



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Красноармейское муниципального района
Красноармейский Самарской области


Рассмотрено:


Руководитель ППК
/М.И. Брянцева/
Протокол № 1
от « 25 » августа 2020 г.

Проверено:

Заместитель директора по УВР
ГБОУ СОШ с. Красноармейское
 /О.Н. Абашкина/
от « 26 » августа 2020 г.

Утверждено:

Директор
ГБОУ СОШ с. Красноармейское
 /В. Н. Хрестин /
Приказ № 45/3 от « 27 » августа 2020



Рабочая программа предпрофильного курса
«Компьютерная графика и дизайн»

9 класс

2020

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

В рамках курса «Компьютерная графика и дизайн» учащиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
- умеют эффективно использовать аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной компьютерной графикой;
- владеют способами работы в средах Gimp и Inkscape
- знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;
- вырабатывают навыки коллективной работы над совместным или индивидуальным графическим проектом.

В результате обучения учащиеся смогут получить опыт

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- коллективной реализации информационных проектов, информационной деятельности в различных сферах, востребованных на рынке труда;
- эффективного применения информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе самообразовании;
- эффективной организации индивидуального информационного пространства.

Основной результат обучения - понимание учащимися современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, освоение основных практических приемов создания изображения в программах Gimp и Inkscape.

КРИТЕРИИ И НОРМЫ ОЦЕНКИ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Учебный процесс организован в следующих формах:

- практические занятия, на которых изучается новый материал, рассматриваются различные приемы и способы выполнения заданий, формируются навыки работы в конкретной среде;
- самостоятельная работа под руководством учителя, при которой полученные навыки должны быть использованы для выполнения творческой работы на свободную тему;
- коллективное обсуждение выполненных работ;
- групповые и индивидуальные проекты;
- защита проектов. По окончании курса учащимся ставится зачет/незачет.

Примерные темы краткосрочных и итоговых проектов (по выбору учащихся):

1. Осень в нашем городе
2. Осенние листья кружат и кружат в саду...
3. Мой класс
4. Мои друзья
5. Памятники нашего города

6. Самара старинная
7. Мы здесь живем
8. Память о войне
9. Этот день Победы
10. Это нужно не мертвым, это нужно живым...
11. Иркутский зоопарк
12. Опять зима
13. Песнь о Волге
14. Цветы на улицах города
15. Братья наши меньшие
16. Дом, в котором я хочу жить

Текущий контроль осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на занятиях и самостоятельных творческих работ. При этом внимание обращается на умение учащегося найти тему для самостоятельной работы. Критерии оценки развития творческой активности учащихся:

- способность генерировать новые идеи;
- способность осваивать новые информационные технологии;
- обладание визуальной культурой и художественным вкусом.

Итоговый контроль проводится в виде защиты творческой (зачетной) работы на свободную или предложенную учителем тему. Первая работа выполняется в растровом графическом редакторе Gimp, вторая – в векторном редакторе Inkscape.

ОПИСАНИЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Наиболее рациональным с точки зрения организации деятельности учащихся в школе является установка в компьютерном классе 13–15 компьютеров (рабочих мест) для школьников и одного компьютера (рабочего места) для педагога. Компьютера должны быть объединены в локальную сеть с обеспечением выхода в Интернет для использования сетевых цифровых образовательных ресурсов.

Техническое обеспечение

- Компьютер
- Проектор
- Принтер
- сканер

Минимальные требования к техническим характеристикам каждого компьютера следующие:

- процессор – не ниже *Celeron* с тактовой частотой 2 ГГц;
- оперативная память – не менее 256 Мб;
- жидкокристаллический монитор с диагональю не менее 15 дюймов;

- жёсткий диск – не менее 80 Гб;
- клавиатура;
- мышь;
- устройство для чтения компакт-дисков (желательно);
- аудиокарта и акустическая система (наушники или колонки).

Программное обеспечение компьютеров

- Графический растровый редактор Gimp
- Графический векторный редактор Inkscape

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Кол-во практических работ	Контроль
1.	Графический растровый редактор Gimp	4	3	зачетная работа
2.	Графический векторный редактор Inkscape	4	3	зачетная работа
	ИТОГО:	8	6	2 зачетные работы

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

1. Графический растровый редактор Gimp (4 ч.)

Интерфейс. Панель инструментов. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Инструменты и диалоги. Приемы выделения областей сложной формы. Изменение яркости и контрастности. Цветокоррекция (кривые, уровни, микшер каналов, тон-насыщенность, баланс цветов, обесцвечивание). Отмена действий. Работа со слоями. Эффекты слоя. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Работа с текстом. Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.

Создание коллажей. Выбор формы и параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Закраска областей. Создание градиентных переходов. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента “штамп”. Фильтры. Выполнение сложного монтажа.

2. Графический векторный редактор (4 ч.)

Знакомство с редактором **Inkscape**. Панель инструментов, структура панели. Рисование. Закраска рисунков. Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки. Изменение цвета, толщины, стиля штриха (контура). Вспомогательные режимы работы.

Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Импорт из других приложений. Редактирование геометрической формы объектов. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика. Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами. Кривые Безье. Панель кадров. Ключевой и дублирующий кадры. Слои. Методы создания иллюстраций в векторных программах. Методы создания анимации. Публикация фильма. Создание анимированных роликов.

Календарно-тематическое планирование

Принятые сокращения в календарно-тематическом планировании:

УОНМ - урок ознакомления с новым материалом

КУ – комбинированный урок

УОСЗ – урок обобщения и систематизации знаний

УПЗУ – урок применения знаний и умений

КЗУ – контроль умений и знаний

ФО – фронтальный опрос

КР – контрольная работа

ИК – индивидуальный контроль

№ п/ п	Тема урока	Тип урока	Формы контроля	Требования к уровню подготовки (на раздел)
1.	Знакомство с графическим редактором Gimp.	УОНМ	Беседа, ФО	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности; • принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • эффективно использовать аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с
	Инструменты рисования. Инструменты выделения. Работа со слоями.	УОНМ	ФО	
	Цветокоррекция	УОНМ	ФО	
2.	Работа с текстом	КУ	ФО, ПР	
	Создание коллажей	КУ	ФО,	
	Фильтры	КУ	КЗУ	
3.	Анимация в GIMP	УОНМ	ПР	

	Анимация в GIMP	УОНМ	ПР	растровой и векторной компьютерной графикой <ul style="list-style-type: none"> •вырабатывать навыки коллективной работы над совместным или индивидуальным графическим проектом. • владеть способами работы в среде Gimp
4.	Зачетная работа в редакторе Gimp	УОНМ	ПР	
5.	Знакомство с векторным графическим редактором Inkscape	УОНМ	Беседа, ФО	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> •виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности; •принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • владеть способами работы в среде Inkscape • создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств; • коллективная реализация информационных проектов, информационной деятельности в
	Панель опций. Основные приемы создания фигур	КУ	ФО	
	Редактирование геометрической формы объектов	КУ	ФО	
6.	Выделение. Клоны	УПЗУ	ПР	
	Фильтры. Слои	УПЗУ	ПР	
	Фильтры. Слои	УПЗУ	ПР	
7.	Работа с текстом	УПЗУ	ПР	
8.	Выполнение упражнений	УПЗУ	ПР	
	Зачетная работа в редакторе Inkscape	КУ	ИК	

				<p>различных сферах, востребованных на рынке труда;</p> <ul style="list-style-type: none">• применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе самообразовании;• организация индивидуального информационного пространства.
--	--	--	--	---