**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Целинская средняя общеобразовательная школа № 8»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Рассмотрено***  на заседании школьного  методического объединения  учителей гуманитарного цикла  (наименование ШМО)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.Б. Цымбалова  Подпись/расшифровка подписи  Протокол № 1 от «20» 08.2022г. | ***Утверждаю***  Директор школы \_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.А. Щербак |
| ***Согласовано***  Заместитель директора по УВР \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.А.Красавина  «25» 08.2022г |
| ***Принято*** на МС  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.А.Красавина  Подпись/расшифровка подписи  Протокол № 1 от «25» 08.2022 г. |

***Рабочая программа***

на 2022– 2023

учебный год

Предмет: Кружок «Компьютерная графика»

Составитель: Широкова Татьяна Владимировна

п. Целина

2022 год

**Оглавление**

1. Пояснительная записка …………………………………………………….. 3
2. Содержание программы………………….……………………………….. 4-7
3. Тематическое планирование …………………………………………….. 8
4. Календарно-тематическое планирование………………………………. 9-12
5. Личностные, метапредметные результаты ……………………………. 13
6. Планируемые результаты…………………………………………………. 14

**Пояснительная записка.**

На занятиях кружка учащиеся МБОУ ЦСОШ № 8 познакомятся с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Gimp, Painter Net и Photoshop, решениями логических задач.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую “паутину” миллионы отдельных домашних компьютеров. С каждым годом количество учащихся активно используемых ресурсы Интернет растет. Даже беглого путешествия по Web-страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика - необычайно интересный и перспективный предмет, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у молодежи возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

Занятия кружка носят практический характер. В Учащиеся 7 класса изучают работу в графических редакторах Paint, Gimp, Painter Net, Photoshop.

Согласно учебному плану и годовому календарному графику на 2022-2023 учебный год на кружок отводится 33 часа.

Срок реализации рабочей программы 1 год.

**Планируемые результаты освоения учебного предмета**

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность   формирования*:*

**Личностных результатов:**

* *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
* В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения,  *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
* Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
* Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

**Метапредметных результатов**:

*Регулятивные УУД*:

* *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
* *Проговаривать* последовательность действий.
* Учиться *высказывать* своё предположение (версию).
* Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
* Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
* Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.
* Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

*Познавательные УУД:*

* Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
* Перерабатывать полученную информацию:*делать выводы* в результате  совместной  работы всей группы.
* Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать*такие математические объекты, как плоские и объемные геометрические фигуры.

*Коммуникативные УУД*:

* Донести свою позицию до других:*оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
* *Слушать* и *понимать* речь других.
* Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметных результатов:**

* Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
* Выделять существенные признаки предметов.
* Сравнивать между собой предметы, явления.
* Обобщать, делать несложные выводы.
* Классифицировать явления, предметы.
* Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
* Давать определения тем или иным понятиям.
* Выявлять закономерности и проводить аналогии.
* Уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp.
* Иметь понятие о множестве.
* Уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.
* Уметь находить общий признак предмета и группы предметов.
* Уметь конструировать фигуру из её частей.

**Содержание учебного курса**

**Раздел 1. Введение.** Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники.

**Раздел 2. Освоение графического редактора Paint.** Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Цвет. Инструменты. Копирование и перемещение. Симметрия. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение.

*Практические работы:* Создание изображений в растровом графическом редакторе. Создание изображений с помощью инструмента распылитель. Создание изображений с помощью кривой. Создание изображений с помощью ломанной линией. Создание изображений с помощью овалов и эллипсов. Создание орнамента. Конкурс рисунков.

**Раздел 3. Освоение программы MS Power Point.** Структура презентации. Создание текстовых слайдов. Настройка презентации. Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. Группировка и разгруппировка объектов. Аудио- и видеоэффекты.

*Практические работы:* Создание презентации с использованием готового материала. Запись звука с использованием микрофона. Создание проекта в форме презентации.

**Раздел 4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point.** Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма.

*Практические работы:* Создание собственного мультфильма.

**Раздел 5.Освоение программы Windows Movie Maker.** Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма. Вставка изображения. Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. Завершение создания фильма.

*Практические работы:* Создание фильма с использованием готового материала. Творческая работа.

# **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Наименование разделов и тем** | Количество часов отводимых на изучение темы. | Дата  проведения |
| **Введение** | | | |
| 1 | Задачи работы кружка. Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники | 1 | 01.09 |
| **Освоение графического редактора Paint. ( 9 часов)** | | | |
| 2-3 | Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов. | 2 | 08.09,15.09 |
| 4 | Техника создания изображений. | 1 | 22.09 |
| 5 | Преобразование рисунка. Копирование и перемещение. | 1 | 29.09 |
| 6 | Симметрия в жизни и на экране. | 1 | 06.10 |
| 7-8 | Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов,отражения и перемещения. | 2 | 13.10, 20.10 |
| 9 | Работа с текстом в графическом редакторе. | 1 | 27.10 |
| 10 | Итоговая работа | 1 | 10.11 |
| **Освоение программы MS Power Point.( 8 часов)** | | | |
| 11 | Структура презентации. | 1 | 17.11 |
| 12 | Создание текстовых слайдов. | 1 | 24.11 |
| 13 | Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов. | 1 | 01.12 |
| 14 | Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линий. | 1 | 08.12 |
| 15 | Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм. | 1 | 15.12 |
| 16 | Настройка показа слайдов. | 1 | 22.12 |
| 17 | Добавление аудио- и видеоэффектов. | 1 | 12.01 |
| 18 | Настройка просмотра презентаций. | 1 | 19.01 |
| **Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point. ( 8 часов )** | | | |
| 19-20 | Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма. | 2 | 26.01,02.02 |
| 21-22 | Создание слайдов мультфильма. | 2 | 16.02, 02.03 |
| 23 | Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма. | 1 | 09.02 |
| 24-25 | Соединение слайдов и сохранение мультфильма. | 2 | 16.03,23.03 |
| 26 | Просмотр мультфильмов. | 1 | 06.04 |
| **Освоение программы Windows Movie Maker. ( 9 часов )** | | | |
| 27-28 | Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма. | 2 | 13.04,20.04 |
| 29 | Вставка изображения. | 1 | 27.04 |
| 30-31 | Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов. | 2 | 04.05, 11.05 |
| 32 | Вставка звука или музыки. Создание названий и титров. Создание собственного фильма с помощью программы Windows Movie Maker. | 1 | 18.05 |
| 33 | Завершение создания фильма. Защита проекта. | 1 | 25.05 |
|  | **ИТОГО 33 часов** |  |  |

**Лист корректировки рабочей программы**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № урока по тематическому планированию | До корректировки | | Способ корректировки | После корректировки | | |
| Тема урока | Количество часов | Тема урока | Количество часов | Дата урока |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |