


Ростовская область Семикаракорский район г. Семикаракорск
Отдел Образования Администрации Семикаракорского района
МБОУ СОШ №2

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР


Хохлачева О.И.
от 30.08.23

УТВЕРЖДЕНО

Директор


Мартемьянов Н.В.
Приказ № 404
от 31.08.23

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Компьютерная графика»
5 классы - 32 часа
(уровень реализации - для учащихся возраста 10-11 лет)

Составитель:

Готфрид Т.В.

Семикаракорск 2023

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного общеобразовательного стандарта основного общего образования, концепция, которой направлена на духовно-нравственное развитие и воспитание личности гражданина России.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика» является составной частью ООП школы общекультурного направления развития личности.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся 5 класса. Программа поможет учащимся освоить азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения и предусматривает понимание учеником гармонии и цвета.

Актуальность программы

Работа с компьютерной графикой — одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк — от создания мультимедийных программ, телевизионной рекламы и спецэффектов в кино до компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований.

Для сферы обучения средства компьютерной графики открывают принципиально новые возможности: в процессе анализа изображений учащиеся могут динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей наглядности.

Применение графики в учебных компьютерных системах не только увеличивает скорость передачи информации учащимся и повышает уровень ее понимания, но и способствует развитию таких важных для специалиста любой области деятельности качеств, как интуиция, профессиональное чутье, образное мышление.

Обучение компьютерной графике должно вестись на основе единства образования и воспитания, творческой деятельности учащихся, сочетания практической работы школьников с развитием у них способности воспринимать и понимать произведения искусства.

Как в проекте федерального компонента государственного образовательного стандарта по информатике, так и в более поздних версиях обязательного минимума содержания образования по информатике в средней общеобразовательной школе изучение технологии обработки графической информации включено в содержательную линию «Информационные технологии». Но в школах изучение основ компьютерной графики чаще всего ведется фрагментарно, и это связано, в частности, с нехваткой времени. Поэтому выходом из создавшегося положения может служить продолжение изучения компьютерной графики в рамках соответствующей программы внеурочной деятельности обучающихся.

Направленность программы

Предлагаемая программа по основам компьютерной графики "Рисуем на компьютере" рассчитана на учащихся 5-х классов, имеющих основные навыки работы на компьютере (включение-выключение ПК, работа с мышью и клавиатурой).

Цели программы:

- развитие понимания теоретических основ современной компьютерной графики;
- развитие представления о гармонии в окружающем нас мире через понятия «цвет», «фактура», «линия», «форма», «пространство», «время», «движение», «взаимодействие»;
- развитие четкого представления о многообразии программных средств компьютерной графики;
- развитие навыков работы с графическими редакторами растровой графики GIMP и векторной графики Inkscape;
- развитие творческих способностей учащихся, творческой активности и направленности;

- развитие у учащихся критичности, самокритичности, мировоззренческих и нравственных свойств, способности логически мыслить.

Задачи программы:

- систематизировать подходы к изучению предмета;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс среднего образования.

Место программы в учебном плане

Отличительной особенностью стандартов второго поколения является требование организации внеурочной деятельности учащихся как неотъемлемой части образовательного процесса в школе. Внеурочная деятельность школьников объединяет все виды деятельности (кроме урочной), в которых возможно и целесообразно решение задач их развития, воспитания и социализации. Программа «Компьютерная графика» реализуется на занятиях внеурочной деятельности с целью дальнейшего совершенствования образовательного процесса, развития индивидуальных способностей каждого школьника, формирования коммуникативных качеств. Формы реализации программы общекультурного направления: практические занятия с элементами игр и игровых элементов, практическая, самостоятельная работа, ситуационные игры, проектная деятельность.

II.

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение -1 час

Цель: Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете компьютерной графики.

Задачи: объяснить правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Инструктаж. Знакомство с программой курса.

Материалы: тетрадь, ручка.

Самостоятельная работа: повторение правил поведения в кабинете компьютерной графики, найти самостоятельно плакаты или брошюры по технике безопасности в кабинете

2. Векторная и растровая графика. Цветовые модели – 1 час

Цель: Обзор графических редакторов, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

Задачи: Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Кодирование цвета в различных графических программах.

Материалы: тетрадь, ручка.

Самостоятельная работа: прописать основные показатели моделей RGB и CMYK

3. Программа Adobe Photoshop: состав, интерфейс – 1 час

Цель: знакомство с программой

Задачи: Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели - вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.

Материалы: тетрадь, ручка, ПК, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: отобразить в тетради внешний вид рабочего окна

4. Работа с панелью инструментов – 2 часа

Цель: Использование инструментов выделения и перемещения

Задачи: Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки. Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Виньетирование. Создание рамки изображения. Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные названия и область применения инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка

5. Применение заливки и градиента – 1 час

Цель: научить использовать инструменты заливки

Задачи: Использование инструментов Заливка, Пипетка, Градиент. Заливки трех типов: равномерная — раскраска области заливки одним цветом; шаблонная — заполнение области заливки мозаичным узором, составленным из элементов выбранного шаблона; градиентная — заливка плавным переходом цвета (градиентом), по заданному правилу. Панель параметров для инструмента Paint Bucket. Панель параметров для инструмента Gradient

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные названия и область применения инструментов заливки: Заливка, Пипетка, Градиент

6. Работа с инструментом Штамп – 1 час

Цель: Клонирование фрагментов изображения и восстановление недостающих деталей с помощью инструмента Штамп

Задачи: Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Проблемы старых фотографий (удаление царапин, трещин, рваных краев, пятен, оттенков, ненужных элементов). Штамп. Лечащая кисть и Заплата. Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные названия и область применения инструментов реставрации: Штамп. Лечащая кисть и Заплата

7-8. Способы создания изображений Мультяшная птичка – 2 часа

Цель: научить использовать готовые фигуры

Задачи: Рисование растровых фигур. Изменение размеров изображения. Получить изображение птицы. Использовать инструменты Ellipse Tool (Овальная фигура), Pen Tool (Перо) и Gradient Tool (Градиент)

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные способы создания изображения птицы

9. Контрольный урок – 1 час

Цель: осуществить контроль обучения, продолжить систематизацию знаний, выявить уровень усвоения материала, сформированности умений и навыков.

Задачи: выявить качество и уровень овладения знаниями и умениями, полученными на уроках темы, обобщить материал, как систему знаний, проверить способность к творческому мышлению и самостоятельной деятельности.

Материалы: альбом, работы за полугодие

Самостоятельная работа: подготовить тетрадь для просмотра

10. Рисование кистью – 1 час

Цель: научить использовать все возможности инструментов рисования.

Задачи: Использование инструментов рисования: Карандаш, Кисть, Ластик. Раскрашивание черно-белых фотографий. Панель параметров инструмента: меню «Кисть»

(Brush), режим (Mode), непрозрачность (Opacity), нажим (Flow), Режим аэрографа. Виды кистей: Контурная, Текстурирующая, Специальная, для покраски, создания формы, отрисовки теней. Создание собственных кистей.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные названия и область применения инструментов рисования: Карандаш, Кисть, Ластик

11. Понятие слоя. Зеркальное отражение – 1 час

Цель: изучить работу палитры и меню Слои

Задачи: Работа со слоями: Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев. Изменение непрозрачности и режима перехода слоя. Смешивание слоев. Стили слоя. Слияние слоев. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать основные операции, возможные со слоями

12. Редактирование изображений – 1 час

Цель: научить работать с меню Изображение

Задачи: Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, темного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные способы цветового и тонового редактирования изображений

13. Способы создания тени – 1 час

Цель: продолжить знакомство со слоями и инструментами рисования

Задачи: Использование инструментов рисования: Карандаш, Кисть. Работа со слоями, стили для слоев. Понятие тонового диапазона изображения

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать в тетради основные способы создания тени

14-15. Фотомонтаж. Иллюстрация с брызгами – 2 часа

Цель: научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

Задачи: Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать основные способы работы с фотоколлажем

16. Контрольный урок – 1 час

Цель: осуществить контроль обучения, продолжить систематизацию знаний, выявить уровень усвоения материала, сформированности умений и навыков.

Задачи: выявить качество и уровень овладения знаниями и умениями, полученными на уроках темы, обобщить материал, как систему знаний, проверить способность к творческому мышлению и самостоятельной деятельности.

Материалы: альбом, работы за полугодие

Самостоятельная работа: подготовить тетрадь для просмотра

17. Абстрактный фон – 1 час

Цель: научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

Задачи: Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать основные способы работы с фотоколлажем

18. Туманность – 1 час

Цель: научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

Задачи: Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать основные способы работы с фотоколлажем

19. Ночной город – 1 час

Цель: научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

Задачи: Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать основные способы работы с фотоколлажем

20-21. Рекламный постер – 2 часа

Цель: научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

Задачи: Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать основные способы работы с фотоколлажем

22. Работа с текстом Светящийся текст – 2 часа

Цель: изучение свойств инструмента Текст

Задачи: Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать способы создания эксклюзивного шрифта

23. Эффект граффити – 2 часа

Цель: изучение свойств инструмента Текст

Задачи: Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать способы создания эксклюзивного шрифта

24. Пишем огнем – 1 час

Цель: изучение свойств инструмента Текст

Задачи: Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать способы создания эксклюзивного шрифта

25. Капающий текст – 1 час

Цель: изучение свойств инструмента Текст

Задачи: Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать способы создания эксклюзивного шрифта

26. Контрольный урок – 1 час

Цель: осуществить контроль обучения, продолжить систематизацию знаний, выявить уровень усвоения материала, сформированности умений и навыков.

Задачи: выявить качество и уровень овладения знаниями и умениями, полученными на уроках темы, обобщить материал, как систему знаний, проверить способность к творческому мышлению и самостоятельной деятельности.

Материалы: альбом, работы за полугодие

Самостоятельная работа: подготовить тетрадь для просмотра

27. Применение фильтров Отражение в водной ряби – 1 час

Цель: научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

Задачи: Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать названия и способы применения фильтров

28. Создание эффекта дождя – 1 час

Цель: научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

Задачи: Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать названия и способы применения фильтров

29. Эффект «Молния» - 1 час

Цель: научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

Задачи: Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать названия и способы применения фильтров

30. Эффект «Планета вулканов» - 1 час

Цель: научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

Задачи: Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать названия и способы применения фильтров

31. Превращение лета в зиму – 1 час

Цель: научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

Задачи: Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать названия и способы применения фильтров

32. Закат – 1 час

Цель: научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

Задачи: Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

Материалы: тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop

Самостоятельная работа: прописать названия и способы применения фильтров

33. Зачет - 1 час

Зачет проводится в конце второго полугодия в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов.

Самостоятельная работа: подготовка тетрадей к просмотру, повторение основных терминов.

III. Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

Личностные результаты

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- учиться работать по предложенному учителем плану.
- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; несплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;

- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка);
- слушать и понимать речь других;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).
- оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть монологической и диалогической формами речи;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- умение задавать вопросы.

Предметные результаты

- - описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- -выделять существенные признаки предметов;
- -сравнивать между собой предметы, явления;
- -обобщать, делать несложные выводы;
- -классифицировать явления, предметы;
- - выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- - сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- -давать определения тем или иным понятиям;
- -выявлять закономерности и проводить аналогии.
- -уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- -уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- -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;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- -уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

Ожидаемые результаты программы

В ходе реализации программы «Рисуем на компьютере» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, понимания построения графического рисунка: создавать рисунки с помощью компьютера; применять набор основных инструментов и операций, применяемых при рисовании на компьютере; определять признак предмета (цвет, форма, размер),

холодные и тёплые цвета; различать понятия «замкнутые линии», симметрия, орнамент; определять понятия «композиция», «натюрморт», «графика», «пейзаж», «лубок»; познакомиться с народными промыслами; познакомиться с видами штриховки.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере: создавать компьютерные рисунки разными способами (растровая и векторная графика, сканирование, обработка фотографий и изображений); работать с набором основных инструментов, применяемых при создании проектов домов и квартир; разрабатывать логотипы, знаки и системы ориентации.

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 работы обучающихся;
 - презентация своей работы.
- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Задания по проверке достижений

На первом занятии каждой темы учащимся выдается индивидуальное творческое задание, работа над которым осуществляется обучаемым самостоятельно в ходе освоения курса. На основе выполненной самостоятельной творческой работы, в которой актуализируются знания и практические умения, полученные за весь период изучения курса, преподаватель осуществляет проверку достижений учащихся.

На последнем занятии проводится подведение итогов, где учащиеся делают короткие сообщения с демонстрацией своих работ. По результатам изучения курса организуется выставка лучших работ.

Особенности организации внеурочного занятия

Формы и методы содержания обучения информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, через 15-20 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

Формы организации работы с детьми

- Коллективная и индивидуальная работа;
- Работа в парах;
- Работа в малых группах;
- Практическая работа за компьютером;

Методы обучения

- Беседа;
- Игра: познавательная, развивающая;
- Проектная работа;
- Практическая работа;
- Наглядный пример.

Выбор программного средства

Исходя из критериев, предъявляемых к программным средствам, используемым в сфере образования, и специальных требований, касающихся технических и художественных возможностей пакетов компьютерной графики, были выбраны бесплатно-распространяемые программы: растровой графики Paint, Paint.net и GIMP и векторный графический редактор Inkscape, а также редактор для создания анимированных gif-изображений GifAnim. С помощью Paint и GIMP можно рисовать на экране любые композиции, комбинировать их со сканированными изображениями, использовать многочисленные способы трансформации, коррекции и монтажа изображений.

Редактор Inkscape обладает простым, интуитивно понятным интерфейсом. Это позволяет ориентировать его на учебные задачи.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Для преподавателя

- Учебные программы.
- Учебно-методические таблицы по компьютерной графике.
- Репродукции и работы художников.
- Детские работы прошлых лет.
- Интерактивная доска
- Проектор

Для учащихся

- Компьютеры
- Тетради, ручки
- Принтер
- Сканер

V.

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бодарева М.Д. Дополнительная образовательная программа дополнительного образования детей «Компьютерная графика» Санкт-Петербург 2009 г.

2. А.А. Дуванов. Рисуем на компьютере. Учебник, практикум, книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2005
3. Л.А. Залогова. Практикум по компьютерной графике. Лаборатория Базовых знаний, 2001
4. Б.К.Леонтьев. Энциклопедия дизайна и графики на персональном компьютере. М.: ЗАО "Новый издательский дом", 2004.
5. Пивненко Ольга Алексеевна Программа элективного курса (курса по выбору предпрофильной подготовки) «Технология обработки компьютерной графики» Санкт-Петербург 2007 год
6. Т.А. Подосенина. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.: БХВ-Петербург, 2004
7. Серкова Галина Николаевна Образовательная программа Компьютерная графика: Adobe Photoshop г. Братск 2011
8. И.Е.Смирнова. Начала WEB-дизайна. СПб.: БХВ-Петербург, 2003
9. Л. Ульрих. Photoshop 7 для Web-дизайна. Пер. с англ. М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2002
10. О.Яцюк. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. СПб.: БХВ-Петербург, 2004.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Разминка для глаз

Круговые движения. Сделайте круговые движения глазами по часовой стрелке, а потом против. Не старайтесь делать это быстро, лучше всего круги глазами делать медленно и плавно, повторите по несколько раз в одну и в другую сторону.

Взгляд на палец. Вытяните перед собой руку с отставленным пальцем. Смотрите на кончик пальца и медленно приближайте руку к себе, коснитесь пальцем носа не отводя своих глаз, потом медленно выпрямите свою руку не отводя взгляд от своего пальца. Повторите несколько раз.

Взгляд вверх-вниз. Медленно посмотрите наверх, а потом вниз, при этом двигаться должны только глаза, а голова оставаться на месте. Повторите движение несколько раз.

Вправо-влево. Посмотрите вправо, а потом влево, голова должна оставаться на месте и не следовать за взглядом.

Поморгать. Держите взгляд перед собой, начните медленно моргать, постепенно увеличивая тем. Прodelайте это упражнение с небольшими перерывами в течении минуты. Зажмурьтесь. Закройте глаза и посидите так несколько секунд, потом сильно зажмурьтесь и откройте глаза, прodelайте это упражнение несколько раз.

Разминка для шеи

Для этого лучше всего встать и выполнять движение стоя возле своего рабочего стола. Но можно делать и сидя, только обязательно выпрямите свою спину.

Круговые движения. Медленно поворачивайте голову сначала по часовой стрелке, а потом после. Спину держите прямо.

Наклоны вправо-влево. Медленно, плавными движениями наклоните свою голову вправо, а потом влево, прodelайте это движение по 10 раз в каждую сторону.

Наклон вперед-назад. Также медленными и плавными движениями наклоните свою голову вперед, пока подбородок не упрется, а потом отведите голову назад. Спина должны быть ровной, а движения мягкими.

Поворот головы. Спина должна быть прямой, а взгляд держите перед собой. Плавными движениями поворачивайте голову в право, а потом влево до упора.

Горизонтальные движения. Это движение не у всех получается сразу, но если приложить

немного усилий, то оно у вас обязательно получится. Спину держите ровно, плечи на месте, двигайте голову горизонтально вправо и влево, при этом не поворачивая голову.

Разминка для рук

Круговое движение кистью. Вытяните перед собой руки, сожмите кулаки и вращайте ими сначала в одну, а потом в другую сторону. Так вы разомнете свои запястья, которые напрягаются во время работы за компьютером.

«Мы писали, мы писали наши пальчики устали». Всем известное движение, еще в школе учителя делают это упражнение вместе с учащимися. Вытяните перед собой руки и расставьте пальцы во все стороны, а потом резкими и быстрыми движениями сжимайте и разжимайте пальцы.

Прямая ладонь. Выпрямите руки перед собой, пальцы вместе. Потяните ладонь на себя, а потом вниз.

Разминка плеч

Круговые движения. Эти движения лучше выполнять стоя, с прямой спиной. Медленными и плавными движениями описывайте круг своими плечами, сначала вперед, а потом назад. Повторите по несколько раз.

Пожимаем плечами. Спина прямая, поднимите плечи вверх, как будто бы пожимаете плечами, а потом опустите их вниз. Повторите несколько раз.

Разминка для ног

Постучите носками по полу, а потом пятками, повторите это по несколько раз. Медленными движениями перемещайте стопу ноги, сначала поставьте её на внешнюю сторону стопы, а потом на внутреннюю.

Когда сидите, старайтесь не класть ногу на ногу, это препятствует кровообращению в ногах.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (5 класс)

№	Дата по плану	Дата по факту	Наименование темы	Аудиторные занятия		
				Общее кол-во часов	Теорет. занятия	Практ. занятия
1	01.09		Введение. Знакомство с программой курса.	1	1	
2	08.09		Векторная и растровая графика. Цветовые модели	1	1	
3	15.09		Программа Adobe Photoshop: состав, интерфейс	1	1	
4	22.09		Работа с панелью инструментов	1		1
5	29.09		Работа с панелью инструментов	1		1
6	06.10		Применение заливки и градиента	1		1
7	13.10		Работа с инструментом Штамп	1		1
8	20.10		Способы создания изображений Мультипликационная птичка	1		1
9	27.10		Способы создания изображений Мультипликационная птичка	1		1
10	10.11		Контрольный урок	1		1
11	17.11		Рисование кистью	1		1
12	24.11		Понятие слоя. Зеркальное отражение	1		1
13	01.12		Редактирование изображений.	1		1
14	08.12		Способы создания тени.	1		1
15	15.12		Фотомонтаж. Иллюстрация с брызгами.	1		1
16	22.12		Контрольный урок	1		1
17	12.01		Абстрактный фон.	1		1
18	19.01		Туманность.	1		1
19	26.01		Ночной город.	1		1
20	02.02		Рекламный постер.	1		1
21	09.02		Работа с текстом Светящийся текст.	1		1
22	16.02		Работа с текстом Светящийся текст.	1		1
23	01.03		Эффект граффити.	1		1
24	15.03		Пишем огнем.	1		1
25	22.03		Капающий текст.	1		1
26	05.04		Контрольный урок	1		1
27	12.04		Применение фильтров Отражение в водной ряби.	1		1
28	19.04		Создание эффекта дождя.	1		1
29	26.04		Эффект «Молния»	1		1
30	03.05		Эффект «Планета вулканов»	1		1
31	17.05		Превращение лета в зиму. Закат	1		1
32	24.05		Зачет	1		1
			Итого	32	3	29

Лист коррекции рабочей программы

№ п/п	Тема урока	Дата по плану	Причина коррекции	Форма коррекции	Дата по факту