

Рабочая программа по внеурочной деятельности

Название	Компьютерный дизайн
Класс	8А, 8Г
Ф.И.О. педагога	Нестерова Татьяна Владимировна
Количество часов по учебному плану	34 часа

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Компьютерный дизайн» разработана с учётом нормативно-правовых документов:

- ФЗ РФ от 29 декабря 2012 г. № 273- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 года № 1897;

-СанПиН 2.4.2. 2821 — 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189);

-Методические рекомендации Министерства образования и науки РФ от 18.08.2017 г. № 1672 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ».

На основе требований ФГОС ООО к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, с учетом основных направлений Программы воспитания и социализации обучающихся, Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ «Лицей № 3».

Настоящая программа курса внеурочной деятельности составлена на основе авторских программ:

- «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, Л. Босова;
- «Искусство компьютерной графики для школьников»
Подосениной Т. А.— СПб. БХВ-Петербург. 2004

Направленность программы – общекультурная .

Срок реализации программы:

Рабочая программа рассчитана на 1 год обучения, всего 34 часа, 1 час в неделю. Предназначена для обучающихся 8 классов в общеобразовательных учреждениях.

При составлении программы учитывались следующие факторы:

- образовательные потребности обучающихся;
- особенности обучающихся (уровень подготовки, уровень мотивации);
- состояние материально-технического обеспечения лица, в том числе и учебно-методического обеспечения.

Рабочая программа «Компьютерный дизайн» является продолжением урочной деятельности, разработана на основе примерной основной программы с учетом образовательных потребностей и запросов участников образовательного процесса и направлена на освоение ФГОС нового поколения.

Ценность рабочей программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией.

Актуальность программы

Актуальность введения внеурочного курса «Компьютерный дизайн» в школе становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и предоставлять информацию окружающим. В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся постоянно принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов. Привлечение взрослых, родителей к обучению компьютерной графике создает условия для работы с семьёй, общения детей и взрослых, их самовыражения и самоутверждения, интеллектуального развития, предоставляет возможность для творчества и удовлетворения своих возможностей.

ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа, методы проектно-

исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы среднего общего образования. Актуальность рабочей программы также обусловлена ее методологической значимостью. Знания и умения, необходимые для освоения компьютерных технологий в будущем станут основой для организации научно-исследовательской деятельности в вузах, колледжах, техникумах и т.д. Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников.

Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь,

необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Рабочая программа позволяет реализовать актуальные в настоящее время компетентностный, личностно-ориентированный, деятельностный подходы.

Цель программы:

Создание условий для успешного освоения учащимися основ компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие:

1. Расширять знания, полученные на уроках информатики и изобразительного искусства, способствовать их систематизации;
2. Обучение художественным навыкам оформления документов на компьютере (титульных листов, объявлений, открыток и пригласительных, текстового оформления, рекламных проспектов)
3. Знакомить с основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования;
4. Развитие интереса к компьютерной графике, дизайну

Развивающие:

1. Подготовить сознание учащихся к системно-информационному восприятию мира, развивать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию;

2. Раскрыть креативные способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
3. Развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;
4. Развивать творческое воображение;

Воспитательные:

1. Формировать информационную и эстетическую культуру обучающихся;
2. Воспитывать толерантное отношение в группе.
3. Добиться максимальной самостоятельности детского творчества;
4. Воспитывать собранность, аккуратность при подготовке к занятию;
5. Воспитывать умение планировать свою работу;
6. Воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения;

Формы организации внеурочной деятельности:

- Теоретические занятия: беседы, просмотр и обсуждение видеоматериала;
- Практические занятия: практические занятия, обсуждение, творческие проекты, презентации;

Формы и средства контроля:

- презентации учащихся
- выполнение проектов

Описание места программы в учебном плане внеурочной деятельности:

В соответствии с календарным учебным графиком и расписанием внеурочной деятельности на 2020-2021 учебный год фактически программа в 8 классе реализуется в объеме – 34 часа.

Количество часов по плану в 8 А и 8Г:

- 1 четверть – 9 часов,
- 2 четверть – 8 часов,
- 3 четверть – 10 часов,
- 4 четверть - 7 часов.

Планируемые результаты:

Личностные результаты:

- понимание роли графического дизайна в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к графическим изображениям с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение умениями самостоятельно планировать способы достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации и графических материалов, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.
- владение компьютерным дизайном как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно - модель.

Предметные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки графических изображений;
- развитие творческого и пространственного мышлений, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование умений работы с графикой, умения выбирать способ представления визуальных данных, в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, анимация, картинка, с использованием соответствующих программных средств обработки);
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Выпускник научится:

- уметь использовать все возможности программ для графического дизайна;
- различать основные понятия и форматы графического изображения;
- применять навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, уметь соблюдать нормы информационной этики и права

Содержание курса «Компьютерный дизайн» по темам:

Тема 1. Введение. Основы техники безопасности. Структура одногодичной дисциплины "Компьютерная графика и основы дизайна": цели и задачи теоретических и практических занятий. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса. (1 час)

Тема 2. Растровая и векторная графика. Графические информационные объекты. Два подхода к представлению графической информации. Основные отличия растровой и векторной графики. Средства и технологии работы с графикой. (5 часов)

Тема 3. Основы работы с объектами. Создание и редактирование графических информационных объектов средствами графических редакторов. (2 часа)

Тема 4. Форматы сохранения изображений. Изменение размеров изображения и его разрешение. (1 час)

Тема 5. Цветовые модели. Цветовые модели, используемые в CorelDRAW и Adobe Photoshop. (1 час)

Тема 6. Графический редактор CorelDRAW. Знакомство с векторной графикой. Рабочее окно CorelDRAW. Особенности меню. Рабочее поле. Сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. (4 часа)

Тема 7. Основы работы с объектами в CorelDRAW. Создание векторных рисунков. Работа с текстом. Работа с текстом в программах векторной графики. Основные приёмы работы с текстом. Методы упорядочивания и объединения объектов. Применение эффектов. Эффект объема. Эффект перетекания. Создание рисунков из кривых. (4 часа)

Тема 8. Технология плоттерной резки. Виды плоттеров и их назначения. Подготовка файлов к резке на плоттере. Резка самоклеющейся пленки. (1 час)

Тема 9. Программа растровой графики Adobe PhotoShop. Знакомство с растровой графикой Введение в программу Adobe PhotoShop. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панели— вспомогательные окна. (3 часа)

Тема 10. Работа с изображениями в Adobe PhotoShop. Создание изображения. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Создание изображения. Выполнение кадрирования изображений. Обрезка и выравнивание изображений. Выбор цвета. Коррекция изображений. Увеличение яркости и контраста изображений. Инструменты рисования и заливки. (3 часа)

Тема 11. Основы работы со слоями. Послойная организация изображения. Понятие слоя. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Редактирование фоновых слоев. Создание многослойного изображения. Основные действия со слоями. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя. Редактирование фоновых слоев. (2 часа)

Тема 12. Работа с текстом в Adobe Photoshop (ввод, редактирование, форматирование символов и абзацев). Преобразование текста в фигуру. Использование различных эффектов. (1 час)

Тема 13. Создание коллажа. Приемы, используемые при создании коллажа. Что такое фильтр? Многообразие фильтров в Photoshop. Как работать с фильтрами? (2 часа)

Тема 14. Создание анимированной графики. Знакомство с модулем Photoshop – Image Ready, их отличия, переход в Photoshop и обратно. Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами (создание, удаление, копирование, перенос, создание промежуточных кадров). Сохранение и загрузка анимации. (2 часа)

Тема 14. Вывод изображений на печать. Типы принтеров и печати. Подготовка документа к печати. Предварительный просмотр подготовленного документа. Печать в графическом редакторе. Печать из текстового редактора. (1 час)

Тема 15. Заключительное занятие. Подведение итогов работы учебно-творческого коллектива за год. Выполнение профилактических работ по подготовке компьютерного класса к следующему учебному году. (1 час)

Формы, методы и инструменты осуществляемого контроля

Оценивание результатов обучения осуществляется в трёх формах: текущего контроля, промежуточного контроля и итогового контроля знаний.

Текущий контроль знаний осуществляется на занятиях-играх, практикумах и семинарах. Проверяется конструктивность работы учащегося на занятии, степень активности в поиске информации и отработке практических способов действий в сфере информационного дизайна, а также участие в групповом и общем обсуждении проблем (задач) и способов их решения.

Промежуточный контроль знаний проводится по результатам изучения каждой темы. Данный вид контроля помогает проверить степень усвоения учебного материала, овладения предметными и метапредметными умениями

и компетенциями по значительному ряду вопросов, объединённых в одной теме. Задача промежуточного контроля - выявить те вопросы, которые учащиеся усвоили слабо.

Итоговый контроль знаний осуществляется по результатам изучения курса. Он направлен на проверку и оценку реальных достижений учащихся в освоении содержания программы и проходит в виде разработки и защиты проектов.

Инструментом оценивания проекта является критериальный оценочный лист.

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

1. Критерии оценки индивидуального проекта учащихся 5-9 классов.

Карта оценки проекта учащегося

ФИ учащегося

Тема проекта

Критерии оценки содержания проекта:

№	Критерий	Оценка (в баллах)	Оценка проекта в баллах/комментарий
1.	Актуальность и значимость темы.	от 0 до 3-х баллов	
2	Соответствие цели и задач проекта заявленной теме.	от 0 до 3-х баллов	
3	Содержания проекта: соответствие содержания теме проекта, полнота, логичность изложения материала темы и вариантов ее решения в проекте	от 0 до 5-х баллов	
4	Соответствие выводов и продукта теме и содержанию проекта.	от 0 до 3-х баллов	
5	Оригинальность решения проблемы, интеллектуальная или практическая ценность созданного проектного продукта	от 0 до 3-х баллов	
	ИТОГО (максимально)	17 баллов	

Критерии оценки защиты проекта:

№	Критерий	Оценка (в баллах)	Оценка проекта в баллах/комментарий
1.	Качество доклада	1 - доклад зачитывается, плохое владение содержанием доклада;	

		<p>2 - доклад пересказывается с опорой на текст, но не объясняется суть работы;</p> <p>3 - хорошее владение материалом доклада (доклад пересказывается свободно), суть работы объяснена.</p>	
2.	Качество ответов на вопросы	<p>1 - нет четких ответов на большинство вопросов;</p> <p>2 - ответы на большинство вопросов даются краткие, односложные, без объяснений;</p> <p>3 - ответы на все вопросы даются убедительные, аргументированные.</p>	
3.	Использование демонстрационного материала	<p>1 - представленный демонстрационный материал не используется в докладе;</p> <p>2 - представленный демонстрационный материал используется в докладе частично;</p> <p>3 - представленный демонстрационный материал используется в докладе, информативен, автор свободно в нем ориентируется.</p>	
4.	Оформление демонстрационного материала (презентации, макета и др.)	<p>1 - представлен плохо оформленный демонстрационный материал,</p> <p>2 - демонстрационный материал хорошо оформлен, в соответствии с представленными требованиями.</p>	
	ИТОГО	11 баллов	

Всего баллов за защиту проекта:

Итоговый балл за содержание и защиту проекта – 28 баллов

28-24 балла - отлично	18 – 11 баллов – удовлетворительно
23- 19 баллов – хорошо	12 баллов и менее – неудовлетворительно

Вывод об уровне сформированности УУД и проектной деятельности (базовый, повышенный, пониженный).

Ф.И. учащегося	Познавательные УУД	Регулятивные УУД	Коммуникативные УУД	ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема	Основное содержание	Кол-во часов	Дата	
				8 А	8Г
1	Введение. Основы техники безопасности.	Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса	1	03.09.2020	
2	Растровая и векторная графика	Основные отличия растровой и векторной графики.	2	10.09.2020	
3				17.09.2020	
4		Графические информационные объекты	3	24.09.2020	
5				01.10.2020	
6	08.10.2020				
7	Основы работы с объектами	Создание и редактирование графических информационных объектов средствами графических редакторов	2	15.10.2020	
8				22.10.2020	
9	Форматы сохранения изображений	Изменение размеров изображений и его разрешение	1	29.10.2020	
10	Цветовые модели	Цветовые модели, используемые в CorelDRAW и Adobe Photoshop.	1	12.11.2020	
11	Графический редактор CorelDRAW	Знакомство с векторной графикой.	1	19.11.2020	
12		Рабочее окно CorelDRAW	1	26.11.2020	
13		Особенности меню. Рабочее поле	1	03.12.2020	
14		Сохранение выполненной работы	1	10.12.2020	

		в файле, открытие файла для продолжения работы.		
15	Основы работы с объектами в CorelDRAW.	Создание векторных рисунков	1	17.12.2020
16		Работа с текстом. Работа с текстом в программах векторной графики. Основные приёмы работы с текстом	1	24.12.2020
17		Методы упорядочивания и объединения объектов.	1	14.01.2021
18		Применение эффектов. Эффект объема. Эффект перетекания. Создание рисунков из кривых	1	21.01.2021
19	Технология плоттерной резки	Виды плоттеров и их назначения. Подготовка файлов к резке на плоттере. Резка самоклеющейся пленки.	1	28.01.2021
20	Программа растровой графики Adobe PhotoShop	Знакомство с растровой графикой Введение в программу Adobe PhotoShop	1	4.02.2021
21		Введение в программу Adobe PhotoShop	1	11.02.2021
22		Рабочее окно программы Adobe PhotoShop. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панели— вспомогательные окна	1	18.02.2021
23	Работа с изображениями в Adobe PhotoShop	Создание изображения. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.	1	25.02.2021
24		Создание изображения. Выполнение кадрирования изображений. Обрезка и выравнивание изображений.	1	4.03.2021
25		Выбор цвета. Коррекция изображений. Увеличение яркости и контраста изображений. Инструменты рисования и заливки.	1	11.03.2021
26	Основы работы со слоями в Adobe PhotoShop	Послойная организация изображения. Понятие слоя. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения.	1	18.03.2021
27		Основные действия со слоями. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя. Редактирование фонового слоя.	1	
28	Работа с текстом в	Ввод, редактирование	1	

	Adobe Photoshop	форматирование символов и абзацев). Преобразование текста в фигуру. Использование различных эффектов.		
29	Создание коллажа.	Приемы, используемые при создании коллажа	1	
30		Что такое фильтр? Многообразие фильтров в Photoshop. Как работать с фильтрами?	1	
31	Создание анимированной графики.	Знакомство с модулем Photoshop – Image Ready, их отличия, переход в Photoshop и обратно	1	
32		Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами (создание, удаление, копирование, перенос, создание промежуточных кадров). Сохранение и загрузка анимации	1	
33	Вывод изображения на печать	Типы принтеров и печати. Подготовка документа к печати. Предварительный просмотр подготовленного документа. Печать в графическом редакторе. Печать из текстового редактора.	1	
34	Заключительное занятие	Демонстрация проектов	1	

Список литературы:

1. М, Бурлаков. «Corel Draw 11. Наиболее полное руководство». Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2003 г.
2. О.Яцюк, Э. Романычева «Компьютерные технологии в Дизайне» Справочник и практическое руководство. «БХВ-Петербург» 2002 г.
3. Г. Кондратьев «Фотоприколы с помощью Adobe PhotoShop: учимся весело» СПб.:Питер, 2008г.
4. В. П. Леонтьев. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003». Москва «ОЛМА-ПРЕСС» 2003 г.
5. В. И. Мураховский. «Компьютерная графика. Популярная энциклопедия». Москва «АСП-ПРЕСС СКД» 2003 г.
6. Гурский Ю. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDRAW 11 (+CD)
7. ТайцА.М., ТайцАА. Adobe PhotoShop 7. — СПб. БХВ-Петербург. 2002.

8. Пауэлл Т. WEB-дизайн. 2-е изд. – СПб., 2003.