

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ  
МО «СВЕТЛОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

**РАССМОТРЕНА**  
на заседании  
ШМО учителей  
математики, физики и информатики  
25.08.2023 г., протокол №1

Руководитель ШМО

\_\_\_\_\_ И.В.Винник

**СОГЛАСОВАНА**  
на заседании  
методического совета  
26.08.2023 г., протокол №1

Председатель методического  
совета

\_\_\_\_\_ Л.В. Ракович

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом директора МБОУ  
СОШ № 1  
от 30.08.2023 г. № 412

Директор МБОУ СОШ №

\_\_\_\_\_ Т.В. Дерганова

Документ подписан электронной подписью  
Владелец: Дерганова Татьяна Васильевна  
Директор  
Сертификат:  
00F26935D97D7FB7F19D20A32BE316D55F  
Срок действия с 26.05.2023 до 18.08.2024  
Подписано: 04.09.2023 11:23 (UTC)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**  
**общеинтеллектуальной направленности,**  
**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»,**  
**7-9 КЛАСС**

г. Светлый  
2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика» общеинтеллектуальной направленности разработана в соответствии с ФГОС ООО. Курс «Компьютерная графика» предназначен для внеурочной деятельности и рассчитан на учащихся 7-9 классов, интересующихся информатикой. Проведение занятий способствует самоопределению учащихся при переходе к профильному обучению в средней и старшей школе.

Темы занятий состоят из модулей: «Текстовый редактор Microsoft Word - инструмент для создания графики», «Векторный редактор CorelDraw», «PascalABC», Темы непосредственно перекликаются с основным содержанием курса информатики в средней школе.

Включенные в содержание вопросы дают возможность учащимся готовиться к олимпиадам и различным конкурсам по информатике.

Кружок рассчитан на **34** часа. Занятия могут проходить в форме бесед, лекций, игр, практической деятельности и защиты проектов.

### Цели:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;  
развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

### Задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ. Основные предметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения - научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
- умение создавать сайт.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ**

### *1. Личностные*

- знакомство с фактами, иллюстрирующими важные этапы развития информатики;
- способность в эмоциональному восприятию графических объектов, рассуждений, решений задач, рассматриваемых проблем;
- выявление и развитие творческих и логических способностей учащихся;
- развитие познавательных способностей, самостоятельности и активности;
- интерес учащихся к занятию программированием;
- повышению интереса к процессу творчества;
- умение строить речевые конструкции (устные и письменные) с использованием изученной терминологии и символики, понимать смысл поставленной задачи. Осуществлять перевод с естественного языка на алгоритмический и язык программирования и наоборот.

### *2. Метапредметные*

- умение планировать свою деятельность при решении учебных задач по информатике, видеть различные стратегии решения задач, осознанно выбирать способ и алгоритм решения;
- умение работать с учебным текстом (находить ответы на поставленные вопросы, выделять смысловые фрагменты);
- умение действовать в соответствии с предложенным алгоритмом, составлять несложные алгоритмы вычислений и построений;
- применение приемов самоконтроля при решении учебных задач;
- умение видеть задачу по информатике в несложных практических ситуациях.

### *3. Предметные*

- владение базовым понятийным аппаратом по основным разделам содержания;
  - об основных понятиях векторной графики; о цветовых моделях;
  - о назначении и возможностях векторных графических редакторов;
  - об инструментах и методах работы с векторной графикой;
  - об алгоритме создания изображений и построении программ.
- использование основных инструментов редактора MsWord, CorelDraw;
- выполнение типовых операций создания и преобразования объектов, применение различных эффектов;
- работа с обычным и фигурным текстом, создание художественных надписей, с использованием специальных эффектов;
- создание графических композиций и коллажей, художественных текстов, объектов рекламы;
- анализировать и осмысливать текст задачи; моделировать условие с помощью схем, рисунков; строить логическую цепочку рассуждений; критически оценивать полученный ответ;
- выполнять проекты по темам данного курса.

## **ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ**

При проведении занятий предлагаются следующие формы работы:

- построение алгоритма действий;

- фронтальная, когда ученики работают синхронно под управлением учителя;
- работа в парах, взаимопроверка;
- самостоятельная, когда ученики выполняют индивидуальные задания в течение занятия;
- постановка проблемной задачи и совместное ее решение;
- обсуждение решений в группах, взаимопроверка в группах.

### КОНТРОЛЬ РЕЗУЛЬТАТОВ

Контроль осуществляется в основном при проведении зачета в конце курса, выполнение и защита проектов.

### ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ТЕМЫ ПРОЕКТОВ

1. Графические возможности MS Word
2. Создание и редактирование графических изображений в программе MS Office Word
3. Создание графических изображений с помощью автофигур в программе MS Office Word
4. Макет-проект в программе CorelDraw «Обложка фотоальбома»
5. Визитка в CorelDRAW
6. Создание графического изображения «Слон» в среде программирования PascalABC
7. «Пейзаж» в среде программирования PascalABC.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Кол-во часов
<b>Введение 1 час</b>		
1	Инструкция по технике безопасности. Растровые и векторные графические редакторы	1
<b>1 модуль: Текстовый редактор Microsoft Word - инструмент для создания графики – 5 часов</b>		
2	Средства рисования в среде редактора. Действия с автофигурами. Практикум	1
3	Цвет. Градиент. Текстура. Практикум	1
4	Создание и изменение контуров. Объем и тень. Создание надписей. Практикум	1
5-6	Разработка и создание творческого проекта «Реклама турфирмы»	2
<b>2 модуль: Векторный редактор CorelDraw – 12 часов</b>		
7	Основы работы с редактором CorelDraw. Практикум	1
8	Работа с объектами. Практикум	1
9-10	Создание и редактирование геометрической формы объектов. Практикум	2
11	Работа с цветом. Практикум	1
12	Работа с текстом. Практикум	1
13	Работа с растровыми изображениями. Практикум	1
14-15	Работа с растровыми изображениями	2
16	Использование эффектов. Практикум	1
17-18	Разработка и создание творческого проекта-макета «Обложка фотоальбома»	2
<b>3 модуль: Графика в системе программирования PascalABC – 16 часов</b>		
19	Составление алгоритмов. Структура программы. Алфавит языка.	1

20-21	Запуск и начало работы в программе PascalABC. Система координат. Управление цветом: цвет и толщина линии, цвет точек, цвет и стиль заливки, цвет текста. Практикум	2
22	Графические примитивы: точки, отрезки, ломаные. Практикум	1
23-24	Закраска замкнутых контуров. Практикум	2
25-26	Вывод текста в геометрической фигуре	2
27-28	Построение окружности, эллипса. Практикум	2
29-30	Построение сложных изображений. Практикум	2
31-32	Штриховка. Движение геометрических объектов по экрану	2
33-34	Разработка и создание творческого программного продукта «Пейзаж»	2