

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
муниципального образования г. Саяногорск Лицей №7**

Рассмотрено на заседании
Методического совета
Протокол № 1 от 22.08.2016 г.



Директор МБОУ Лицей №7

Д.А. Даньшин

Приказ № 244 от 06.09.2016 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности**

Направление: общеинтеллектуальное

Спецкурс «Компьютерная графика»

Основное общее образование, 7 класс, 34 часа

Составители:

Крашенинникова Т.А., учитель информатики,
первая квалификационная категория

Ориентационный курс внеурочной деятельности «Компьютерная графика» предназначен для учащихся 7-го класса (технологического). Курс разработан на основе: Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005г.

Цель: овладеть приемами создания и обработки графической информации при помощи редакторов растровой и векторной графики.

Задачи:

Обучающие:

1. Рассмотреть виды графики;
2. рассмотреть инструменты графического редактора Paint;
3. рассмотреть объекты панели инструментов «Рисование» текстового редактора Microsoft Word;
4. рассмотреть инструменты графического редактора GIMP;
5. использовать различные приемы работы с изображением в программах: Paint, Microsoft Word, GIMP;

Развивающие:

1. развивать творческое воображение учащихся через рисунок.

Воспитательные:

1. воспитывать чувство прекрасного, чувство цветовой гармонии;
2. способствовать расширению кругозора учащихся;
3. формировать графические навыки и умения;
4. воспитывать чувство коллективизма.

Планируемые результаты реализации программы:

первый уровень:

- ✓ сформированность мотивации воспитанников к участию в общественно полезной деятельности: создание различных графических схем, коллажей для учителей Лицея.
- ✓ в сотрудничестве с учителем ставить творческие задачи: предложить темы для создания рисунков в графическом редакторе Paint; темы для проектных работ.
- ✓ преобразовывать практическую задачу в познавательную задачу: самостоятельное изучение темы и дальнейшее ее представление в качестве учителя.

второй уровень:

- ✓ сформированность коммуникативной культуры учащихся во время внеурочной деятельности: представлять свою проектную работу перед учащимися, уметь корректно отвечать на вопросы.

Содержание курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика»

Вид внеурочной деятельности	Уровень результатов внеурочной деятельности	Преимущественные формы достижения результата
Познавательная	1. Приобретение школьником социальных знаний.	Практикум. Познавательные беседы. Проектные работы.
	2. Формирование ценностного отношения к социальной реальности.	Общественный смотр знаний.

Раздел 1. Основы изображения – 2ч.

Виды графики. Сравнение видов графики. Особенности редакторов растровой и векторной графики. Аддитивная цветовая панель. Цветовая модель «Цветовой оттенок – Насыщенность – Яркость».

Раздел 2. Редактор растровой графики Paint – 7ч.

Окно программы. Панели инструментов. Палитра цветов. Поле дополнительных параметров инструментов. Основы техники редактирования графики. Дополнительные возможности графического редактора.

Раздел 3. Редактор векторной графики Microsoft Word – 7ч.

Объекты панели «Рисования». Рисование простых рисунков и схем с помощью панели инструментов Рисование.

Раздел 4. Редактор растровой графики GIMP – 15ч.

Окно программы. Набор инструментов цветокоррекции. Фильтры, маски и слои с разными типами наложения. Анимация.

По окончании изучения второго и третьего раздела данного курса «Компьютерная графика», учащимся предлагается выполнить итоговую практическую работу; по окончании изучения четвертого раздела – проектную работу и ее защиту.

Темы проектной работы:

- ✓ Хакасия – моя малая родина.
- ✓ Города Хакасии.
- ✓ Озера Хакасии.
- ✓ Достопримечательности Хакасии.
- ✓ Культура хакасского народа.

Учащиеся могут предложить свою тему проектной работы о республике Хакасия.

В программе предусмотрен резерв учебного времени – 3 часа, предназначенный для повторения материала по разделу №№2,3,4.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов		Форма проведения
		теори я	практ ика	
Раздел 1. Основы изображения				
1	Методы представления графических изображений	1		Познавательная беседа. Практикум
2	Цвет в компьютерной графике	1		Познавательная беседа.
Раздел 2. Редактор растровой графики Paint				
3	Введение в программу Paint. Рабочее окно	0,5	0,5	Познавательная

	программы			беседа.
4	Атрибуты рисунка. Инструменты свободного рисования	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
5	Прямые линии и кривые. Рисование стандартных фигур и их комбинаций	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
6	Способы создания и работы с текстом. Метод вспомогательных построений	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
7	Инструменты выделения части или всего изображения	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
8	Оформление и редактирование растровых изображений и фотографий	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
9	Итоговая практическая работа по разделу №2		1	Практикум
Раздел 3. Редактор векторной графики Microsoft Word				
10	Введение в программу Microsoft Word. Панель инструментов «Рисование»	1		Познавательная беседа.
11	Использование стандартных фигур	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
12	Изменение свойств стандартных фигур	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
13	Добавление тени или объема. Расширенные возможности вариантов заливки	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
14-15	Построение графических схем	1	1	Познавательная беседа. Практикум
16	Итоговая практическая работа по разделу №3		1	Практикум
Раздел 4. Редактор растровой графики GIMP				
17	Введение в программу Gimp. Рабочее окно программы	1		Познавательная беседа.
18	Выделение областей	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
19	Основы работы со слоями, масками, каналами	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
20	Коллаж	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
21	Текстовые эффекты	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
22	Рисование и раскрашивание	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
23	Тоновая и цветовая коррекция	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
24	Ретуширование фотографий	0,5	0,5	Познавательная беседа. Практикум
25-26	Анимация в Gimp	1	1	Познавательная беседа. Практикум
27-29	Проектная работа по разделу №4		3	Практикум
30-31	Защита проектов	2		Практикум Общественный смотр знаний
32-34	Резерв	3		

