

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Иркутской области
Департамент образования Администрации Нижнеилимского района
МОУ "Железногорская СОШ №1"

Принято
Методическим советом
МОУ «Железногорская
СОШ №1»

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Юный дизайнер»
для 5-6 классов основного общего образования
на 2023-2024 учебный год

Составитель: Габриш Марина Николаевна
учитель информатики, ВКК

г. Железногорск-Илимский, 2023

I. Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты:

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;

- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

Метапредметные результаты:

Базовые логические действия

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию

Овладению универсальными коммуникативными действиями:

Общение

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

Совместная деятельность (сотрудничество)

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации;
- коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Овладению универсальными учебными регулятивными действиями:

Самоорганизация

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Самоконтроль (рефлексия)

- владеть способами самоконтроля и рефлексии;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов деятельности, давать оценку приобретённому опыту;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

Предметные результаты:

- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера с использованием компьютера;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Основная методическая установка курса — деятельностный характер обучения, ориентация учебного процесса на развитие самостоятельности и ответственности учащихся за результаты своей деятельности; создание условий для приобретения опыта постановки и достижения цели в самостоятельной индивидуальной и групповой работе по обработке растровой компьютерной графики. Организация индивидуальной траектории обучения обеспечивается электронными и полиграфическими материалами учебно-методического комплекта курса «Юный дизайнер».

Основной тип занятий — чередование деятельности учащегося в рабочей тетради с практическими занятиями в интерактивном электронном учебнике.

Каждая тема курса начинается входным тестированием, актуализирующим уже приобретённые навыки, необходимые для работы в текущем уроке, мотивирующим на изучение нового материала. Затем идёт постановка задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся. Учащийся может создавать свой продукт как с использованием алгоритма выполнения задания, прописанного в упражнениях интерактивного электронного учебника, так и создавать продукцию только по своему замыслу, используя изученный инструментарий, то есть полностью самостоятельно планировать и осуществлять свою деятельность. Завершается урок итоговым тестированием, позволяющим обучающемуся провести самоконтроль, закрепить изученный материал, а учителю совместно с учащимся скорректировать индивидуальную образовательную траекторию.

Раздел «Задачник» содержит задания разного уровня сложности для самостоятельного выполнения, направленные на формирование умений, необходимых для выполнения технической задачи на соответствующем минимальном уровне планируемого результата обучения. Здесь же возможно выполнение задач проекта с использованием изучаемого инструментария.

Обучающий научится:

- использовать Paint для создания изображений с помощью графических примитивов;
- использовать технологию пиксель-арт для создания точечных изображений;
- редактировать изображения с помощью графического редактора GIMP;
- создавать многослойные изображения;
- обрабатывать изображения с помощью возможностей GIMP;
- создавать анимацию.

Обучающийся получит возможность научиться:

- использовать возможности графических редакторов для создания собственных проектов;
- создавать фотоколлажи по своему проекту.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

	Содержание	Вид деятельности	Форма организации
	<p>Введение</p> <p>Техника безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете. Правила техники безопасности: общие, перед началом работы на персональном компьютере, во время работы, по окончании работы.</p> <p>Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Общая характеристика курса «Юный дизайнер».</p>	Познавательная деятельность	Творческая работа, проекты
Раздел 1. Я — художник			
	<p><i>Тема 1.1. Обзор графических редакторов</i></p> <p>Графические устройства ввода-вывода: монитор, принтер, сканер, графический планшет. Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью мыши или графического планшета. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать. Способы создания изображения: рисование от руки, пиксель-арт. Способы обработки изображений: ретуширование, изменение размера, обрезание, фильтрация, фотомонтаж. Виды графических редакторов.</p>	Изучение интерфейса приложения. Отработка действий с инструментами.	практика
	<p><i>Тема 1.2. Назначение и возможности программы Microsoft Paint</i></p> <p>Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов.</p>	Отработка действий с инструментами.	практика
	<p><i>Тема 1.3. Способы представления графической информации.</i></p> <p>Пиксель-арт</p> <p>Виды графической информации. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия растра и пикселя. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики.</p> <p>Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение.</p>	Отработка действий с инструментами.	практика
	<i>Тема 1.4. Создание растровой графики с помощью</i>	Отработка	практика

	<p>программы Microsoft Paint. Работа с примитивами. Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Многоугольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изображений.</p>	<p>действий с инструментами.</p>	<p>ка</p>
	<p>Тема 1.5. Назначение и возможности программы GIMP. Работа со слоями. Графический редактор GIMP. Назначение, возможности и области применения Adobe Photoshop. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе GIMP: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д. Инструменты Карандаш, Кисть, Ластик, Лупа, Заливка, Пипетка, Кадрирование, Перемещение. Работа со слоями.</p>	<p>Отработка действий с инструментами.</p>	<p>практика</p>
	<p>Тема 1.6. Форматы графических файлов. Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.</p>	<p>Отработка действий с инструментами.</p>	<p>практика</p>
	<p>Тема 1.7. Создание растровой графики с помощью программы GIMP. Содержание темы: Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инструментом Кисть. Параметры инструмента Кисть. Палитра Кисти. Заливка градиентом. Использование инструментов Градиент, Затемнение и Произвольная фигура. Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стили слоя: Падающая тень, Внешнее свечение, Скос и рельеф, Наложение цвета, Наложение градиента и Наложение текстуры. Эффект объёмности.</p>	<p>Отработка действий с инструментами.</p>	<p>практика</p>
	<p>Раздел 2. Я — дизайнер</p>		
	<p>Тема 2.1. Простой фотомонтаж. Добавление, форматирование и стилизация текста. Стили слоя Обводка и Inner Внутреннее свечение. Фильтры Извлечение, Ветер, Облака и Вращение. Инструменты: лассо, Волшебная палочка.</p>	<p>Отработка действий с инструментами.</p>	<p>практика</p>
	<p>Тема 2.2. Приёмы обработки фотографии. Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости. Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Способы ретуши изображений. Инструменты: Клонировующий штамп, Удаление эффекта красных глаз, Кадрирование. Фильтры: Резкость, Размытие по</p>	<p>Отработка действий с инструментами.</p>	<p>практика</p>

	Гауссу, Мозаика.		
	<i>Тема 2.3. Рисование на новом уровне.</i> Использование инструментов Перо и Клонирование. Работа с штампом. Работа с эскизом.	Отработка действий с инструментами.	практика
	<i>Тема 2.4. Создание гиф-анимации.</i> Формат GIF. Кадры. Анимация.	Отработка действий с инструментами.	практика

III. Тематическое планирование курса

Название разделов и тем	Количество часов
Введение	1
Раздел 1. Я — художник	14
Раздел 2. Я — дизайнер	10
Подготовка проекта	6
Защита проекта	2
Резерв времени	2
ВСЕГО	35

