

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АЛТАЙСКОГО КРАЯ
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ НЕМЕЦКОГО НАЦИОНАЛЬНОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГАЛЬБШТДТСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета.
Протокол от 25.08.2023г № 1

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
МБОУ Гальбштадтская СОШ»
от 25.08.2023 г. № 165

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса «Школа компьютерного дизайна»
для обучающихся 5-6 классов

2023 год

Пояснительная записка

Настоящая программа учебного курса составлена на основе программы: «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т. А.

Предмет Информатика и ИКТ изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на практические занятия (так как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа учебного курса отражает потребности обучающихся и школы. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Направление программы: формирование общей и проектной культуры обучающихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами.

По содержанию деятельности: образовательная, развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Программа включает четыре раздела художественно – графических программ: Paint, GIMP, PowerPoint, Microsoft Office.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа которая показывает чему научился ребенок за определенный период.

При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Учебный курс «Школа компьютерного дизайна» включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения обучающимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Цель: научить владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовить учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

- знакомство детей с основными видами компьютерной графики.
- приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
- включение учащихся в практическую деятельность
- развитие мотивации к сбору информации

Воспитательные:

- формирование потребности в саморазвитии
- формирование активной жизненной позиции

- развитие культуры общения,
- развитие мотивации личности к познанию

Развивающие:

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- развитие чувства прекрасного.
- развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
- развитие у учащихся навыков критического мышления.
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.
- развитие эмоциональной сферы, чувства души.

Решение задач предполагает:

- знакомство с графическими редакторами Paint, GIMP, PowerPoint, Microsoft Office.
- использование графических примитивов;
- разработка эскизов;
- рисование рисунков с помощью графических редакторов Paint;
- обработка рисунков с помощью графического редактора GIMP;
- помощь в постановке целей презентации;
- проработку плана презентации, её логической схемы;
- стилевое решение презентации;
- дизайн слайдов презентации;
- озвучивание презентации;
- сборку презентации.

Формы проведения занятий:

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят.

В конце обучения – конкурс самопрезентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

Место учебного курса в учебном плане

На изучение учебного курса «Школа компьютерного дизайна» в 5,6 классе отводится 68 часов, 5 класс - 34 часа, 1 час в неделю, 6 класс – 34 часа, 1 час в неделю (34 учебных недель).

Взаимосвязь с программой воспитания

Программа учебного курса разработана с учётом программы воспитания «МБОУ «Гальбштадтская СОШ»:

- использование воспитательных возможностей содержания учебного курса для формирования у обучающихся традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей через подбор соответствующих задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;

- выбор и использование на занятии методов, методик, технологий, оказывающих воспитательное воздействие на личность в соответствии с воспитательным идеалом, целью и задачами воспитания;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на занятии явлений, организацию их работы с получаемой на занятии социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- применение на занятии интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;
- инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

Содержание учебного курса

Вводное занятие. Теоретическая часть. Инструктаж по ТБ. Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.

Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

Практическая часть. Просмотр рисунков победителей районного конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшие самопрезентации учащихся.

Знакомство с интерфейсом Paint. Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с инструментами программы и Палитрой.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы Paint. Использование Палитры.

Использование графических примитивов в Paint. Теоретическая часть. Настройка инструментов.

Практическая часть. Применение графических примитивов на практике.

Работа с фрагментами. Теоретическая часть. Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Рисование узоров. Практическая часть. Научить использовать фрагменты для рисования узоров и витражей.

Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей. Теоретическая часть. Использование масштаба для создания рисунков

Практическая часть. Научить создавать рисунки с использованием масштаба.

Вставка текста в растровый графический редактор. *Теоретическая часть.* Объяснение возможности вставки текста в рисунок.

Практическая часть. Научить вставлять текст в рисунки

Знакомство с интерфейсом Microsoft Office. *Теоретическая часть.* Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Использование графических примитивов в Microsoft Office *Теоретическая часть.* Настройка инструментов

Практическая часть. Применение графических примитивов на практике.

Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Обработка изображений с помощью средств GIMP *Теоретическая часть.* Объяснение материала по обработке изображений с помощью средств программы.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Создание слайдов. Вставка изображений в слайды. *Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике.

Настройка анимации и звука. *Теоретическая часть.* Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Конкурс слайд фильмов. *Практическая часть.* Создание жюри из родителей учащихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты:

Гражданско-патриотическое воспитание:

- становление ценностного отношения к своей Родине — России;
- осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственное воспитание:

- признание индивидуальности каждого человека;
- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

Эстетическое воспитание:

- уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудовое воспитание:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, интерес к различным профессиям.

Экологическое воспитание:

- бережное отношение к природе;
- неприятие действий, приносящих ей вред.

Ценности научного познания:

- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты:

Универсальные учебные познавательные действия:

базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;
- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

базовые исследовательские действия:

- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях; выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;

работа с информацией:

- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в Интернете;
- анализировать и создавать текстовую, графическую, звуковую, видеoinформацию в соответствии с учебной задачей.

Универсальные учебные коммуникативные действия:

общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

совместная деятельность:

- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы; оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные учебные регулятивные действия:

самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий

самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты

Дети, освоив все правила использования графических редакторов способны создать несколько компьютерных рисунков и составить компьютерную презентацию для представления своих работ.

- знать интерфейс PAINT, GIMP, Microsoft Office, MS PowerPoint.
- знать настройки эффектов анимации.
- знать правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука..
- уметь создавать изображения в графических редакторах и мультимедиа, презентацию.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

п	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	В том числе		ЭОР ЦОР
			Теоретич.	Практических	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	1	1	
2	Знакомство с интерфейсом Paint	1		1	Изучаем графический редактор Paint (1sept.ru)
3	Использование графических примитивов в Paint	4	1	3	Использование инструментов для создания рисунка в графическом редакторе PAINT (1sept.ru)
4	Работа с фрагментами	3	1	2	
5	Рисование узоров	3	1	2	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения (vk.com)
6	Использование масштаба. Создание рисунков из	4	1	3	Урок информатики по теме "Изменение масштаба рисунка. Что такое пиксель" (1sept.ru)

	пикселей				
7	Вставка текста в растровый графический редактор	1		1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e Практическая работа №5. Работа с графической информацией в графическом редакторе Paint. Видеоурок. Информатика 5 Класс (interneturok.ru)
8	Знакомство с интерфейсом Microsoft Office	1		1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41a7d0
9	Использование графических примитивов в Microsoft Office	4	1	3	
10	Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений	1	1		GIMP. Экспорт изображений • Информатика, Обработка графической информации • Фоксфорд Учебник (foxford.ru)
11	Обработка изображений с помощью средств GIMP	2	1	1	
12	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Создание слайдов. Вставка изображений в слайды	4	1	3	Создание презентации в PowerPoint - Служба поддержки Майкрософт (microsoft.com)
13	Настройка анимации и звука	3	1	2	Добавление звуковых эффектов к анимации или гиперссылкам - Служба поддержки Майкрософт (microsoft.com)
14	Презентация работы	1	-	1	
ИТОГО		34	8	26	