

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кулешовская средняя общеобразовательная школа №17 Азовского района

Утверждаю

Директор

_____/А.Ю.Дмитриев/

Приказ от 25 августа 2023г. № 123

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
общекультурного направления
«Информатика. Компьютерная графика»

Уровень общего образования (класс): основное общее, 9 класс.

Количество часов: 9 кл – 35ч.

Срок реализации программы: 1 год.

1. Пояснительная записка

Данная рабочая программа по курсу внеурочной деятельности общекультурного направления «Информатика. Компьютерная графика» предназначена для обучающихся 9-х классов и **разработана на основе:**

- Федерального Закона «Об образовании в РФ» (от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ);
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ МОН РФ №1897 от 17.12.2010);
- Примерной программы основного общего образования по информатике / Примерные программы по учебным предметам. Информатика. 7-9 классы / [А.А.Кузнецов]. – М.: Просвещение, 2011. – 32с. – (Стандарты второго поколения);
- Программы курса «Информатика» для основной школы разработанной автором учебника Л.Л.Босовой. / Информатика. Программа для основной школы: 7-9 классы / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ Кулешовской СОШ № 17 Азовского района;
- Учебного плана МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района;
- Календарного учебного графика МБОУ Кулешовской СОШ №17 Азовского района.

Для реализации рабочей программы используется **учебно-методический комплект**, включающий в себя:

- Информатика. 7-9 классы: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Электронное приложение к учебнику <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

Актуальность реализации данной программы обусловлена тем, что она способствует развитию познавательной активности обучающихся и творческого мышления, а также профориентации. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на красочных графических элементах, разнообразных видах анимации, интерактивных элементах управления. Любой продукт информационных технологий не сможет привлечь внимание пользователя без графической и анимационной составляющих. Создание продукта, содержащего коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, составляет основу компьютерной графики и анимации. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, могут быть использованы обучающимися в таких областях знаний, как физика, химия, биология и других, они также являются

фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации и видеомонтажа.

Целью изучения курса «Информатика. Компьютерная графика» является:

создать условия, обеспечивающие личностное, познавательное и творческое развитие обучающегося в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий. Освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений. Создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

Задачами реализации являются:

- формирование навыков работы с растровыми и векторными изображениями; изучение сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- формирование навыков умения работы с цветом изображения; изучение методики использования продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;
- развитие навыков практического использования компьютерной графики при разработке плакатов, баннеров, дизайна web-страниц, иллюстраций для изданий и флешроликков; повышение компьютерной грамотности;
- формирование базы практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений.

Формы организации учебных занятий

Форма проведения занятий зависят от сложности изучаемой темы, уровня подготовки обучающихся и их возрастных особенностей и индивидуальных потребностей. Учебное занятие обычно начинается с того, что составляется план работы и ставится перед детьми цель, даётся теоретический материал, который закрепляется *в ходе практической работы или выполнения проектной работы*. Предложенные детям проектные задания выполняются индивидуально, парами, группами. Важной отличительной стороной данной программы является ориентация ученика на практическую направленность. Каждое занятие содержит:

- практические задания для отработки изученного теоретического материала;
- задание для самостоятельной работы по поиску материалов и работе над проектом;

- вопросы для размышления для проверки усвоения материала и поиска нетривиальных путей.

Место курса в учебном плане

Школьным учебным планом на изучение курса внеурочной деятельности общекультурного «Информатика. Компьютерная графика» в 9-ом классе отводится 35 часов из расчёта 1 час в неделю.

2. Планируемые результаты

Личностные, метапредметные результаты освоения курса

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов

способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

3. Содержание курса «Информатика. Компьютерная графика» 9 классы

«Введение в компьютерную графику» - 2 ч

Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Разновидности пакетов компьютерной графики. Особенности и параметры графических изображений.

Практическая работа. Знакомство с графическими редакторами и их возможностями. Изучение цветowych моделей, управление цветом.

Модуль 1. «Растровый графический редактор (Gimp, Paint.Net)» – 16 ч

Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора; Инструменты растрового графического редактора; Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели; Заливка и коррекция изображения.
Создание градиентных переходов;
Многослойные изображения. Работа со слоями; Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения; Каналы и маски, стили и эффекты;
Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.
Практическая работа.
Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры; Простейшие приёмы работы;
Практическая работа. Создание декоративного текста;
Практическая работа. Создание изображения в технике свободного рисования; Практическая работа. Создание коллажа;
Самостоятельная работа: разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.
Зачётное занятие: выполнение итогового индивидуального задания по предложенной теме.

Модуль 2. «Векторный графический редактор» (CorelDRAW, Inkscape) – 12 ч

Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов; Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур; Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов; Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов;
Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье; Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение; Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста;
Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие. Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений; Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём.
Практическая работа. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры; Основы работы в векторном графическом редакторе; Создание декоративного текста; Создание изображения в технике свободного рисования; Создание визитки, листовки, буклета; брошюры; журнальной страницы; журнала.

Самостоятельная работа: разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

«Итоговый проект» - (4 ч)

Выполнение итогового индивидуального проекта по предложенной теме и защита.

Календарно-тематическое планирование, 9 класс

Фактически в соответствии с годовым календарным учебным графиком МБОУ Кулешовской СОШ № 17 Азовского района на 2023-2024 учебный год: в 9 кл. – 34ч.

№ уро-ка	Тема урока	Кол-во часов	Сроки проведения			
			План		Факт	
1.	Применение компьютерной графики. Графические редакторы	1				
2.	Разновидности пакетов компьютерной графики. Особенности и параметры графических изображений.	1				
3.	Знакомство с графическими редакторами и их возможностями.	1				
4.	Изучение цветовых моделей, управление цветом.	1				
5.	Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора	1				
6.	Инструменты растрового графического редактора	1				
7.	Инструменты для работы с текстом. Текст-маска	1				
8.	Техника рисования в растровой среде	1				
9.	Цветовые модели; Заливка и коррекция изображения	1				
10.	Создание градиентных переходов	1				
11.	Многослойные изображения. Работа со слоями	1				
12.	Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения	1				
13.	Преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров	1				

14.	Каналы и маски, стили и эффекты	1				
15.	Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры	1				
16.	Создание декоративного текста	1				
17.	Создание изображения в технике свободного рисования	1				
18.	Практикум «Создание коллажа на свободную тему»	1				
19.	Графический интерфейс векторных редакторов. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры	1				
20.	Основы работы в векторном графическом редакторе	1				
21.	Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур. Операции с объектами	1				
22.	Управление масштабом объекта, упорядочение размещением, группировка и соединение объектов	1				
23.	Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие.	1				
24.	Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье	1				
25.	Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение	1				
26.	Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста	1				
27.	Обработка и цветокоррекция изображений;	1				
28.	Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём	1				
29.	Практикум «Создание визитки, листовки, буклета»	1				
30.	Создание брошюры; журнальной страницы; журнала	1				
31.	Выполнение итогового индивидуального проекта	1				
32.	Выполнение итогового индивидуального проекта	1				
33.	Защита проекта	1				
34.	Итоговое занятие	1				