

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА В П. МИХАЙЛОВО»**

«Рассмотрена»

На педагогическом совете

Протокол № 8 от «11» 06. 2021

«Утверждаю»

Директор МОУ «СОШ в п. Михайлово»

_____ Т.А. Рябых

Приказ от «11» 06 2021 г. № 116

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
общекультурной направленности
«Рисунок. Живопись. Компьютерный дизайн», 5-7 классы

Пояснительная записка

Настоящая рабочая программа внеурочной деятельности «Рисунок. Живопись. Компьютерный дизайн» для 5-7 класса разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта, примерной программы основного общего образования по изобразительному искусству Т.Я. Шпикаловой. Программа "Изобразительное искусство. Основы народного и декоративно-прикладного искусства 1-8 классы". М. "Дрофа", 2010 г., Р.Н. Бунеев, Д.Д. Данилов, О.В. Чиндилова, Т.Д. Шапошникова .

- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897)

Рабочая программа «Рисунок. Живопись. Компьютерный дизайн» для 5-7 класса рассчитана на 35 учебных часов из расчета 1 час в неделю.

Планируемые результаты освоения предмета

№	Раздел (тема)	Результаты усвоения
1	Рисунок	Предметные: основных правил выполнения рисунка, технического рисунка и чертежа; основных средств и видов композиций, их категории; выполнять эскизы объектов дизайна в различных техниках; создавать эскизы и макеты объектов дизайна, подбирать их гармоничные цветовые сочетания; создавать шрифтовые и изобразительно-шрифтовые композиции. Личностные: слушать собеседника и высказывать свою точку зрения; предлагать свою помощь и просить о помощи товарища; понимать необходимость добросовестного отношения к общественно-полезному труду и учебе. Метапредметные: умение самостоятельно ставить новые учебные задачи на основе развития познавательных мотивов и интересов; умение анализировать собственную учебную деятельность, адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи и собственные возможности ее решения, вносить необходимые коррективы для достижения запланированных результатов. Познавательные: формирование основ художественной культуры обучающихся как части их общей духовной культуры, как особого способа познания жизни и средства организации общения; развитие эстетического, эмоционально-ценностного видения окружающего мира; развитие наблюдательности, способности к сопереживанию, зрительной памяти, ассоциативного мышления, художественного вкуса и творческого воображения. Коммуникативные: задавать вопросы, слушать собеседника, вести устный диалог; сотрудничать с учителем; умение отстаивать свою точку зрения.
2	Живопись	Предметные: правил поэтапного выполнения художественного проекта; основ и особенностей выразительных средств художественного проектирования; основ проектирования благоустройства внешней среды; выполнять эскизы и на их основе создавать объекты дизайна; использовать разные виды эскизной графики, создавать тематические шрифтовые композиции, плоскостные композиции и объемные макеты. Личностные: проявлять интерес к обсуждению выставок собственных работ; эмоционально откликаться на красоту времен года, явления окружающей жизни, видеть красоту людей, их поступков. Метапредметные: умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

		<p>умение определять понятия, обобщать, устанавливать аналогии, классифицировать. Познавательные: развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры; развитие потребности в общении с произведениями изобразительного искусства, освоение практических умений и навыков восприятия, интерпретации и оценки произведений искусства; формирование активного отношения к традициям художественной культуры как смысловой, эстетической и личностно-значимой ценности; Коммуникативные: задавать вопросы, слушать собеседника, вести устный диалог; сотрудничать с учителем; умение отстаивать свою точку зрения.</p>
3	Компьютерный дизайн	<p>Предметные: особенности, достоинства и недостатки растровой графики; особенности, достоинства и недостатки векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата; методы сжатия графических данных; проблемы преобразования форматов графических файлов; назначение программы Photoshop, интерфейс, инструменты, их вид, опции, приемы их использования, основные операции с документами. Назначение и функции различных графических программ. В результате освоения <i>практической части</i> курса учащиеся должны уметь: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.); выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); ормировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;</p> <p>Личностные: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</p> <p>Метапредметные: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться высказывать своё предположение (версию). Учиться работать по предложенному учителем плану.</p> <p>Познавательные: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.</p> <p>Коммуникативные: Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста). Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.</p>

Содержание учебного предмета:

«Рисунок»

Пропорции – соотношение частей по величине. Примерные задания: «Зарисовки предметов быта» Плоскостное и объёмное изображение. Плоскостное или объёмное изображение предметов в рисунке. Передача плоской фигуры линией, а объёмной фигуры – линиями и светотенью. Длина, ширина и высота объёмных тел (куб, шар, пирамида). Похожесть плоских форм (фигуры) на силуэты (квадрат, круг, треугольник).

Основные правила композиционного построения на листе бумаги (вертикальный и горизонтальный формат листа). Линия горизонта. Изменение горизонта и его высоты от точки зрения. Линия горизонта – граница между небом и землей.

Выразительные средства графических материалов. Разнообразие выразительных средств графических материалов. Художественные образы, создаваемые с помощью графических материалов.

Цветные карандаши. Знакомство с выразительными возможностями работы гелиевой ручкой и тушью. Создание разнообразных линий (изящных и тонких или резких и жёстких). Рисование непрерывной линией и короткими мини-черточками (штрихами). Работа пером и тушью по влажной бумаге для передачи в рисунке характера «пушистого» пятна.

«Живопись»

Живопись как язык цвета, цветное изображение мира. Отождествление художника и волшебника в древние времена. Основы цвет ведения. Особенности гуаши: плотность, густая консистенция, возможность использования для перекрытия одного слоя краски другим, легкость смешивания, возможность получения разнообразных спецэффектов. Особенности акварели: прозрачность, «нежность». Знакомство с различными приемами работы акварелью. Особенности рисования по сухой и влажной бумаге (вливания цвета в цвет).

Экспериментирование в работе с акварелью (снятие краски губкой, использование соли и выдувание соломинкой акварельных клякс).

«Компьютерная графика»

Он расширяет базовый курс по информатике и информационным технологиям, является практико- и предметно-ориентированным и дает учащимся возможность познакомиться с интересными, нестандартными вопросами информатики, с весьма распространенными методами обработки изображений, проверить способности к информатике. Введение в компьютерную графику.

Редакторы. Графический редактор Paint, Gimp, PainterNet. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты. Инструмент графические объекты. Инструменты Кисть, Заливка. Копирование и вставка, поворот объекта Работа с фрагментами рисунка. Рисование орнаментов. Создание надписей на рисунках. Особенности редактора Gimp. Инструменты. Разработка и выполнение творческих работ.

Тематическое планирование

№ п/п	Название темы раздела	Общее количество часов	Вид контроля, в зависимости от специфики курса, предмета	
			Творческая работа	Итоговое тестирование
1	Рисунок	10	1	
2	Живопись	10	1	
3	Компьютерный дизайн	15	1	1
Итого		35		