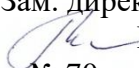


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
„Заиграевская средняя общеобразовательная школа“
671310, Республика Бурятия, Заиграевский район, п. Заиграево, ул. Октябрьская, 3
т. 4-22-13; e-mail: school_1_zaignraevo@govrb.ru;
сайт: <https://sh-zaignraevskaya-r81.gosweb.gosuslugi.ru>

РАСМОТРЕНО
Педагогический совет
Протокол № 1
от 30.08.2024г.

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УВР
 Горбик Е.А.
Приказ № 70 от 30.08.2024г.



УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
Бухольцева А.А.
Приказ № 70
от 30.08.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ЮНЫЙ ДИЗАЙНЕР»

Автор программы: Калинина С.А.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Внеурочная деятельность по информатике «Юный дизайнер» в школе направлена на формирование мировоззрения и информационной культуры школьника, овладение различными способами умственной деятельности и развития мышления учащихся, закладывает общенаучные знания, умения и навыки.

Внеурочная деятельность разработана на основе учебной программы Котова А. В. «Юный дизайнер» для обучающихся 5-6 классов. Программа рассчитана на 34 часа, занятия проводятся 1 раз в неделю. Материал программы распределен во времени с учетом его достаточности для качественного изучения знаний и получения запланированных результатов. Программа курса обеспечивается рабочей тетрадью «Юный дизайнер», интерактивным электронным учебником, контрольно-измерительными материалами для проведения текущего и итогового контроля.

Актуальность внеурочной деятельности по информатике «Юный дизайнер» заключается, прежде всего, в том, что именно здесь происходит формирование не только учебной деятельности ребёнка, но и мыслительной сферы, определяющей его развитие в последующие периоды. Дети учатся творчески мыслить, рассуждать, делать выводы, сопоставлять, сравнивать, учиться самостоятельной работе за компьютером, а также общаться в среде людей, объединенных общим интересом.

Программа для 5-6 классов составлена таким образом, чтобы дети узнали, что трудно найти сферу жизни человека, где бы не применялись графические редакторы, чтобы дети нашли в компьютере друга и помощника, преодолели страх перед сложной техникой. Школьникам предлагается множество занимательных заданий, на раскрытие творческих, умственных способностей, исследовательской активности ребёнка. Они учатся ставить перед собой цели и составлять план достижения этих целей.

Программа кружка по информатике «Юный дизайнер» является дополнительной образовательной программой предметной области информатики и составлена с учетом стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ. В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой графики на примере использования графического редактора Microsoft Paint, Adobe Photoshop и гиф-анимации с помощью программы Image Ready.

Цели курса:

- овладение умениями эффективно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Задачи курса

Основными задачами курса являются:

образовательные

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки растровой графики
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;

развивающие

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;

воспитательные

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Сформулированные цели реализуются через образовательные результаты, которые структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности. Они включают личностные, метапредметные и предметные.

Личностные результаты:

- 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 учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения.

Метапредметные результаты:

- 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;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Предметные результаты:

- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера с использованием компьютера;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Основная методическая установка курса — деятельностный характер обучения, ориентация учебного процесса на развитие самостоятельности и ответственности учащихся за результаты своей деятельности; создание условий для приобретения опыта постановки и достижения цели в самостоятельной индивидуальной и групповой работе по обработке растровой компьютерной графики. Организация индивидуальной траектории обучения обеспечивается электронными и полиграфическими материалами учебно-методического комплекта курса «Юный дизайнер».

Основной тип занятий — чередование деятельности учащегося в рабочей тетради с практическими занятиями в интерактивном электронном учебнике.

Каждая тема курса начинается входным тестированием, актуализирующим уже приобретённые навыки, необходимые для работы в текущем уроке, мотивирующим на изучение нового материала. Затем идёт постановка задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся. Учащийся может создавать свой продукт как с использованием алгоритма выполнения задания, прописанного в упражнениях интерактивного электронного учебника, так и создавать продукцию только по своему замыслу, используя изученный инструментарий, то есть полностью самостоятельно планировать и осуществлять свою деятельность. Завершается урок итоговым тестированием, позволяющим обучающемуся провести самоконтроль, закрепить изученный материал, а учителю совместно с учащимся скорректировать индивидуальную образовательную траекторию.

Раздел «Задачник» содержит задания разного уровня сложности для самостоятельного выполнения, направленные на формирование умений, необходимых для выполнения технической задачи на соответствующем минимальном уровне планируемого результата обучения. Здесь же возможно выполнение задач проекта с использованием изучаемого инструментария.

Содержание программы и планируемые результаты

Введение

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете. Правила техники безопасности: общие, перед началом работы на персональном компьютере, во время работы, по окончании работы.

Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Общая характеристика курса «Юный дизайнер».

Раздел 1. Я — художник

Тема 1.1. Обзор графических редакторов

Содержание темы

Графические устройства ввода-вывода: монитор, принтер, сканер, графический планшет. Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью мыши или графического планшета. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать. Способы создания изображения: рисование от руки, пиксель-арт. Способы обработки изображений: ретуширование, изменение размера, обрезание, фильтрация, фотомонтаж. Виды графических редакторов.

Сформированные компетенции:

- умеет определять, в каких случаях лучше использовать векторный подход, а в каких — растровый;
- знает области применения растровой и векторной графики.

Тема 1.2. Назначение и возможности программы Microsoft Paint

Содержание темы

Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов.

Практическое занятие: урок № 1 «Знакомимся с Paint».

Сформированные компетенции:

- умеет работать с палитрами и использовать инструменты рисования;
- понимает использование основных инструментов графического редактора для создания простейших изображений.

Тема 1.3. Способы представления графической информации.

Пиксель-арт

Содержание темы

Виды графической информации. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия растра и пикселя. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики.

Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение.

Практические занятия:

- урок № 2 «Узнаём, что такое пиксель-арт»;
- урок № 3 «Учимся работать с фрагментом».

Сформированные компетенции:

- определяет наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создает рисунок методом пиксель-арта.

Тема 1.4. Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами.

Содержание темы:

Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Многоугольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изображений.

Практические занятия:

- урок № 4 «Изучаем эллипс»;
- урок № 5 «Узнаём, как рисуются прямоугольники»;
- урок № 6 «Знакомимся с кривой».

Сформированные компетенции:

- использует разные способы создания рисунка из примитивов;
- обладает способностью разработки алгоритма создания рисунка;
- демонстрирует понимание основных принципов создания составных рисунков в графических редакторах.

Тема 1.5. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop.

Работа со слоями.

Содержание темы:

Графический редактор Adobe Photoshop. Назначение, возможности и области применения Adobe Photoshop.

Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе Adobe Photoshop: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д.

Инструменты Pencil (Карандаш), Brush (Кисть), Eraser (Ластик), Zoom (Лупа), Paint Bucket (Заливка), Eyedropper (Пипетка), Crop (Кадрирование), Move (Перемещение). Работа со слоями.

Практические занятия:

- урок № 7 «Знакомство с Adobe Photoshop»;
- урок № 8 «Управление слоями».

Сформированные компетенции:

- демонстрирует владение палитрами и инструментами рисования;
- способен использовать основные инструменты графического редактора Adobe Photoshop для создания и обработки простейших изображений.

Тема 1.6. Форматы графических файлов.

Содержание темы:

Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.

Сформированные компетенции:

- использует возможности графических файлов с различными алгоритмами сжатия графических данных.
- знает особенности различных форматов графических файлов;
- обладает способностью подбирать формат и необходимые параметры в зависимости от использования документа.

Тема 1.7. Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop.

Содержание темы:

Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инструментом Brush (Кисть). Параметры инструмента Brush (Кисть). Палитра Brushes (Кисти).

Заливка градиентом. Использование инструментов Gradient (Градиент), Burn (Затемнение) и Custom Shape (Произвольная фигура).

Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стили слоя: Drop Shadow (Падающая тень), Outer Glow (Внешнее свечение), Bevel and Emboss (Скос и рельеф), Color Overlay (Наложение цвета), Gradient Overlay (Наложение градиента) и Pattern Overlay (Наложение текстуры). Эффект объёмности.

Практические занятия:

- урок № 9 «Узнаём, что такое градиент»;
- урок № 10 «Открываем сокровищницу».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами работы с инструментами рисования сложных объектов;
- обладает навыками работы со слоями;
- демонстрирует понимание особенностей различных стилей слоя.

Контрольная работа.

Раздел 2. Я — дизайнер

Тема 2.1. Простой фотомонтаж.

Содержание темы:

Добавление, форматирование и стилизация текста.

Стили слоя Stroke (Обводка) и Inner Glow (Внутреннее свечение).

Фильтры Extract (Извлечение), Wind (Ветер), Clouds (Облака) и Twirl (Вращение).

Инструменты: Polygonal Lasso (Полигональное лассо), Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Magic Wand (Волшебная палочка).

Практические занятия:

- урок № 11 «Создаём открытку»;
- урок № 12 «Учимся делать фотомонтаж»;
- урок № 13 «Выделяем пушистые объекты».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания фотомонтажа;

- обладает способностью подбирать инструменты выделения и настраивать параметры в зависимости от объекта выделения;
- способен определять необходимые виды трансформации фрагмента;
- может создавать на рисунке надписи и выполнять их стилизацию;
- демонстрирует понимание особенностей различных стилей слоя.

Тема 2.2. Приёмы обработки фотографии.

Содержание темы:

Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости.

Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера.

Способы ретуши изображений. Инструменты: Clone Stamp (Клонирующий штамп), Red Eye (Удаление эффекта красных глаз), Crop (Кадрирование). Фильтры: Sharpen (Резкость), Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), Photocopy (Фотокопия) и Patchwork (Мозаика).

Практические занятия:

- урок № 14 «Корректируем фото»;
- урок № 15 «Ретушируем портрет»;
- урок № 16 «Готовим фотографию к печати»;
- урок № 17 «Сами создаём карандашный набросок».

Сформированные компетенции:

- способен определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- обладает способностью анализировать изображение;
- владеет основными приёмами тоновой и цветовой коррекции фотографии;
- использует основные приёмы ретуширования фотографии;
- демонстрирует знание основных приёмов художественной обработки фотографии.

Тема 2.3. Рисование на новом уровне.

Содержание темы:

Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом.

Практические занятия:

- урок № 18 «Рисуем иллюстрацию по эскизу»;
- урок № 19 «Рисуем в облаках».

Сформированные компетенции:

- демонстрирует понимание основных принципов работы пером;
- обладает способностью создания эскиза;
- владеет основными приёмами работы клонирующим штампом.

Тема 2.4. Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready.

Содержание темы:

Назначение, возможности и области применения Image Ready. Формат GIF. Кадры. Анимация.

Практические занятия: урок № 20 «Знакомимся с Image Ready».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания гиф-анимации;
- демонстрирует понимание особенностей назначения и возможности формата GIF;
- обладает навыками сохранения файла в формате GIF.

Дифференцированный зачёт.

Календарно-тематическое планирование

Наименование разделов и тем	Дата план	Дата факт	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
			Всего	Практич. занятия	Контр. работы	
Введение	06.09		1			
Раздел 1. Я — художник			14	10	2	
1.1. Обзор графических редакторов	13.09		1			https://lesson.edu.ru/search?term=работа%20со%20слоями&keywordsOnly=1
1.2. Назначение и возможности программы Microsoft Paint	20.09		1	1		
1.3. Способы представления графической информации. Пиксель-арт	27.09 04.10		2	2		https://lesson.edu.ru/lesson/8e01e88b-8a33-4417-b517-7fcea7810aab?backUrl=%2F05%2F07
1.4. Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами	11.10 18.10 25.10		3	3		
1.5. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Работа со слоями	08.11 15.11		2	2		
1.6. Форматы графических файлов	22.11		1			
1.7. Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop	29.11 06.12		2	2		
Контрольная работа	13.12 20.12		2		2	
Раздел 2. Я — дизайнер			10	10		
2.1. Простой фотомонтаж	27.12 10.01 17.01		3	3		
2.2. Приёмы обработки фотографии	24.01 31.01 07.02 14.02		4	4		
2.3. Рисование на новом уровне	21.02 28.02		2	2		
2.4. Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready	06.03		1	1		
Дифференцированный зачёт	13.03 20.03		2		2	

Подготовка проекта	03.04 10.04		4	4		
Защита проекта	08.05 15.05		2	2		
Резерв времени	22.05		1			
ВСЕГО			34	26	4	

Учебно-методические обеспечение для ученика:

1. Котова А. В., Абдрашитова И. В. Юный дизайнер : Рабочая тетрадь. — Томск: НОУ «Открытый молодёжный университет», 2013. — 77 с.
2. Юный дизайнер: Интерактивный электронный учебник
3. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
4. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
6. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

Учебно-методические обеспечение для учителя:

1. Котова А. В. Юный дизайнер : Учебная программа. — Томск : НОУ «Открытый молодёжный университет», 2014. — 14 с.
2. Котова А. В. Юный дизайнер : Методические рекомендации. — Томск : НОУ «Открытый молодёжный университет», 2014. — 67 с.
3. Котова А. В. Юный дизайнер : Задания для проведения контрольной работы «Основы компьютерной графики». — Томск : НОУ «Открытый молодёжный университет», 2014. — 8 с.
4. Котова А. В. Юный дизайнер : Задание к итоговому проекту. — Томск : НОУ «Открытый молодёжный университет», 2013. — 8 с.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

Ресурсы сети интернет:

- Библиотека Цифрового образовательного контента <https://urok.apkpro.ru/>
- Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
- Цифровой образовательный контент <https://educont.ru/>