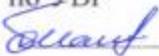


**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Мустаевская средняя общеобразовательная  
школа имени Шабдара Осыпа»**

<p>«РАССМОТРЕНО» на заседании методического объединения МО учителей начальных классов Протокол №1 от 29.08.24 г. Руководитель ШМО  В.З. Мустаева</p>	<p>«СОГЛАСОВАНО» на заседании педагогического совета Протокол № <u>1</u> от 30.08.24 г. Заместитель директора по УВР  И.Г. Макаров</p>	<p>«УТВЕРЖДЕНО» Директор школы  Л.Г. ГЛУШКОВА Приказ № <u>107</u> От «30» августа 2024 г.</p>
---	---	--

Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
общеинтеллектуального направления

«Компьютерная графика»

Срок реализации программы: 2024-2025 учебный год

Составитель: учитель  
математики и информатики  
высшей квалификационной  
категории  
Токтарова Элида Семёновна

Мустаево  
2024г.

## Паспорт программы

Полное наименование программы	Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика»
Направленность программы	Общеинтеллектуальная
Ф.И.О.педагога, реализующего программу	Токтарова Элида Семёновна
Год разработки программы	2022
Срок реализации программы	1 год
Год реализации Программы (учебный год)	2024-2025учебныйгод
Целевые группы	Программа рассчитана на обучающихся 3-4 классов, без особых требований к знаниям и умениям работы на ПК.
Уровень сложности программы	Базовый
Цель программы	Повышение уровня ИКТ-компетенции обучающихся средствами прикладной информатики.
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Изучить основы компьютерной графики в различных графических программах;</li> <li>- научить обучающихся создавать собственные изображения, редактировать готовые фотографии, иллюстрации, создавать коллажи, используя инструменты графических редакторов;</li> <li>- научитьсоздаватьграфическииобъемныеобъекты.</li> </ul>
Ожидаемый конечный результат реализации программы	Обучающиеся освоят основные приемы работы в программах (графических редакторах): Paint, 3D Paint, 3D Bilder. Познакомятся с приемами работы 3D ручкой. Будут сформированы навыки учебного труда на ПК, самостоятельного добывания знаний из литературных источников и Интернет-ресурсов.
Количествочасовв неделю/год	1 час в неделю, 34часа в год
Краткое содержание программы	Программа способствует техническому, интеллектуальному развитию обучающихся; формирует у них основы компьютерной, информационной грамотности. Обучающиеся приобретут специальные знания и навыки работы по 2-3D графике и моделированию.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа студии «Компьютерная графика» разработана в соответствии с требованиями ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ.

Рабочая программа студии «Компьютерная графика» входит во внеурочную деятельность по *общеинтеллектуальному направлению* развития личности.

Данная программа разработана на основе:

- ✓ Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 №189)
- ✓ Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Примерных программ внеурочной деятельности (начальное и основное образование)

В настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением.

Практические задания, предлагаемые в данном курсе, интересны и часто непросты в решении, что позволяет повысить учебную мотивацию учащихся и развитие творческих способностей.

Программа предназначена для учащихся III-IV классов. В соответствии с концепцией учебного плана, принятой в образовательном учреждении, программа курса рассчитана на 34 часа (1 раз в неделю по 1 часу) и направлена на создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству, способствует развитию творческого и операционного мышления; повышению интереса к

информатике, а самое главное, профориентации в мире профессий, связанных с использованием знаний этих наук.

Программа представляет интерес для широкого круга школьников, стремящихся овладеть современными компьютерными технологиями, а также глубоко понимать процессы и явления из различных предметных областей, систематизировать и исследовать их с помощью компьютерного моделирования.

**Цель:** Повышение уровня ИКТ-компетенции обучающихся средствами прикладной информатики.

**Основные задачи программы:**

- Изучить основы компьютерной графики в различных графических программах;
- научить обучающихся создавать собственные изображения, редактировать готовые фотографии, иллюстрации, создавать коллажи, используя инструменты графических редакторов;
- научиться создавать графические и объемные объекты.

**Ожидаемый конечный результат реализации программы**

Обучающиеся освоят основные приемы работы в программах (графических редакторах): Paint, 3D Paint, TuxPaint, 3D Bilder. Познакомятся с приемами работы 3D ручкой.

Будут сформированы навыки учебного труда на ПК, самостоятельного добывания знаний из литературных источников и Интернет-ресурсов.

**Способы определения результативности занятий.**

- Наблюдение
- Устный контроль
- Практическая работа

**Планируемые (личностные, метапредметные, предметные)  
результаты освоения учебного курса**

***Личностные результаты***

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию;
- формирование ответственного отношения к обучению, осознанному выбору и построению траектории образования на базе выбора профессиональных предпочтений;
- развитие навыков работы в команде, умение находить выходы из спорных ситуаций.

***Метапредметные результаты***

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности в сфере информационных технологий;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- нахождение наиболее эффективных способов достижения результатов;
- умение работать индивидуально и в группе: находить общие решения и разрешать конфликты на основе учета интересов;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области системного администрирования и использования информационно-коммуникационных технологий.

***Предметные результаты:***

***обучающийся научится:***

- приобретать первоначальные представления о компьютерной графике и работе 3D-специалистов (3D-визуализатор, 3D-моделлер, 3D-дизайнер);
- навыкам совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации;

- применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера;
- развивать представления о 3D технологиях;
- основным навыкам и умения использования компьютерных программ.

***обучающийся получит возможность научиться:***

- использовать разные методы 3D моделирования.
- устанавливать 3D программы и ориентироваться в них.
- работать с технической документацией.
- осуществлять работу в облачных приложениях.
- выполнять 3D визуализации, разрабатывать 3D модели и т.д.
- владеть навыками работы в команде (совместная работа над проектами, облачные системы).

**Содержание учебного предмета, курса.**

Трёхмерное моделирование Типы моделей.

Трёхмерное рабочее пространство.

Интерфейс редактора трёхмерного моделирования.

Панели инструментов. Базовые инструменты рисования.

Инструменты модификации объектов.

Навыки трёхмерного моделирования

Создание фигур стереометрии.

Группирование объектов.

Управление инструментами рисования и модификаций.

Материалы и текстурирование.

Создание простых моделей.

## Тематическое планирование

№	Наименование тем	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1	
2	Основы компьютерной графики и 3D моделирования	1	1	
3	Компьютерный конструктор в формате 2D. Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2	1	1
4	Работа с инструментами. Меню «Палитра» Инструмент «Надпись»	3	0.5 0.5	1 1
5	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	2		2
6	Использование редактора Paint для моделирования.	2	1	1
7	Рисование кубик рубика	1		1
8	Компьютерный конструктор в формате 3D. Программа Corel Draw и WORD.	4	1 1	1 1
9	Введение в трёхмерную графику. Создание объектов и	2		2

	работа с ними.			
10	Рисование объемных фигур(дом, замок). Объемные рисунки.	2		2
11	Рисование объемных фигур(дом, замок). Объемные рисунки.	2		2
12	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	2		2
13	Творческая работа.	2		2
	Онлайн моделирование. Программа BLENDER.	4	1	3
14	Повторение	1	1	
	Резерв	2		
<b>ИТОГО:</b>		<b>33 ЧАСА</b>		

## ЛИТЕРАТУРА

1. [http://mycro.ru/publ/metodicheskoe\\_prostranstvo/informatika/metodicheskoe\\_posobie\\_sozdanie\\_illjustracij\\_i\\_trekhmernykh\\_modelej\\_sredstvami\\_programm\\_paint\\_3d\\_i\\_ms\\_office\\_powerpoint/10-1-0-218](http://mycro.ru/publ/metodicheskoe_prostranstvo/informatika/metodicheskoe_posobie_sozdanie_illjustracij_i_trekhmernykh_modelej_sredstvami_programm_paint_3d_i_ms_office_powerpoint/10-1-0-218)
2. Объемные фигуры из кубиков (Приложение)
3. 3D-моделирование в Blender. Курс для начинающих [Электронный ресурс]/ – Режим доступа: <http://younglinux.info/blender.php>