

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №1 г. Балабаново»**

<p>Принято на педагогическом совете МОУ «СОШ №1 г. Балабаново»</p> <p>Протокол № _____ от « ____ » _____ 2020 года</p>	<p><b>«Утверждаю»</b> Директор МОУ «СОШ №1 г. Балабаново» _____/ Князева Л.Р./</p> <p>Приказ № _____ от « ____ » _____ 2020 года.</p>
--	---



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КРУЖКА  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

**5-6 классы**

**(2020-2021)**

Разработчик программы:  
Ворожейкина Т.В.  
учитель информатики  
МОУ СОШ №1 г. Балабаново

Г. БАЛАБАНОВО

В основе работы кружка лежит организация развития навыков общения с компьютером.

**Цель** программы: формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности.

Развитие творческих способностей, логического мышления и умения работать с компьютером. Приобретение опыта создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, в том числе с помощью компьютера.

#### **Задачи:**

- развитие компьютерной грамотности;
- развитие творческих способностей и логического мышления;
- формировать навыки самостоятельной работы и навыки сотрудничества;
- формировать умение планировать свою работу.

Успех в современном мире во многом определяется способностью человека уметь работать с информацией, собирать её, обрабатывать с помощью компьютера. Все это необходимо учащимся для продолжения образования и для освоения базового курса информатики в средней и старшей школе.

В Федеральном государственном образовательном стандарте ставится задача по формированию целостной системы универсальных учебных действий, а также опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся, т.е. ключевых компетенций, определяющих современное качество содержания образования.

Сегодня конкурентоспособность человека на рынке труда во многом зависит от его способности овладевать новыми технологиями, адаптироваться к изменяющимся условиям труда. Один из ответов системы образования на этот запрос времени - идея компетентностно-ориентированного образования.

Программа кружка состоит из двух разделов:

1. Рисование в программе Paint.
2. Рисование в программе Paint.Net.

Занятие делится на две части. Учащиеся сначала знакомятся с теоретическими знаниями, затем 15-20 минут работают за компьютерами с прикладными программами. Сначала ребята знакомятся с основными устройствами компьютера, проводятся логические игры, ребята знакомятся с развивающими программами или с мультипликационными фильмами, развивающими кругозор или углубляющими знания. Во второй 20-ти минутке ребята выполняют задание в программах рисования на компьютере. Ребята быстро и успешно выполнившие задания могут поиграть в развивающие игры.

Так как в компьютерном классе 15 компьютеров, ученики работают индивидуально по 1 человеку, иногда проводится работа в парах, что способствует формированию коммуникативной компетенции учащихся.

Во время занятий проводятся профилактические упражнения для зрения (1 мин) и осанки (1 - 2 мин).

Это позволяет развивать творческое воображение, логические способности, развивает компьютерную грамотность у учащихся, Дети учатся работать с информацией, задавать вопросы отвечать на них. Труднее ребятам задавать вопросы, чем отвечать на них.

В содержательном плане данный курс создавался как основа курса информатики, подготовленного в соответствии с минимума содержания образовательной области «Информатика».

Содержание курса строилось на основе основных идей:

1. Элементарного изложения содержания школьной информатики на уровне формирования предварительных понятий и представлений о компьютере.

2. Формирование и развитие умения целенаправленно и осознанно представлять (кодировать) информацию в виде текста, рисунка,

#### **ТРЕБОВАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ:**

В результате посещения кружка учащиеся должны:

##### **понимать:**

- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, рисунков);
- что человек, природа, книги могут быть источниками информации;

##### **знать:**

- основные инструменты программ Paint и Paint.Net.
- что изображения - это информационные объекты;
- правила работы с компьютером и технику безопасности;

##### **уметь:**

- работать с изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя оглавление, указатели;
- пользоваться компьютером;
- запускать простейшие широко используемые прикладные программы: графический редактор, тренажеры.

**Форма организации проведения кружка** осуществляется в рамках одного урока – 2 часа в неделю.

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках.

Происходит развитие целостного социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий.

Занятия в кружке способствуют развитию эстетических ценностей, потребностей, чувств. Формируется умение планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей условиями её реализации. Происходит знакомство с различными способами сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст и рисовать, работая в прикладных графических программах.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	КОЛ-ВО часов
1	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint	1
2	Составление изображения в графическом редакторе	1
3	Настройка панели инструментов. Создание пейзажа	1
4	Композиция.	2
5	работа с фрагментом рисунка. Выделение фрагмента прямоугольной формы	1
6	Создание рисунка из типовых объектов. Разборка и сборка фигур	2
7	Работа с графическими файлами. Зимний сюжет	2
8	Редактирование графических объектов. Открытка к Новому Году	2
9	Способы построения графических объектов. Соприкасающиеся квадраты. Кубик.	2
10	Построение графических фигур. Вписанные фигуры	1
11	Дорожные знаки	1
12	Витраж	2
13	Экзотическая бабочка	2
14	Подарок на день рождения	2
15	План расположения учебных мест в классе	1
16	Клеточное поле	1
17	Шахматная доска	1
18	Виноградная гроздь.	1
19	Набор деталей мозаики	1
20	Фигуры из элементов мозаики	1
21	Рисование узора	2
22	Модель земного шара	2
23	Модель цветка	2
24	Итоговая творческая работа в программе Paint.	2
25	Введение. Возможности Paint.NET для профессионального использования.	1

26	Окно программы Paint.NET	1
27	Основные приемы работы с изображениями в Paint.NET	2
28	Выделение области изображения	1
29	Изменение размера изображения	1
30	Практическая работа. Создание карточки «Природные явления»	2
31	Работа со слоями изображения.	2
32	Практическая работа. Создание открытки из фото	2
33	Меню «Коррекция»	1
34	Практическая работа. Фото в лунном свете.	2
35	Эффекты.	2
36	Практическая работа. Радужные пузыри	1
37	Практическая работа. Художественные эффекты	2
38	Практическая работа. Эффекты для фотографий.	2
39	Работа с текстом.	2
40	Практическая работа. Создание фигурного текста	2
41	Обобщающая практическая работа. Из черно- белого в цветное.	4
42	Итоговая творческая работа в программе Paint.NET. Коллаж	4
<b>ИТОГО</b>		<b>70 часов</b>

#### Список используемой литературы:

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). К комплекту учебников по информатике 5-11 класс. Санкт-Петербург: Питер, 2009г.
2. Информатика. 5 – 6 класс. Начальный курс/Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2004
3. Информатика. Рабочая тетрадь №1. Начальный уровень./Под ред. проф. Н.В. Макаровой. Питер, 2012
4. Алехина Г. В. Информатика. Базовый курс : учебное пособие / Под ред. Г. В. Алехиной. - 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Маркет ДС Корпорейшн, 2010 Гуда А. Н. Информатика.
5. Общий курс : учебник / А. Н. Гуда, М. А. Бутакова, Н. М. Нечитайло, А. В. Чернов ; под общ. ред. В. И. Колесникова. - 4-е изд. – М.: Издательско-торговая корпорация Дашков и К, 2011 Информатика.
6. Базовый курс / Под ред. С. В. Симоновича. - 2-е изд. - СПб.: Питер, 2011 Колдаев В. Д.
7. Сборник задач и упражнений по информатике : учеб. пособие / В. Д. Колдаев, Е. Ю. Павлова ; под ред. Л. Г. Гагариной - М.: Форум, 2010 Романова Ю.Д.
8. Информатика и информационные технологии : учебное пособие / Под ред. Ю. Д. Романовой. - 5-е изд., испр. и доп. – М.: Эксмо, 2011
9. Федотова Е. Л. Информатика : курс лекций / Е. Л. Федотова, А. А. Федотов – М.: Форум, 2011
10. <http://www.edu-all.ru/> Образовательный Интернет-портал «ВСЕОБУЧ»;
11. <http://www.edu.ru/> Федеральный портал «Российское образование»;
12. <http://www.school.edu.ru/> Федеральный портал «Российский общеобразовательный портал»;
13. <http://www.getpaint.net/index.html> Официальный англоязычный сайт по Paint.Net;
14. <http://paintnet.ru/> Русский сайт популярного графического редактора. Новости, справка, плагины, уроки;

15. <http://paint-net.ru> Сайт о бесплатном графическом редакторе Paint.Net. Дистрибутив, Инструкция, уроки, клуб любителей программы;
16. <http://pen2000.ru/> Сайт посвященный графическому редактору Paint.Net. Уроки, учебник, плагины, форум;
17. Симонович С.В., Мураховский В.И. Персональный компьютер. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2007;
18. Информационно-аналитический центр «Создание службы информационного обеспечения образовательного учреждения». М.: ИАЦ, 2006;
19. Захарова И.Г. «Информационные технологии в образовании», Москва, ИЦ Академия, 2007;
20. Крис Ботелло, Элизабет Айснер Реддинг «Мастер-класс Adobe InDesign, Photoshop и Illustrator. Руководство дизайнера», издательство «Эксмо», 2008 г.;
21. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). – М.: Издательство Московского психолого-социального института. –
22. Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2002. – 352с. (Серия «Библиотека педагога-практика»).

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575828

Владелец Князева Людмила Романовна

Действителен с 08.03.2021 по 08.03.2022