


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Родинская средняя общеобразовательная школа №2»

<p>РАССМОТРЕНО Руководитель ШМО <u>Чуй Г.А.</u> Протокол от «27» 08 2021 г. № 1</p>	<p>СОГЛАСОВАНО Методический совет МБОУ «РСОШ №2» Протокол от «30» 08 2021 г. № 3</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ «РСОШ №2» <u>Мартыненко В.В.</u> Приказ № 130 от «30» 08 2021 г.</p> 
---	--	---

Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности «Рисование в графическом редакторе» 5 класс  
основного общего образования на 2021-2022 учебный год  
техническое направление

Составитель: Пароль Сергей Сергеевич, учитель информатики  
первой квалификационной категории

с. Родино, 2021 г.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА**

### **Личностные результаты:**

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;  
формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;  
развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;  
формирование эстетического вкуса;  
формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### **Метапредметные результаты:**

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;  
владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;  
умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;  
умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач; смысловое чтение;  
умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;  
формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

### **Предметные результаты:**

формирование представления о графическом представлении информации  
представление о понятиях «графика», «графический редактор»  
овладение основными приемами рисования в графическом редакторе: инструменты для рисования, настройка палитры цветов, прием многократного копирования, создание геометрически правильных фигур  
умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;  
навыки выбора способа представления графической информации в зависимости от поставленной задачи

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Тема.1. Освоение среды графического редактора Paint

Понятие компьютерной графики. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

**Учащиеся получают возможность узнать:**

назначение и возможности графического редактора;  
назначение объектов интерфейса графического редактора.

**Учащиеся получают возможность научиться:**

настраивать Панель инструментов;  
создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

### Тема 2. Редактирование рисунков

Использование команды Отменить. Использование инструмента Ластик.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

**Учащиеся получают возможность узнать:**

понятие фрагмента рисунка; в понятие файла.

**Учащиеся получают возможность научиться:**

выделять и перемещать фрагмент рисунка;  
создавать графический объект из типовых фрагментов;  
сохранять рисунок в файле и открывать файл.

### Тема 3. Точные построения графических объектов

Использование клавиши Shift для построения прямых, квадратов, кубов, кругов. Построение геометрических фигур.

Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

**Учащиеся получают возможность узнать:**

точные способы построения геометрических фигур;  
понятие пикселя;  
понятие пиктограммы.

**Учащиеся получают возможность научиться:**

использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift;

редактировать графический объект по пикселям;  
рисовать пиктограммы.

#### Тема 4. Представление об алгоритме

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.

Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.

Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.

#### Учащиеся получают возможность узнать:

понятие алгоритма;

понятие линейного алгоритма;

понятие циклического алгоритма.

#### Учащиеся получают возможность научиться:

разрабатывать алгоритм и в соответствии с ним создавать графический объект;

использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

#### Перечень практических работ в 5 классе

Пр.р.	1	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint
Пр.р.	2	Составление изображения в графическом редакторе
Пр.р.	3	Создание пейзажа
Пр.р.	4	Геометрические фигуры на рисунке
Пр.р.	5	Выделение фрагмента прямоугольной формы
Пр.р.	6	Разборка и сборка фигур
Пр.р.	7	Смешарики
Пр.р.	8	Зимний сюжет
Пр.р.	9	Открытка к Новому Году
Пр.р.	10	Пирамида
Пр.р.	11	Соприкасающиеся квадраты. Кубик.
Пр.р.	12	Вписанные фигуры
Пр.р.	13	Рисунок из пикселей
Пр.р.	14	Дорожные знаки

Пр.р.	15	Витраж
Пр.р.	16	Экзотическая бабочка
Пр.р.	17	Подарок на день рождения
Пр.р.	18	План расположения учебных мест в классе
Пр.р.	19	План местности вокруг школы
Пр.р.	20	Безопасный путь в школу
Пр.р.	21	Клеточное поле
Пр.р.	22	Шахматная доска
Пр.р.	23	Виноградная гроздь.
Пр.р.	24	Кукурузный початок
Пр.р.	25	Набор деталей мозаики
Пр.р.	26	Фигуры из элементов мозаики
Пр.р.	27	Фигуры из элементов мозаики
Пр.р.	28	Конструирование из кубиков
Пр.р.	29	Рисование узора
Пр.р.	30	План школьного двора
Пр.р.	31	План садового участка
Пр.р.	32	Модель земного шара
Пр.р.	33	Модель цветка
Пр.р.	34	Итоговая творческая работа

**Календарно – тематическое планирование**

№ п/п	Дата	Тема	Количество часов		Примечания
			Аудиторные	Неаудиторные	
1		Освоение среды графического редактора Paint: возможности инструмента	1		
2		Освоение среды графического редактора Paint: создание рисунка	1		
3		Освоение среды графического редактора Paint: настройка панели Инструмента, создание рисунка	1		
4		Освоение среды графического редактора Paint: композиция	1		
5		Редактирование рисунков: работа с фрагментом рисунка	1		
6-7		Редактирование рисунков: создание рисунка из типовых объектов	2		
8		Редактирование рисунков: работа с графическими файлами	1		
9		Редактирование рисунков: редактирование графических объектов	1		
10		Редактирование рисунков: создание и редактирование графических объектов	1		
11		Точные построения графических объектов: способы построения графических объектов	1		

12		Точные построения графических объектов: построение графических фигур	1		
13		Точные построения графических объектов	1		
14		Точные построения графических объектов	1		
15		Представление об алгоритме: понятие, примеры	1		
16		Представление об алгоритме: примеры, линейный алгоритм	1		
17		Представление об алгоритме: циклический алгоритм	1		
18-20		Представление об алгоритме: виды циклических алгоритмов	2		
21		Представление об алгоритме: построение графических объектов	1		
22		Представление об алгоритме: детализация	1		
23-24		Представление об алгоритме: прием укрупнения фрагмента	2		
25		Конструирование из мозаики: типовая мозаика	1		
26		Конструирование из мозаики: готовые плоские формы	1		
27		Конструирование из мозаики: готовые объемные формы	1		
28		Конструирование из мозаики: разнообразные графические объекты	1		
29		Моделирование в среде графического редактора: модели окружающего мира	1		

30		Моделирование в среде графического редактора: примеры моделей	1		
31		Моделирование в среде графического редактора: приемы построения	1		
32		Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окружающей среды	1		
33		Моделирование в среде графического редактора: изображение моделей окружающей среды	1		
34-35		Итоговая творческая работа	2		



