

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

Рассмотрено на заседании

Методического совета

Протокол № 1 от 22.08.2016 г.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ Лицей №7

Д.А. Даньшин

Приказ № 244 от 05.09.2016 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности

Направление: техническое

Курс «Юный дизайнер»

Основное общее образование, 6 класс, 34 часа

Составитель:

Кольникова Наталья Сергеевна,
учитель информатики,
первая квалификационная категория

Цель: развить творческие способности учащихся, подготовить учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества; показать возможности современных программных средств для обработки графических изображений; способствовать освоению азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике; обучению выполнения рисунка разной степени сложности; показать возможности программы для создания публикаций.

Основными задачами курса являются:

- познакомиться с видами компьютерной графики, их функциональными, структурными и технологическими особенностями;
- научиться эффективно использовать аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- сформировать навыки работы с различными форматами графических файлов;
- сформировать навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
- Сформировать навыки работы с электронными публикациями, освоением приемов создания открыток, бюллетеней, календарей, брошюр, каталогов, а также огромного количества других видов печатной продукции средствами Microsoft Publisher;
- Сформировать навыки коллективной работы над совместным графическим проектом.

Планируемые результаты реализации программы:

1. Результаты первого уровня: приобретение школьниками знаний о построении графического рисунка, о различных видах информации (графической, текстовой), о построении различных видов электронных публикаций; об этике и эстетике повседневной жизни человека; о принятых в обществе нормах отношения к природе, к памятникам истории и культуры, о правилах конструктивной групповой работы; об основах организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

2. Результаты второго уровня: получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах Paint, Paint.NET, в программе электронных публикаций Ms Publisher; алгоритма построения графического объекта; умения анализировать, сравнивать, обобщать информацию; владение коммуникативными моделями поведения.

3. Результаты третьего уровня: школьник может приобрести опыт исследовательской деятельности; опыт публичного выступления по проблемным вопросам; опыт самообслуживания, самоорганизации и организации совместной деятельности с другими детьми; опыт управления другими людьми и взятия на себя ответственности за других людей.

Содержание курса внеурочной деятельности «Юный дизайнер»

Курс «Юный дизайнер» предназначен для учащихся 6 классов.

В основе курса лежит максимально конкретная, практическая деятельность ребенка, связанная с овладением достаточными возможностями использования компьютера, как творческой мастерской, в которой можно создавать шедевры живописи, сложные чертежи, издавать рекламу, буклеты, объявления, пригласительные, коллажи. Программа курса направлена на расширение представлений учащихся о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения.

Вид внеучебной деятельности	Образовательные формы	Уровень результатов внеучебной деятельности	Преимущественные формы достижения результата
Познавательная	Познавательные беседы. Дидактический театр, общественный смотр знаний. Детские исследовательские проекты, внешкольные акции познавательной направленности (олимпиады, конференции учащихся)	1. Приобретение школьником социальных знаний	Викторины, познавательные игры, познавательные беседы.
		2. Формирование ценностного отношения к социальной реальности	Дидактический театр, общественный смотр знаний.
		3. Получение опыта самостоятельного социального действия	Детские исследовательские проекты, внешкольные акции познавательной направленности (олимпиады, конференции учащихся, интеллектуальные марафоны)

Раздел 1. Компьютерная графика

Техника безопасности на уроках информатики, правила поведения в компьютерном классе. Работа с палитрой и использование инструментов рисования. Разные способы создания рисунка из примитивов. Создание на рисунке надписи и выполнение ее стилизации. Знание особенностей различных стилей слоя. Инструменты выделения, трансформации. Тоновая и цветовая коррекция изображения.

Раздел 2. Электронные публикации

Технология создания электронных публикаций. Основные приемы создания открыток, бюллетеней, календарей, брошюр, каталогов, а также огромного количества других видов печатной продукции.

Тематическое планирование

Условные обозначения: Познавательная беседа – ПБ, Практикум – П.

№ п/п	Тема	Количество часов		Формы проведения
		теория	практика	
Раздел 1. Компьютерная графика				
1.	Инструктаж по ТБ. Интерфейс программы Paint.	0,5	0,5	ПБ, П
2.	Работа с фрагментами рисунка.	0,5	0,5	ПБ, П
3.	Инструменты геометрических фигур.	0,5	0,5	ПБ, П
4.	Создание рисунков из кривых.	0,5	0,5	ПБ, П

5.	Проект «Осенний коллаж»		1	П
6.	Основные элементы интерфейса Paint.NET.	0,5	0,5	ПБ, П
7.	Работа со слоями.	0,5	0,5	ПБ, П
8.	Работа с фрагментами рисунка.	0,5	0,5	ПБ, П
9.	Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.	0,5	0,5	ПБ, П
10.	Цветовая коррекция фотографий		1	П
11.	Рисование орнаментов. Текст на рисунках.	0,5	0,5	ПБ, П
12.	Проект «Зимняя открытка»		1	П
Раздел 2. Электронные публикации				
13.	Интерфейс MS Publisher	0,5	0,5	ПБ, П
14.	Ввод текста	0,5	0,5	ПБ, П
15.	Установка параметров Publisher	0,5	0,5	ПБ, П
16.	Вставка графических объектов	0,5	0,5	ПБ, П
17.	Работа с несколькими объектами	0,5	0,5	ПБ, П
18.	Перекрашивание и обрезка объектов	0,5	0,5	ПБ, П
19.	Изменение свойств рамки	0,5	0,5	ПБ, П
20.	Параметры страницы	0,5	0,5	ПБ, П
21.	Печать публикации	0,5	0,5	ПБ, П
22.	Проверка макета. Диспетчер графики	0,5	0,5	ПБ, П
23.	Мастера и макеты публикаций	0,5	0,5	ПБ, П
24.	Типы публикаций	0,5	0,5	ПБ, П
25.	Проект: Альманах "История информатики"	0,5	0,5	ПБ, П
26.	Проект: "Визитка для директора"		1	П
27.	Проект: Создание открытки для мамы		1	П
28.	Разработка проекта публикации (памятки)		1	П
29.	Создание информационного буклета «Векторные редакторы»		1	П
30.	"Создание бюллетеня по теме "Я и моя семья"		1	П
31.	Демонстрация проекта "Я и моя семья"		1	П
32.	Резерв свободного учебного времени	1		
33.	Резерв свободного учебного времени	1		
34.	Резерв свободного учебного времени	1		
	Итого:	14	20	