

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Основная общеобразовательная школа с. Русаново
Орловского района Кировской области

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКОУ ООШ с.
Русаново

_____ /E.B. Рыкова/
«____» _____ 2024г.
Приказ № 7 от 02.09.2024г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА внеклассной деятельности

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»



Уровень общего образования (класс): *основного общее образование, 7 - 8 классы*

Количество часов: 34 часов

*Руководитель:
Учитель информатики Рыкова Е.В.*

с. Русаново, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по предмету «Компьютерная графика» составлена в соответствии с Примерной основной образовательной программой основного общего образования, Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования.

При составлении рабочей программы учтены рекомендации письма Минобрнауки РФ «Об оснащении общеобразовательных учреждений учебным и учебно-лабораторным оборудованием». В ней соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования.

Программа курса по информатике «Компьютерная графика и анимация» рассчитана на обучающихся 5 – 6 классов. Данный курс направлен на формирование умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, осуществления проектной деятельности согласно их возрастным способностям.

Актуальность программы. На сегодняшний день перед современными школьниками стоит задача овладения различными видами компетентностей, в том числе: учебно-познавательной, информационной, коммуникативной, личностной. Эффективным способом решения этой задачи является проектная деятельность, в основу которой положена самостоятельная целенаправленная деятельность обучающихся в соответствии с их интересами.

Педагогическая целесообразность. Компьютерная графика – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление. Главная задача продуктов мультимедиа – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

В базовом курсе информатики тема «Компьютерная графика и анимация» по праву считается одной из самых интересных и увлекательных. Программа имеет практическую направленность, в которой отражен мир огромных возможностей использования мультимедиа технологий.

Новизна. Использование метода проектов позволит обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Огромным достоинством данного курса является возможность самовыражения, получение оценки результатов своего труда в Интернете, коммуникативного общения в образовательных целях.

Продолжительность реализации программы – 1 год в объеме 1 час в неделю.

Цели и задачи изучения курса «Компьютерная графика»

Цель программы: создание в образовательном пространстве школы условий для успешной пропедевтической подготовки обучающихся, формирование умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность;
3. Развитие мотивации к сбору информации;
4. Научить учащихся пользованию Интернетом;
5. Формирование потребности в саморазвитии;
6. Формирование активной жизненной позиции;
7. Развитие культуры общения;
8. Развитие навыков сотрудничества;
9. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
10. Развитие чувства прекрасного;
11. Развитие у учащихся навыков критического мышления, формирование у обучаемых системное представление о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий.

Планируемые результаты изучения курса «Компьютерная графика»

К концу изучения курса учащиеся научатся:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;

- приводить примеры древних и современных информационных носителей; классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции:
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций; □ осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
- владеть приёмами клавиатурного письма;
- систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- применять функции программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;

- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересыпать сообщения);
- сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;

Содержание программы

«Основы растровой графики» 12 часов

Тема 1. Обучение работе на компьютере (1ч.)

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint (2ч.)

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 3. Редактирование рисунков (2ч.)

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 4. Точные построения графических объектов (3ч.)

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 5. Преобразование рисунка (2ч.)

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 6. Конструирование из мозаики (2ч.)

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

«Изучаем текстовые редакторы» 10 часов

Тема 1. Общая характеристика работы с текстом (1ч.)

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

Тема 2. Текстовый редактор Блокнот (1ч.)

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление,

перемещение.

Тема 3. Текстовый редактор WordPad (1ч.)

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

Тема 4. Текстовый редактор Microsoft Word (3ч.)

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Тема 5. Компьютерный практикум (4ч.)

Выполнение практических работ по изученному материалу.

«Создание презентаций в среде PowerPoint» 12 часа

Тема 1. Назначение приложения PowerPoint (2ч.)

Возможности и область использования приложения PowerPoint . Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

Тема 2. Базовая технология создания презентаций (3ч.)

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Тема 3. Создание презентаций (4ч.)

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов. Анимация в презентации.

Тема 4. Компьютерный практикум (3ч.)

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
1	Обучение работе на компьютере	1
2	Освоение среды графического редактора Paint	2
3	Редактирование рисунков	2
4	Точные построения графических объектов	3
5	Преобразование рисунка	2
6	Конструирование из мозаики	2
7	Общая характеристика работы с текстом	1
8	Текстовый редактор Блокнот	1
9	Текстовый редактор WordPad	1
10	Текстовый редактор Microsoft Word	3
11	Компьютерный практикум	4
12	Назначение приложения PowerPoint	2
13	Базовая технология создания презентаций	3
14	Создание презентаций	4
15	Компьютерный практикум	3