

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
С.ЧЕРНОЗЕРЬЕ**

Рассмотрено
на педагогическом совете
от 28 августа 2025 года
Протокол №1



Утверждаю
Директор МБОУ ООШ с.Чернозерье
О.В.Шибасева
Приказ № 54 1.09. 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
(ID 7088343)
учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»
для обучающихся 5 класса**

**с. Чернозерье
2025**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в школе.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети с большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Обучающиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Настоящая программа дополнительного образования составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, Л. Босова; «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т. А.

Программа дополнительного образования «Компьютерный дизайн» разработана для занятий учащихся в кружке «Компьютерный художник» - это творческое объединение учащихся по интересам.

Предмет Информатика и ИКТ изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на практические занятия (так как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много

времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и школы. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиа-презентация — это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Направление программы:

формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами.

По содержанию деятельности: образовательная, развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Дети овладевать знаниями работы в графической программе CorelDraw постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графической программой. Курс «Компьютерный дизайн» включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Компьютерный дизайн» дает возможность при использовании информационных технологий создать настоящее художественное произведение.

Цель:

Зажечь в детях творческую искорку, научить владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовить учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

- знакомство детей с основными видами компьютерной графики;
- приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов;
- включение учащихся в практическую деятельность;
- развитие мотивации к сбору информации.

Воспитательные:

- формирование потребности в саморазвитии;
- формирование активной жизненной позиции;
- развитие культуры общения;
- развитие мотивации личности к познанию.

Развивающие:

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие чувства прекрасного;
- развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности;
- развитие у учащихся навыков критического мышления;
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие эмоциональной сферы, чувства души.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Возраст детей – учащиеся основного общего образования. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 34 часа.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Формы обучения

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики.

Формы работы

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- **фронтальной** – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- **индивидуальной** – самостоятельная работа учащихся с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- **групповой** - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Примерная структура занятия:

- организационный момент (2 мин);
- разбор нового материала, теоретическая часть занятия (10 мин);
- физкультминутка (3 мин);
- работа за компьютером, выполнение практических заданий (20 мин);
- подведение итогов занятия (10 мин).

Формы контроля

текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);

периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);

итоговый (выставка творческих работ).

Ожидаемые результаты

Дети, освоив все правила использования графических редакторов способны создать несколько компьютерных рисунков и составить компьютерную презентацию для представления своих работ.

К концу обучения учащиеся должны:

Знать:

Интерфейс программы CorelDraw.

Настройки интерфейса.

Правила вставки рисунков, фотографий и др.

Уметь:

Создавать изображения.

Календарно-тематическое планирование

№		Количество часов	Электронные
---	--	------------------	-------------

п/п	Наименование разделов и тем программы	Всего	Контрольные работы	Практические работы	(цифровые) образовательные ресурсы
1	Вводное занятие. Общие сведения о CorelDraw.	1			
2	Знакомство с интерфейсом. Меню, панель инструментов, панель атрибутов. Настройка интерфейса.	1		1	
3	Прямоугольники, эллипсы, многоугольники. Выделение и преобразование объектов.	1		1	
4	Звезды, спирали и диаграммные сетки. Рисование линий.	1		1	
5	Создание и редактирование текста.	1		1	
6	Цветовые модели, палитры и заливка однородным цветом	1		1	
7	Специальные заливки объектов.	1		1	
8	Упорядочивание объектов, слои и диспетчер объектов.	1		1	
9	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
10	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
11	Объединение, пересечение и исключение объектов.	1		1	
12	Выравнивание, распределение, копирование, вставка и клонирование объектов.	1		1	
13	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
14	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
15	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
16	Линейки, направляющие линии и координатные сетки.	1		1	
17	Соединение, отделение и преобразование объектов в набор кривых.	1		1	
18	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
19	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	

20	Огибающие, деформации и эффект перспективы.	1		1	
21	Экструзия объектов.	1		1	
22	Эффекты перетекания, ореолы и тени.	1		1	
23	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
24	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
25	Линза, эффект прозрачности и фигурная обрезка	1		1	
26	Создание композиции с использованием, изученных инструментов.	1		1	
27	Размещение текста вдоль заданной траектории.	1		1	
28	Художественные средства	1		1	
29	Импорт, открытие, сохранение и экспорт файлов.	1		1	
30	Создание зачетной работы.	1		1	
31	Создание зачетной работы.	1		1	
32	Создание зачетной работы.	1		1	
33	Создание зачетной работы.	1		1	
34	Представление зачетной работы	1		1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		33	