

Муниципальная автономная общеобразовательная организация
«Средняя общеобразовательная школа № 5»

«УТВЕРЖДЕНО» на
педагогическом совете
Протокол № 13
От « 25 » июня 2019 г.

«УТВЕРЖДЕНО»
Директор МАОО СОШ № 5
Фёдорова И.А.
Приказ № 90-ОД
От « 26 » июня 2019 г.



**Программа внеурочной деятельности
Юный дизайнер
для 5 класса
на 2019-2020 уч год**

Автор-составитель:
Гилёва Елена Владимировна
учитель информатики

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс разработан на основе учебной программы Котова А. В. «Юный дизайнер» для обучающихся 5-6 классов. Программа рассчитана на 34 часа, занятия проводятся 1 раз в неделю.

Курс по информатике «Юный дизайнер» составлен с учетом стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ. В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой графики на примере использования графического редактора Microsoft Paint, Adobe Photoshop и гиф-анимации с помощью программы Image Ready.

Цели курса:

- овладение умениями эффективно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Задачи курса

Основными задачами курса являются:

образовательные

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки растровой графики
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- развивающие
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- воспитательные
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Сформулированные цели реализуются через образовательные результаты, которые структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности. Они включают личностные, метапредметные и предметные.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения.

Метапредметные результаты:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках

предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

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.

Содержание программы

Введение

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете. Правила техники безопасности: общие, перед началом работы на персональном компьютере, во время работы, по окончании работы.

Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Общая характеристика курса «Юный дизайнер».

Раздел 1. Я — художник

Тема 1.1. Обзор графических редакторов

Содержание темы

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.

Сформированные компетенции:

- умеет определять, в каких случаях лучше использовать векторный подход, а в каких — растровый;

- знает области применения растровой и векторной графики.

Тема 1.2. Назначение и возможности программы Microsoft Paint

Содержание темы

Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов.

Практическое занятие: урок № 1 «Художник делает первые шаги, а мы знакомимся с Paint» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- умеет работать с палитрами и использовать инструменты рисования;
- понимает использование основных инструментов графического редактора для создания простейших изображений.

Тема 1.3. Способы представления графической информации.

Пиксель-арт

Содержание темы

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.

Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение.

Практические занятия:

- урок № 2 «На холсте вырастает дерево, а мы узнаём, что такое пиксель-арт» интерактивного электронного учебника;
- урок № 3 «Дерево расцветает, а мы учимся работать с фрагментом» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- определяет наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создает рисунки методом пиксель-арта.

Тема 1.4. Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами.

Содержание темы:

Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Многоугольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изображений.

Практические занятия:

- урок № 4 «Мишка машет лапой, а мы изучаем эллипс» интерактивного электронного учебника;
- урок № 5 «Паровозик едет в Ромашково, а мы узнаём, как рисуются прямоугольники» интерактивного электронного учебника;
- урок № 6 «Привидение говорит „Бу!“, а мы знакомимся с кривой» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- использует разные способы создания рисунка из примитивов;
- обладает способностью разработки алгоритма создания рисунка;
- демонстрирует понимание основных принципов создания составных рисунков в графических редакторах.

Тема 1.5. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop.

Работа со слоями.

Содержание темы:

Графический редактор Adobe Photoshop. 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 Adobe Photoshop: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д.

Инструменты Pencil (Карандаш), Brush (Кисть), Eraser (Ластик), Zoom (Лупа), Paint Bucket (Заливка), Eyedropper (Пипетка), Crop (Кадрирование), Move (Перемещение). Работа со слоями.

Практические занятия:

- урок № 7 «Adobe Photoshop раскрывает объятия, а мы помогаем художнику» интерактивного электронного учебника;
- урок № 8 «Adobe Photoshop управляет слоями, а мы собираем мозаику» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- демонстрирует владение палитрами и инструментами рисования;
- способен использовать основные инструменты графического редактора Adobe Photoshop для создания и обработки простейших изображений.

Тема 1.6. Форматы графических файлов.

Содержание темы:

Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.

Сформированные компетенции:

- использует возможности графических файлов с различными алгоритмами сжатия графических данных.
- знает особенности различных форматов графических файлов;
- обладает способностью подбирать формат и необходимые параметры в зависимости от использования документа.

Тема 1.7. Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop.

Содержание темы:

Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инструментом Brush (Кисть). Параметры инструмента Brush (Кисть). Палитра Brushes (Кисти).

Заливка градиентом. Использование инструментов Gradient (Градиент), Burn (Затемнение) и Custom Shape (Произвольная фигура).

Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стили слоя: Drop Shadow (Падающая тень), Outer Glow (Внешнее свечение), Bevel and Emboss (Скос и рельеф), Color Overlay (Наложение цвета), Gradient Overlay (Наложение градиента) и Pattern Overlay (Наложение текстуры). Эффект объёмности.

Практические занятия:

- урок № 9 «Снеговик готовится к Новому году, а мы узнаём, что такое градиент» интерактивного электронного учебника;
- урок № 10 «В лесу родилась ёлочка, а мы открываем сокровищницу» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами работы с инструментами рисования сложных объектов;
- обладает навыками работы со слоями;
- демонстрирует понимание особенностей различных стилей слоя.

Раздел 2. Я — дизайнер

Тема 2.1. Простой фотомонтаж.

Содержание темы:

Добавление, форматирование и стилизация текста.

Стили слоя Stroke (Обводка) и Inner Glow (Внутреннее свечение).

Фильтры Extract (Извлечение), Wind (Ветер), Clouds (Облака) и Twirl (Вращение).

Инструменты: Polygonal Lasso (Полигональное лассо), Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Magic Wand (Волшебная палочка).

Практические занятия:

- урок № 11 «Вьюга замедляет поздравление, а мы создаём открытку» интерактивного электронного учебника;
- урок № 12 «Мартышка ищет маму, а мы учимся делать фотомонтаж» интерактивного электронного учебника;
- урок № 13 «Котят охотятся, а мы выделяем пушистые объекты» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания фотомонтажа;
- обладает способностью подбирать инструменты выделения и настраивать параметры в зависимости от объекта выделения;
- способен определять необходимые виды трансформации фрагмента;
- может создавать на рисунке надписи и выполнять их стилизацию;
- демонстрирует понимание особенностей различных стилей слоя.

Тема 2.2. Приёмы обработки фотографии.

Содержание темы:

Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости.

Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Способы ретуши изображений. Инструменты: Clone Stamp (Клонирующий штамп), Red Eye (Удаление эффекта красных глаз), Crop (Кадрирование). Фильтры: Sharpen (Резкость), Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), Photocopy (Фотокопия) и Patchwork (Мозаика).

Практические занятия:

- урок № 14 «Каждый имеет право на ошибку, а мы корректируем фото» интерактивного электронного учебника;
- урок № 15 «Красота — страшная сила, а мы ретушируем портрет» интерактивного электронного учебника;
- урок № 16 «Раз, два — и готово, а мы готовим фотографию к печати» интерактивного электронного учебника.

электронного учебника;

- урок № 17 «Портретист — работа сложная, а мы сами создаём карандашный набросок» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- способен определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;

- обладает способностью анализировать изображение;
- владеет основными приёмами тоновой и цветовой коррекции фотографии;
- использует основные приёмы ретуширования фотографии;
- демонстрирует знание основных приёмов художественной обработки фотографии.

Тема 2.3. Рисование на новом уровне.

Содержание темы:

Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом.

Практические занятия:

- урок № 18 «Перо не только летает, а мы рисуем иллюстрацию по эскизу» интерактивного электронного учебника;

- урок № 19 «Волшебник — это профессия, а мы рисуем в облаках» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- демонстрирует понимание основных принципов работы пером;
- обладает способностью создания эскиза;
- владеет основными приёмами работы клонирующим штампом.

Тема 2.4. Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready.

Содержание темы:

Назначение, возможности и области применения Image Ready. Формат GIF. Кадры. Анимация.

Практические занятия: урок № 20 «Текст бежит, а мы знакомимся с Image Ready» интерактивного электронного учебника.

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания гиф-анимации;
- демонстрирует понимание особенностей назначения и возможности формата GIF;
- обладает навыками сохранения файла в формате GIF.

Календарно-тематическое планирование 5 класс Юный дизайнер

Наименование разделов и тем	Количество часов	
	Всего	Практ. занятия
Введение	1	0
Раздел 1. Я — художник	14	12
1.1. Обзор графических редакторов	1	
1.2. Назначение и возможности программы Microsoft Paint	1	1
1.3. Способы представления графической информации. Пиксель-арт	3	3
1.4. Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint.	3	3
Работа с примитивами		
1.5. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Работа со слоями	2	2
1.6. Форматы графических файлов	1	
1.7. Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop	3	3
Раздел 2. Я — дизайнер	10	10
2.1. Простой фотомонтаж	3	3
2.2. Приёмы обработки фотографии	4	4
2.3. Рисование на новом уровне	2	2

2.4. Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready	1	1
Подготовка проекта	4	4
Защита проекта	2	2
Резерв времени	3	
ВСЕГО	34	28