Е.А. Лосюк
«28» августа 2019г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ КРУЖОК «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Возраст детей: 7 -14 лет.
Срок реализации программы: 1 год.

Составитель – Менькова Людвига Зеновьевна, учитель.

РАССМОТРЕНА:
на заседании методического объединения учителей гуманитарного цикла
(протокол № 1 от «28» августа 2019г.)
Руководитель МО
_____ В. Б. Крутик
«28» августа 2019г.

2019г.

Пояснительная записка

Программа «Компьютерная графика» предназначена для обучающихся в основной школе, а также интересующихся предметом, учащихся с 5 – 9 классы и направлена на обеспечение дополнительной теоретической и практическойподготовки по информатике. Программа составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» И. Г. Семакин, Е.К. Хеннер «Искусство компьютерной графики для школьников».

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.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Принцип изложения учебного материала – от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе.

Цель программы: обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися основ компьютерной графики, освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

Задачи:

Обучающие:

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
- сформировать навыки работы в графических редакторах: TuxPaint, KoluerPaint, Gimp;
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;
- проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

Развивающие:

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;

- способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

Воспитывающие:

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

Особенности организации работы.

Программа рассчитана для детей среднего и старшего возраста. Срок реализации 1 год, занятия проводятся один раз в неделю по одному часу (34 часа).

Продолжительность занятий	**Периодичность в неделю**	**Количество часов**	**Количество часов в год**
1час	1 раз	1 час	36 часов

Активизация творческой деятельности на занятиях по информатике обуславливается следующими принципами:

- Принцип деятельности;
- Принцип вариантности;
- Принцип творчества.

Формы обучения.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики. Материал программы может изучаться не только последовательно в течение года, но и по желанию учащихся они могут изучить только отдельные блоки программы.

Формы работы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- индивидуальной – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Примерная структура занятия.

- Организационный момент (2 мин).
- Разбор нового материала, теоретическая часть занятия (10 мин).
- Физкультминутка (3 мин).
- Работа за компьютером, выполнение практических заданий (20 мин).
- Подведение итогов занятия (5 мин).

Методическое обеспечение программы.

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор). Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений. Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

Формы контроля:

- текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);
- итоговый (выставка творческих работ).

Итого реализации программы: участие в школьных, муниципальных конкурсах, выполнение подарочных работ.

Участники программы:

- учащиеся;
- родители;
- педагоги, администрация.

Содержание изучаемого курса.

Создание новой папки. Открывание папки. Открытие окна программы Microsoft Word.

Создание нового документа. Сохранение нового документа. Открытие документа. Закрытие документа. Панель Рисование . Действия с автофигурами.

Создание автофигур. Выделение автофигур. Удаление автофигур. Отмена действий. Перемещение. Изменение размеров. Изменение пропорций. Сохранение пропорций при изменении размеров. Перемещение планов.

Выделение группы фигур. Копирование. Точное перемещение. Группировка. Отражение. Поворот. Перемещение рисунка в другой документ. Цвет. Цвет заливки (стандартный и дополнительный наборы оттенков). Фон рисунка. Сохранение измененного рисунка Воздушная перспектива. Цвет заливки (спектр)

Линии. Цвет линий. Тип линий. Инструмент Линия. Кривая. Полилиния. Рисованная кривая. Узорные линии. Открытый контур

Градиент. Одноцветный градиент. Двухцветный градиент. Готовые многоцветные градиенты

Создание и изменение контуров. Создание отрезка прямой, добавление узлов. Изменение формы контура. Заливка открытого контура. Гладкий узел. Угловой узел. Замкнутый контур.

Двухцветный узор. Текстура. Заливка двухцветным узором. Текстурная заливка.

Объем и тень. Объем. Тень.

Создание надписей. Вставка текста в автофигуру. Создание текста с помощью коллекции WordArt.

Анимация движения

Сохранение файла под новым именем. Копирование фреймов. Новый символ. Вставка фреймов.

Редактирование фильма. Новый слой. Вставка символа из библиотеки. Удаление и переименование слоя. Создание последовательности кадров. Пространство движения между ключевыми кадрами. Изменение масштаба рабочей области. Анимация движения.

Слой для изображения траектории. Изображение траектории. Связывание символа с траекторией. Ориентация движущегося символа.

Содержание программы

№ п/п	Разделы	Кол-во часов
1	Введение	6
2	Векторный редактор Microsoft Word	14
3	Растровый графический редактор Paint	7
4	Компьютерные презентации	7
Итого		34 ч

Учебно-тематический план

№	Тема	Кол-во часов		Форма занятия	
	Введение	**Теория**	**Практика**	**Группов.**	**Индивид.**
1.	Инструкция по технике безопасности	1		+	
2.	Графический интерфейс операционных систем и приложений		1	+	
	Графический интерфейс операционных систем и приложений				
3.	Практическое занятие по теме: Знакомство с графическим интерфейсом Windows	0,5	0,5	+	
4.	Растровая и векторная графика		1	+	

	Растровые и векторные графические редакторы				
5.	Общие сведения. Действия с автофигурами	0,5	0,5	+	
6.	практическое занятие по теме: Действия с автофигурами.	0,5	0,5	+	
7.	Цвет. Линии. Градиент.		1	+	
8.	Практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.	0,5	0,5	+	
9	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.		1	+	
	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.				
10.	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.	1		+	
11.	Создание и изменение контуров практическое занятие по теме: Создание и изменение контуров		1		+
12.	Практическое занятие по теме: Создание и изменение контуров	1		+	
13.	Двухцветный узор. Текстура практическое занятие по теме: Двухцветный узор. Текстура		1		+
14.	Объем и тень. Создание надписей		1	+	
15.	Практическое занятие по теме: Объем и тень. Создание надписей	0,5	0,5	+	
16.	Область рисования	1		+	
17.	Инструменты рисования и графические примитивы	0,5	0,5	+	
18.	Практическое занятие по теме: Возможности растрового графического редактора, создание рисунка.	1		+	
19.	Практическое занятие по теме: Возможности		1		+

	векторного графического редактора, создание рисунка. Редактирование рисунка				
20.	Практическое занятие по теме: В растровом графическом редакторе осуществите операции выделения, копирования, перемещения и удаления	0,5	0,5	+	
21.	Практическое занятие по теме: В векторном графическом редакторе осуществите операции выделения, копирования, перемещения и удаления.		1	+	
22.	Мультимедийные интерактивные презентации	1		+	
23.	Дизайн презентации и макеты слайдов		1	+	
	Использование анимации и звука в презентации				
24.	Практическое занятие по теме: Создание анимации, встроенной в презентацию	1		+	
25.	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах		1	+	
26.	Практическое занятие по теме: Разработка презентации «История развития ВТ»	1		+	
27.	Создание рисунка по мотивам хохломской росписи.		1	+	
28.	Мультимедийные интерактивные презентации	1		+	
29.	Дизайн презентации и макеты слайдов		1	+	
30.	Использование анимации и звука в презентации	1		+	
31.	Практическое занятие по теме: Создание анимации, встроенной в презентацию		1	+	

32.	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах	1		+	
33.	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах		1	+	
34.	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах		1	+	
35	Демонстрация презентаций по одному из предметов		1		+
36	Демонстрация презентаций по одному из предметов		1		+
	Всего: 36 часов	14	22		

Ожидаемые результаты обучения.

Учащиеся должны уметь:

- по окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы в графических редакторах TuxPaint, KoluerPaint и Gimp;
- умение самостоятельно применять основные инструменты и приемы, используемые в растровой компьютерной графике при создании и редактировании графических объектов; выполнять рисунки и изображения разной степени сложности.

Учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора KoluerPaint и назначение управляющих элементов;
- основные графические объекты-примитивы, использующиеся для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- работать в среде графического редактора KoluerPaint;
- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия как с фрагментом, так и с рисунком в целом;
- выполнять рисунки и изображения разной степени сложности.

Календарно-тематическое планирование занятий кружка.

№ урока	Содержание	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факту
	Введение	**6**		
1	Инструкция по технике безопасности	1	05.09	
2	Графический интерфейс операционных систем и приложений	1	12.09	
3	Графический интерфейс операционных систем и приложений	1	19.09	
4	Практическое занятие по теме: Знакомство с графическим интерфейсом Windows	1	26.09	
5	Растровая и векторная графика	1	03.10	
6	Растровые и векторные графические редакторы	1	10.10	
	Векторный редактор Microsoft Word	**14**		
7	Общие сведения. Действия с автофигурами	1	17.10	
8	практическое занятие по теме: Действия с автофигурами	1	24.10	
9	Цвет. Линии. Градиент.	1	31.10	
10	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.	1	07.11	
11	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.	1	14.11	
12	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.	1	21.11	
13	практическое занятие по теме: Цвет. Линии. Градиент.	1	28.11	
14	Создание и изменение контуров	1	05.12	
15	практическое занятие по теме: Создание и изменение контуров	1	12.12	
16	практическое занятие по теме: Создание и изменение контуров	1	19.12	

17	Двухцветный узор. Текстура	1	26.12
18	практическое занятие по теме: Двухцветный узор. Текстура	1	
19	Объем и тень. Создание надписей	1	
20	практическое занятие по теме: Объем и тень. Создание надписей	1	
Растровый графический редактор Paint		**7**	
21	Область рисования	1	
22	Инструменты рисования и графические примитивы	1	
23	Практическое занятие по теме: Возможности растрового графического редактора, создание рисунка.	1	
24	Практическое занятие по теме: Возможности векторного графического редактора, создание рисунка	1	
25	Редактирование рисунка	1	
26	Практическое занятие по теме: В растровом графическом редакторе осуществите операции выделения, копирования, перемещения и удаления	1	
27	Практическое занятие по теме: В векторном графическом редакторе осуществите операции выделения, копирования, перемещения и удаления.	1	
Компьютерные презентации		**7**	
28	Мультимедийные интерактивные презентации	1	
29	Дизайн презентации и макеты слайдов	1	
30	Использование анимации и звука в презентации	1	
31	Практическое занятие по теме: Создание анимации, встроенной в презентацию	1	
32	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах	1	
33	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах	1	
34	Практическое занятие по теме: Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах	1	
35	Демонстрация презентаций по одному из предметов	1	
36	Демонстрация презентаций по одному из предметов	1	

Источники информации и средства обучения.

Литература используемая учителем:

1. Примерная программа основного общего образования по информатике и информационным технология.
2. Методическое письмо о преподавании учебного предмета «Информатика и ИТК», в условиях внедрения федерального компонента государственного стандарта общего образования.
3. И. Г. Семакин «Информатика – 7», Москва Бином. Лаборатория знаний, 2015 г.
4. И. Г. Семакин «Информатика – 8», Москва Бином. Лаборатория знаний, 2014 г.г.
5. И.Семакин, Л.Залогова «Информатика и ИКТ - 9», Москва, Бином, Лаборатория знаний, 2014 г.
6. И.Семакин, Е.Хеннер «Задачник – практикум» 1 и 2 части, Москва, Бином, Лаборатория знаний, 2005 г.
7. Н. Угринович «Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе (методическое пособие с диском), Москва, Бином, Лаборатория знаний, 2006 г.
8. 1. Куприянов Н.И._Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006. – 128 с.: ил.
9. 2 .Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г. – 212 с., 16 с. ил.: ил.

Литература используемая учащимися:

1. И. Г. Семакин «Информатика -7», Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2015г.
2. И.Г. Семакин «Информатика– 8», Москва, БИНОМ, Лаборатория знаний, 2010 г.
3. И.Семакин, Л Залогова «Информатика и ИКТ – 9», Москва, Бином, Лаборатория знаний, 2009 г.

Средства обучения:

1. Персональные компьютеры с программным обеспечением (Windows).
2. Сканер.
3. Принтер.
4. Колонки, наушники.
5. Мультимедийный проектор.
6. Проектор.
7. Интерактивная доска.
8. Таблицы:
   a. основные компоненты персонального компьютера;
   b. единицы измерения количества информации.