

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Кондратовская средняя школа «Сфера»
Пермского муниципального округа Пермского края

Согласовано
педагогическим советом
протокол №1 от 07.11.2024

Утверждаю
Директор Кетова В.Д.
приказ №13 от 07.11.2024



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

для обучающихся 10-11 классов

МАОУ «Кондратовская средняя школа «Сфера»

на 2024-2025 уч.год

Д. Кондратово, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Пояснительная записка

Программа учебного предмета «Информационные технологии: компьютерный рисунок» на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Содержание курса «Информационные технологии: компьютерный рисунок» построено на основе современных подходов к изучению цифрового искусства и графики. Цель курса – познакомить учащихся с основами создания цифровых изображений, развить творческие способности и навыки работы с графическими редакторами, а также сформировать у школьников понимание роли компьютерной графики в современном мире.

Программа охватывает базовые концепции компьютерного рисунка, работу с интерфейсом графических редакторов, создание и редактирование цифровых изображений, работу с цветом, светом, тенью и композицией, а также основы векторной и растровой графики. В процессе обучения школьники смогут создавать простые иллюстрации и коллажи, работать с инструментами графических редакторов и развивать творческое и эстетическое мышление.

Программа курса предназначена для учащихся 8 класса и ориентирована на формирование у них базовых навыков компьютерной графики, развитие творческого потенциала и подготовку к дальнейшему изучению цифрового искусства.

Количество часов: 34 часа в год /1 час в неделю в 10-м и 11-м классах.

Цель курса:

Обучение основам компьютерного рисунка через теоретическое изучение и практическое применение полученных знаний.

Задачи:

- **Обучающие:**
 - Ознакомить с интерфейсом и основными инструментами графических редакторов.
 - Развить навыки работы с растровой и векторной графикой, цветом, светом и тенью
 - Познакомить с основами композиции, созданием иллюстраций и коллажей.
- **Развивающие:**
 - Развить творческое мышление и визуальное восприятие.

- Формировать способность анализировать изображения и работать с художественными элементами.
 - Развить навыки работы с цифровыми инструментами для реализации творческих идей.
- **Воспитательные:**
 - Развить самостоятельность, аккуратность и внимательность в работе с графическими редакторами.
 - Формировать командные навыки при создании совместных проектов и коллективных работ.
- Воспитать эстетический вкус и интерес к цифровому искусству.

Методы обучения:

- Объяснительно-иллюстративный;
- Практический;
- Исследовательский);
- Игровой.

Формы организации занятий:

- Комбинированные уроки;
- Практические работы;
- Исследовательские проекты;
- Групповая работа;
- Индивидуальные задания;

Прогнозируемые результаты:

Личностные результаты:

- Развитие креативного мышления и художественного вкуса;
- Осознание роли компьютерной графики и цифрового искусства в современном мире;
- Формирование умений работать в команде и самостоятельно.

Метапредметные результаты:

- Умение планировать создание цифровых изображений и иллюстраций;
- Владение навыками работы с графическими редакторами и цифровыми инструментами;
- Способность к самоконтролю, саморазвитию и совершенствованию своих навыков в области цифрового искусства.

Предметные результаты:

- Умение работать в графических редакторах, использовать их основные инструменты и функции;
 - Владение основами создания и редактирования растровой и векторной графики;
 - Создание простых иллюстраций;
 - Разработка творческих проектов.
-

Содержание программы

10 класс

Тема 1. Введение в компьютерный рисунок. Интерфейс Microsoft Paint

- Теоретическая часть:
 - Знакомство с основами компьютерной графики.
 - Обзор интерфейса Microsoft Paint: панели, меню, инструменты.
 - Основные инструменты: кисть, заливка, ластик.
- Практическая часть:
 - Создание простого рисунка.
- Оценивание:
 - Участие в обсуждении и выполнение практического задания по созданию простого рисунка.

Тема 2. Основные инструменты графического редактора (прямоугольник, эллипс)

- Теоретическая часть:
 - Понятие геометрических форм в графике.
 - Основные инструменты: прямоугольник, эллипс.

- Практическая часть:
 - Создание рисунка с использованием прямоугольников и эллипсов.
- Оценивание:
 - Проверка выполненного рисунка и правильности использования инструментов.

Тема 3. Инструменты графического редактора (линия, кривая)

- Теоретическая часть:
 - Основные инструменты: линия, кривая.
 - Применение линий и кривых для создания сложных форм.
- Практическая часть:
 - Создание рисунка с использованием линий и кривых.
- Оценивание:
 - Оценка качества выполнения рисунка и использования инструментов.

Тема 4. Рисование по описанию в программе Paint

- Теоретическая часть:
 - Развитие навыков визуализации и работы с текстовыми инструкциями.
- Практическая часть:
 - Учащиеся получают карточки с описанием объекта или сцены и создают рисунок по описанию
- Оценивание:
 - Оценка соответствия рисунка описанию и качества исполнения.

Тема 5. Интерактивный урок «Своя игра» в командах

- Теоретическая часть:
 - Основы работы с компьютером. Графические редакторы. История цифровых технологий.
- Практическая часть:
 - Учащиеся делятся на команды и отвечают на вопросы по темам.
- Оценивание:
 - Оценка активности и правильности ответов.

Тема 6. Рисование открытки на свободную тему

- Теоретическая часть:
 - Обсуждение идей для открыток.
- Практическая часть:
 - Создание открытки (например, к празднику или для друга).
- Оценивание:
 - Оценка творческого подхода и качества исполнения.

Тема 7. Рисуем пошагово персонажей

- Теоретическая часть:
 - Основы создания персонажей.
- Практическая часть:
 - Учащиеся получают карточки с пошаговыми инструкциями по рисованию персонажей и создают композицию из 3 персонажей.
- Оценивание:
 - Оценка качества выполнения и соответствия инструкциям.

Тема 8. Интерактивная онлайн игра «Угадай что нарисовал»

- Теоретическая часть:
 - Развитие навыков визуального восприятия и командной работы.
- Практическая часть:
 - Учащиеся рисуют объекты в Paint, а другие участники угадывают, что изображено.
- Оценивание:
 - Оценка активности и правильности угадывания.

11 класс

Тема 1. Знакомство с растровой и векторной графикой

- Теоретическая часть:
 - Основные различия между растровой и векторной графикой.
 - Примеры использования растровой и векторной графики в реальной жизни.
- Практическая часть:
 - Создание простого растрового изображения в Paint.
 - Знакомство с основами векторной графики.
- Оценивание:
 - Оценка понимания различий между растровой и векторной графикой и выполнения практических заданий.

Тема 2. Создание коллажей

- Теоретическая часть:
 - Основы композиции и сочетания элементов в коллаже.
- Практическая часть:
 - Создание коллажа на свободную тему с использованием изображений и инструментов Paint.

- Оценивание:

- Оценка композиции и творческого подхода.

Тема 3. Создание анимации в Paint (GIF)

- Теоретическая часть:

- Основы создания анимации: кадры, последовательность, плавность.

- Практическая часть:

- Создание простой анимации (например, движение объекта) с использованием нескольких кадров.

- Оценивание:

- Оценка плавности и выразительности анимации.

Тема 4. Работа с текстом в графическом редакторе

- Теоретическая часть:

- Основы работы с текстом: шрифты, размер, цвет, выравнивание.

- Практическая часть:

- Создание плаката или открытки с использованием текста и графики.

- Оценивание:

- Оценка композиции и использования текста.

Тема 5. Итоговый проект: Создание цифрового портфолио

- Теоретическая часть:

- Основы создания портфолио: выбор работ, оформление, презентация.

- Практическая часть:

- Учащиеся выбирают лучшие работы, созданные в течение курса, и

оформляют их в цифровое портфолио.

•Оценивание:

•Оценка качества портфолио, включая выбор работ, оформление и презентацию.

Общие методы оценивания:

1. Участие в занятиях и активность на уроках.
2. Выполнение практических заданий в соответствии с критериями.
3. Портфолио работ, которое будет оцениваться в конце года.
4. Итоговая презентация проекта перед классом.

Календарно--тематический план:

№	Название темы	Количество часов	Теория	Практика
	10 класс			
1	Введение в компьютерный рисунок. Интерфейс Microsoft Paint	3	1,5	1,5
2	Основные инструменты графического редактора (прямоугольник, эллипс)	2	0,5	1,5
3	Инструменты графического редактора (линия, кривая)	3	0,5	2,5
4	Рисование по описанию в программе Paint	8	1,5	6,5
5	Интерактивный урок «Своя игра» в	4	0,5	3,5

№	Название темы	Количество часов	Теория	Практика
	10 класс			
	командах			
6	Рисование открытки на свободную тему	4	0,5	3,5
7	Рисуем пошагово персонажей	4	0,5	3,5
8	Интерактивная онлайн игра «Угадай что нарисовал»	4	0,5	3,5
9	Итоговый проект	2	0	2
	11 класс			
9	Знакомство с растровой и векторной графикой	8	2	6
10	Создание коллажей	4	0,5	3,5
11	Создание анимации в Paint (GIF)	5	2	3
12	Работа с текстом в графическом редакторе	3	0,5	2,5
13	Итоговый проект: Создание цифрового портфолио	14	2	12
Итого:		68 часов		

Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение:

- Компьютерный класс (или доступ к ноутбукам);
- Установленная программа Microsoft Paint (или альтернативные графические редакторы);
- Доступ в интернет для работы с обучающими платформами;
- Проектор для демонстрации примеров и инструкций;
- Интерактивная доска (по возможности).

Используемое программное обеспечение:

- Microsoft Paint (или аналогичные графические редакторы);
- Онлайн-ресурсы;
- Программы для создания анимации.

Формы аттестации:

- Практические работы (создание рисунков, коллажей, анимаций);
- Тестирование (онлайн и офлайн);

- Итоговый проект (создание цифрового портфолио);
 - Участие в конкурсах и выставках цифрового искусства (по желанию).
-
-

Литература и источники:

1. Баранова Д.О. "Цифровое искусство".
 2. Дёмин А.Ю. "Основы компьютерной графики".
 3. Дебелов В.А. "Компьютерная графика для начинающих".
 4. Якимчук Н.А. "Рисование в Microsoft Paint: шаг за шагом".
-

1. **единая коллекция цифровых образовательных ресурсов**
(например, <http://school-collection.edu.ru/>) позволяет обеспечить

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 722671968566237128169706768058107758750791459327

Владелец Кетова Валерия Дмитриевна

Действителен с 08.11.2024 по 08.11.2025