

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3
ИМЕНИ З.А. КОСМОДЕМЬЯНСКОЙ ГОРОДА НОВОКУЙБЫШЕВСКА ГОРОДСКОГО
ОКРУГА НОВОКУЙБЫШЕВСК САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ (ГБОУ СОШ № 3 г.
НОВОКУЙБЫШЕВСКА)**

ПРИНЯТО

на Педагогическом совете

протокол № 1

от «29» августа 2023г.

Председатель ПС

_____ Т.В. Амосова

СОГЛАСОВАНО

на Управляющем совете

протокол № 1

от «31» августа 2023 г.

Председатель УС

_____ Е.В. Завалишина

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 158- од

от «01» сентября 2023 г.

Директор ГБОУ СОШ № 3

г. Новокуйбышевска

_____ Т.В. Амосова

U, O=ГБОУ СОШ № 3 г.

ПРОГРАММА

ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**«Медиа школа»
(школьная газета)**

Возраст: 5-9 класс

Составитель:

учитель Русского языка

и литературы Рагузина Г.И.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В МЕДИАИНДУСТРИИ»

Личностные результаты - это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса «Графический дизайн в медиаиндустрии» в основной школе, являются:

- наличие представлений о дизайне и верстке как стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к процедуре программирования с учетом правовых и этических аспектов;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов виртуальной лаборатории;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты - приобретенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса «Графический дизайн в медиаиндустрии» в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование - определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование - предвосхищение

результата; контроль - интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция - внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка - осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебнопознавательная задача;

- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении курса «Графический дизайн в медиаиндустрии» в основной школе, являются:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель - и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях,

логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Модели и моделирование. Понятия натурной и информационной моделей объекта (предмета, процесса или явления). Модели в математике, физике, литературе, биологии и т.д. Использование моделей в практической деятельности. Виды информационных моделей (словесное описание, таблица, график, диаграмма, формула, чертёж, граф, дерево, список и др.) и их назначение. Оценка адекватности модели моделируемому объекту и целям моделирования. Графы, деревья, списки и их применение при моделировании природных и общественных процессов и явлений. Компьютерное моделирование. Примеры использования компьютерных моделей при решении научно-технических задач. Представление о цикле компьютерного моделирования: построение математической модели, ее программная реализация, проведение компьютерного эксперимента, анализ его результатов, уточнение модели. Компьютерная графика (растровая, векторная). Интерфейс графических редакторов. Форматы графических файлов. Мультимедиа. Понятие технологии мультимедиа и области её применения. Звук и видео как составляющие мультимедиа. Дизайн и макет. Звуковая и видео информация. Электронные (динамические) таблицы. Построение графиков и диаграмм.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов
1	2	68
Тема 1.1 Введение. Типы компьютерной графики.	Содержание	8
	1 Изучение типов компьютерной графики. Области использования.	
	2 Изучение графических форматов файлов.	
	3 Изучение принципов и законов композиции.	
	4 Изучение организации материала на странице. Основные правила и ошибки верстки.	
	5 Изучение цветовых моделей. Спектр.	
	6 Изучение сжатия форматов.	
	7 Изучение основ типографии.	
	8 Изучение принципов разработки печатной продукции.	
Тема 1.2. Растровая графика	Содержание	16
	1 Знакомство с Графическим редактором. Интерфейс.	
	2 Изучение систем навигации и измерений в Графическом редактором.	
	3 Изучение настроек рабочего процесса в Графическом редактором.	
	4 Изучение приемов выделения в Графическом редактором.	
	5 Изучения приемов работы со слоями в Графическом редактором.	
	6 Изучение работы с палитрой истории в Графическом редактором.	
	7 Изучение процесса работы с корректирующими слоями, фильтрами и	

	инструментами в Графическом редакторе.	
8	Изучение понятия цвета и каналов в Графическом редакторе.	
	Изучение приемов использования инструментов заливки, рисования фигур и стирания в Графическом редакторе.	
9	Изучение приемов создания масок слоя и масок каналов в Графическом редакторе.	
10	Изучение технологии использования палитры Paths в Графическом редакторе.	
11	Изучение работы со стилями слоя в Графическом редакторе.	
12	Изучение приемов работы с текстом и шрифтами в Графическом редакторе.	
13	Изучение приемов редактирования изображения с помощью фильтров в Графическом редакторе.	
14	Изучение приемов автоматизации работы с помощью палитры Actions в Графическом редакторе.	
15	Изучение процедуры регулировки цвета на мониторе для печати.	
16	Изучение принципов разработки печатной продукции.	
Практические занятия		11
1.	Освоение приемов работы со слоями в Графическом редакторе.	
2.	Освоение приемов выделения в Графическом редакторе.	
3.	Освоение приемов работы с палитрой истории в Графическом редакторе.	
4.	Освоение процесса работы с корректирующими слоями, фильтрами и инструментами в Графическом редакторе.	
5.	Освоение работы с цветом и каналами в Графическом редакторе.	
6.	Освоение приемов использования инструментов заливки, рисования фигур и стирания в Графическом редакторе.	
7.	Освоение технологии использования палитры Paths в Графическом редакторе. Освоение работы со стилями слоя в Графическом редакторе.	
8.	Освоение приемов работы с текстом и шрифтами в Графическом редакторе.	
9.	Освоение приемов редактирования изображения с помощью фильтров в	

		Графическим редактором.	
	10.	Освоение приемов автоматизации работы с помощью палитры Actions в Графическим редактором.	
	11.	Освоение процедуры регулировки цвета на мониторе для печати.	
Тема 1.3. Векторная графика	Содержание.		7
	1	Изучение понятия векторной графики. Знакомство с Графическим редактором. Знакомство с рабочей областью в Графическим редактором.	
	2	Изучение приемов рисования в Графическим редактором. Изучение приемов работы с цветом в Графическим редактором.	
	3	Изучение приемов выделения и упорядочивания объектов в Графическим редактором. Изучение приемов изменения формы объектов в Графическим редактором.	
	4	Изучение импорта, экспорта и сохранения файлов в Графическим редактором. Изучение приемов работы с текстом и шрифтами в Графическим редактором.	
	5	Изучение процессов создания специальных эффектов в Графическим редактором. Изучение особенностей web-графики при работе в Графическим редактором.	
	6	Изучение процедуры подготовки к печати при работе с Графическим редактором. Изучение процедуры автоматизации задач, работа с диаграммами в Графическим редактором.	
	7	Изучение основ разработки логотипов и фирменного стиля. Изучение основ разработки рекламных баннеров.	
	Практические занятия		13
	1.	Освоение приемов рисования в Графическим редактором.	
	2.	Освоение приемов работы с цветом в Графическим редактором.	
	3.	Освоение приемов выделения и упорядочивания объектов в Графическим редактором.	
	4.	Освоение приемов изменения формы объектов в Графическим редактором. Освоение импорта, экспорта и сохранения файлов в Графическим редактором.	
	5.	Освоение приемов работы с текстом и шрифтами в Графическим редактором.	

	6.	Освоение процессов создания специальных эффектов в Графическом редактором.	
	7.	Освоение особенностей web-графики при работе в Графическом редактором.	
	8.	Освоение процедуры подготовки к печати при работе с Графическим редактором.	
	9.	Освоение процедуры автоматизации задач, работа с диаграммами в Графическом редактором.	
	10.	Освоение процедуры разработки фирменного стиля.	
	11.	Освоение процедуры разработки логотипа.	
	12.	Освоение процедуры разработки буклетов и печатной продукции.	
	13.	Освоение процедуры разработки рекламных баннеров.	
Тема 1.4. Анимация	Содержание		9
	1.	Изучение видов анимаций. Области использования. Программы для создания и редакции анимированных объектов.	
	2.	Изучение приемов для создания анимации при помощи Графическим редактором и Графическим редактором.	
	3.	Изучение приемов для создания анимации для рекламных баннеров web-сайтов.	
	4.	Изучение приемов для создания анимации для foot-баров web-сайтов.	
	5.	Изучение приемов для создания анимации для шапок web-сайтов.	
	6.	Изучение приемов для создания анимации для рекламных баннеров в сайд-барах web-сайтов.	
	7.	Изучение приемов для создания анимации для персонажей игры.	
	8.	Изучение приемов для создания Gif анимации с помощью видеозаписей.	
	9.	Изучение приемов создания Flash-анимации.	
	Практические занятия		4
	1.	Освоение приемов создания анимационных объектов при помощи Графическим редактором и Графическим редактором.	
	2.	Изучение приемов для создания анимации для рекламных баннеров web-сайтов.	
	3	Освоение приемов для создания анимации для персонажей игры. Освоение приемов для создания Gif анимации с помощью видеозаписей.	
	4	Освоение приемов создания Flash-анимации.	