

Государственное казённое общеобразовательное учреждение
«Урюпинская кадетская школа имени генерал-лейтенанта С.И. Горшкова»

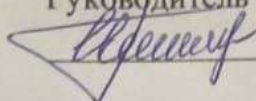
Рассмотрено

на заседании МК «Творец»

Протокол №1

от «23» августа 2021 г.

Руководитель МК «Творец»

 И.Н.Титов

Согласовано

заместитель директора по

воспитательной работе

 Юрусов Г.Н.

«24» августа 2021 г.

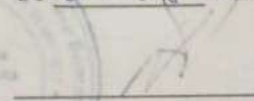
Утверждено

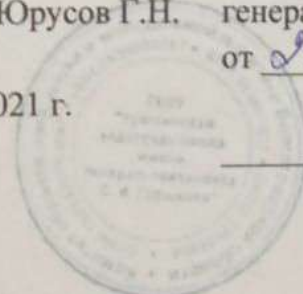
Приказом директора ГКОУ

«Урюпинская кадетская школа имени

генерал-лейтенанта С.И.Горшкова»

от 25.08 2021 г. № 195-09

 А.В. Абрамов



**Дополнительная общеразвивающая
программа
художественной направленности
«Основы компьютерной графики
и дизайна»**

для учащихся 13-18 лет

Составил: Золотаревич Алексей Викторович,
педагог дополнительного образования

г. Урюпинск, 2021 год

Пояснительная записка

Программа «*Основы компьютерной грамотности и дизайна*» предназначена для организации внеурочной деятельности с обучающимися от 13-18 лет и составлена на основе:

Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ,
Федерального государственного образовательного стандарта общего образования,
рассчитана на 2 года обучения.

Направленность программы: художественно - эстетическое.

Форма реализации: очная

Уровень сложности: стартовый

Форма обучения: фронтальная, индивидуальная и групповая.

В данной программе сочетаются:

- использование в образовательном процессе современных образовательных технологий, способствующих развитию творческих способностей детей;
- содержательное и организационное разнообразие мероприятий, ориентированных на представление возможностей каждого ребенка;
- педагогическая и иная поддержка детей, проявляющих высокий уровень творческих способностей;

Цель программы: создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей. Приобретение учащимися теоретических знаний и практических навыков, для дальнейшей практической деятельности.

Задачи:

- Привить навыки сознательного и рационального использования компьютера.
- Познакомить с методами представления графических изображений и форматами графических файлов.

Изучить возможности растрового графического редактора Paint, основы работы векторной графики на основе программы ОС Windows Microsoft Office Word.

Представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности.

Методы обучения: словесные методы (объяснение, рассказ, учебная лекция, беседа), наглядные, практические (упражнения репродуктивные и творческие, практические работы).

Планируемые результаты

После завершения курса учащиеся научатся:

Личностные: сформируют интерес к предметно-исследовательской деятельности, положительное отношение к процессу познания, научатся проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;

Метапредметные:

- *Познавательные:* научатся осуществлять поиск и выделять необходимую информацию; научатся применять методы информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств, научатся проводить сравнение (по одному или нескольким основаниям, наглядное и по представлению, сопоставление и противопоставление), смогут сделать выводы, сделанные на основе сравнения;
- *Регулятивные:* научатся принимать и сохранять учебную задачу, понимать смысл инструкции педагога и вносить в нее коррективы, смогут самостоятельно планировать свои действия в соответствии с учебными задачами, различая способ и резуль-

тат собственных действий; научатся самостоятельно находить несколько вариантов решения учебной задачи, осуществлять пошаговый контроль под руководством учителя и самостоятельно

- *Коммуникативные:* научатся в работе парами и группами, используя речевые и другие коммуникативные средства, строить монологические высказывания; будут уметь контролировать свои действия в коллективной работе; научатся выслушивать и принимать различные точки зрения, учитывая позицию партнера в общении.

Предметные: приобретут первоначальные представления о компьютерной грамотности, умение представлять, анализировать и интерпретировать данные, использовать знаково-символические средства, представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач; научатся вводить текст с помощью клавиатуры, будут знать, и соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером, так же набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда, научатся самостоятельно создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их; будут уметь с помощью музыкального редактора прослушивать, создавать и редактировать музыкальные фрагменты.

Место программы в учебном плане

Программа «*Основы компьютерной грамотности и дизайна*» рассчитана на 2 года- 102 часа (51 час в год) по 1,5 часа в неделю во вторую половину дня с использованием теоретических и практических работ.

Материально-техническая база.

Учебные компьютерные программы и презентации; учебные и методические пособия; видеофильмы;

Структура программы

Программа первого года обучения «Основы компьютерной графики и дизайна» состоит из двух частей, рассчитана на 102 часа. (2 занятия в неделю по 1,5 часа) Всего 34 недель.

Первая часть посвящена изучению графического редактора Paint. Учащиеся должны знать простейший графический редактор, предназначенный для создания и редактирования растровых графических изображений в основном формате Windows (BMP) и форматах Интернета (GIF и JPEG). Он приемлем для создания простейших графических иллюстраций, в основном схем, диаграмм и графиков, которые можно встраивать в текстовые документы; в Paint можно создавать рекламу, буклеты, объявления, приглашения, поздравления и др. Вторая часть посвящена изучению возможностей графического редактора Word. Учащиеся должны знать панель инструментов Рисование, объект WordArt, заливка, объем, тень, группировка, тип линии, тип штриха, надпись.

Программа второго года обучения кружка «Компьютерная графика» состоит из пяти частей, рассчитана на 106 часов. (2 занятия в неделю по 1,5 часа) Всего 35 недель. Первая часть посвящена закреплению навыков работы Paint и Word. Вторая часть или блок знакомит учащихся с программой анимации GIF CONSTRUCTION SET. Третий блок курса посвящен изучению программы Microsoft Power Point. Четвертый блок знакомство с программой MACROMEDIA FLASH. Пятый блок выходит на более высокий уровень работ в редакторах Paint и Word.

Содержание программы.

Программа обучения рассчитана на определенный уровень подготовки учащихся: базовые знания по информатике, владение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows.

Работа кружка «Компьютерная графика» направлена на знакомство учащихся с графическим редактором Paint и возможностями графического редактора Word, овладение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows.

Программа кружка включает теоретическую часть и практическую работу

Первый год обучения.

Программа содержит в себе два блока, которые изучаются на протяжении всего курса и содержание которых усложняется постепенно:

Блок 1 -графический редактор Paint (18 занятия – 27 ч.)

Блок 2 -Графический редактор Word (16 занятий - 24 ч.)

Итого: 51 час

Второй год обучения

БЛОК 1 - РЕДАКТОР PAINT, Word (8 занятия - 12 часов)

Блок 2 - ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ

АНИМАЦИИ GIF CONSRUCTION SET (4 занятия – 8 часов)

БЛОК 3 - ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ

Microsoft Power Point (8 занятий - 12 часов)

БЛОК – 4 MACROMEDIA FLASH (8 занятий - 12 часов)

БЛОК – 5. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР

Word Paint ВТОРОЙ УРОВЕНЬ УСВОЕНИЯ (5 занятия - 7 часов)

Итого: 51 час

Учебно-тематический план

Первый год обучения графический редактор Paint (27 ч.)

Тема занятия	Теория	Практика
Основные функции графического редактор Paint, панель инструментов, настройка инструментов, графические примитивы.	2	3,5
Настройка графических компонентов	1	3,5
Создание рисунка. Инструменты распылитель, карандаш	0,5	2,5
Создание произвольного поворота	0,5	1,5
Навыки работы с текстом	0,5	2,5
Создание рисунка композиции.(Храм.)	0,5	2,5
Создание палитры.	0,5	1,5
Создание композиции. закрепление навыков работы с инстру-	1	7,5

ментами.		
Создание собственных рисунков. Творческая работа.	0,5	7
Наработка навыков свободного владения инструментами.	1	11
ИТОГО:	5	22

Учебно-тематический план
Графический редактор Word (24 ч.)

Тема занятия	Теория	Практика
Основные функции графического редактора Word	0,5	0,5
Настройка графических компонентов. Действия с автофигурами.	0,5	0,5
Практические навыки работы с автофигурами.	0,5	2,5
Использование автофигур для рисования. Отражение, поворот, цветовая палитра.	0,5	4,5
Использование автофигур. Свободное рисование.	0,5	1,5
Узорные линии.	0,5	1,5
Градиент.	0,5	4
Изменение формы контура. Замкнутый контур.	0,5	5
ИТОГО:	4	20

Учебно-тематический план
Второй год обучения графический редактор Paint, Word (12 ч.)

Тема занятия	Теория	Практика
Повторение сведений о основных функциях графического редактора Paint, панель инструментов, настройка инструментов, графические примитивы.	2	1
Изготовление календаря в графическом редакторе Paint Настройка параметров страницы. Обучение в редакторе Word по созданию таблиц.	0,5	1,5
Создание шаблона настенного календаря	0,5	1,5
Самостоятельная работа. Создание листа настенного календаря		1,5
Практическое применение графического редактора Word	1	2, 5
ИТОГО:	4	8

Учебно-тематический план
Второй год обучения GIF CONSRUCTION SET (8)

Тема занятия	Теория	Практика
Интерфейс программы. Простые способы создания и применения редактора для анимированных открыток. Основные понятия.	1	5
Панель инструментов. Закрепление навыков работы в редакторе. Самостоятельная работа.	0	2
ИТОГО:	1	7

Учебно-тематический план
Второй год обучения Power Point (12 ч.)

Тема занятия	Теория	Практика
Что такое презентация. Общие сведения о Microsoft Power Point 7.0	0,5	1
Создание типовой презентации. Проектирование презентаций.	0,5	1
Проектирование презентаций с помощью шаблона.	0,5	1
Ввод и редактирование текста.	0,5	1
Вставка графических объектов. Диаграмм, схем, таблиц	0,5	1
Подбор видео и звука к слайдам .Вставка видео и звука	0,5	1
Заполнение слайда информационным материалом и графическими элементами	0,5	1
Управляющие кнопки и гиперссылки.	0,5	1
ИТОГО:	4	8

Учебно-тематический план
Второй год обучения Macromedia Flash (12 ч.)

Тема занятия	Теория	Практика
Интерфейс программы. панель инструментов. Группировка объектов.	1	1
Панель инструментов. Инструмент выделения.Карандаш. Кисть.	0,5	1
Инструмент заливка. Градиент.	0,5	1
Простейшая анимация. публикация фильма.	0,5	1
Копирование изображения.	0,5	1
Работа со слоями. Работа с текстом.	0,5	1
Автоматическая анимация.	0,5	1
ИТОГО:	4	8

Учебно-тематический план
Второй год. Графический редактор Word, Paint второй уровень усвоения (7 ч.)

Тема занятия	Теория	Практика
Редактора Word. Текстура. создание и изменение контуров. Объем и тень.	0,5	1
Создание текста с использованием КОЛЛЕКЦИИ Word Art.	0,5	1
Практические навыки работы с автофигурами.	0,5	2
Творческая работа по созданию рисунка	0,5	2
ИТОГО:	2	5

Методика отслеживания результатов:

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- игры;
- тестирование;

- коллективные творческие работы;
- беседы с детьми и их родителями.

Литература.

1. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике.- М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005.
3. Информатика: практикум по технологиям работы на компьютере. Под редакцией Н.В.Макаровой.-М.:Финансы и статистика.2000.
4. Иллюстрированный самоучитель по Flash MX Смыковская Т.К.,
5. Карякин И.И. Microsoft PowerPoint: серия «Первые шаги к информатике»: учеб.-метод.пособие. – Волгоград,2002
6. Козлов А.И., Тучин О.А. Создание презентаций в среде Microsoft PowerPoint.
7. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск. ООО Попурри. 1997
8. Компьютерные технологии для учителя. Электронный учебник на CD.Под редакцией Л.Ф. Соловьева
9. Проект «Поколение.ru».- Самара,2001Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков». www/festival.1September.ru
10. Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям.-М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.