

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Смоленской области

Муниципальное образование Руднянский район

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя школа №2 города Рудня»

Принята на педагогическом совете

МБОУ «РСШ №2»

протокол № 1 от 29.08.2024 г.

Утверждено: МБОУ  
Директор школы:   
РСШ №2 г. Рудня  
Приказ № 69 от 29.08.2024 г.



Рабочая программа внеурочной деятельности

Направленность: общеинтеллектуальная

«Компьютерная графика»

Возраст обучающихся: 12-13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Бычков Максим Юрьевич

педагог дополнительного образования

г.Рудня

2024 год

## **1. Пояснительная записка**

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Изучение курса «Компьютерная графика» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Курс «Компьютерная графика» дополняет базовую программу, не нарушая её целостность. Курс способствует развитию познавательной активности обучающихся и творческого мышления, а также профориентации.

Знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, могут быть использованы обучающимися в таких областях знаний, как физика, химия, биология и других, они также являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации и видеомонтажа. Следует также отметить, что часть заданий Единого государственного экзамена (задания А) требуют знания основ компьютерной графики, кодирования цвета и изображения.

### **1.1. Цели реализации программы**

Создать условия, обеспечивающие личностное, познавательное и творческое развитие обучающегося в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий. Освоить элементы профессиональных задач специалиста по рекламе и web-дизайну.

### **1.2. Задачами реализации программы являются:**

#### **1. Образовательные:**

- формирование навыков работы с растровыми и векторными изображениями;
- изучение сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- формирование навыков умения работы с цветом изображения;
- изучение методики использования продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;
- решение практических задач по компьютерной графике для подготовки учеников к прохождению Единого государственного экзамена в части решения задач, соответствующих содержанию курса;

#### **2. Развивающие:**

- повышение компьютерной грамотности;
- формирование базы практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики.

### **3. Воспитательные:**

- воспитание культуры общения
- правила поведения в интернете.

### **2. Общая характеристика элективного курса «Компьютерная графика»**

В основу элективного курса «Компьютерная графика» заложены принципы модульности и практической направленности, что обеспечит вариативность обучения. Данный курс рассчитан на 36 учебных часов и предназначен для обучающихся 6-7 классов основной школы естественно-научного, физико-математического, социально-гуманитарного и технологического профилей.

#### **2.1. Основные разделы программы**

*Введение в компьютерную графику.*

Применение компьютерной графики. Графические редакторы.

Растровая и векторная графика. Виды и форматы изображений.

Цветовые модели.

Растровый редактор.

Интерфейс растрового редактора.

Содержание команд функционального меню, инструменты навигации.

Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели.

Многослойные изображения. Работа со слоями.

Каналы и маски, стили и эффекты.

#### **2.2. Перечень форм организации учебной деятельности обучающихся, включая формы с привлечением ресурсов других организаций, социокультурной образовательной среды населенного пункта**

Курс рекомендовано реализовать во внеурочных формах деятельности обучающихся.

Курс имеет дизайнерскую направленность и проводится в двух формах:

- аудиторная – работа в класса с учителем: учитель объясняет новый материал и консультирует обучающихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере;
- внеаудиторная – самостоятельная работа обучающегося по заданию учителя: учащиеся без учителя вне занятий (дома или в компьютерном классе школы) выполняют практические задания.

Основной тип занятий — практическая работа. Все задания курса выполняются самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

В ходе обучения проводится промежуточное тестирование по определению уровня знаний учеников по данной технологии. Такая деятельность ведет к закреплению знаний и служит индикатором успешности обучения данному программному продукту.

### **3. Личностные результаты**

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

#### **3.1 Метапредметные результаты**

*– Регулятивные универсальные учебные действия:*

определять действия в соответствии с учебной и познавательной задачей, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения, осознавать качество и уровень усвоения материала по модулям.

– *Познавательные универсальные учебные действия:*

строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.

– *Коммуникативные универсальные учебные действия:*

формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

### 3.2. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			
		Всего	в том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	Формы аттестации/контроля
1	Введение в компьютерную графику	12	12		Наблюдение, опрос
2	Растровый редактор	60	30	30	Наблюдение, контроль выполнения заданий
<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>42</b>	<b>30</b>		

Учебный план «Компьютерная графика» способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика и ИКТ». Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых изображений. Научится самостоятельно создавать монтажные композиции, выполнять коррекцию и ретушь изображений и создавать стилизованные шрифтовые композиции. Получит возможность научиться основам создания и обработки изображений, овладеет способами создания рекламной полиграфической продукции и web-дизайна.

#### 4. Содержание учебного плана курса «Компьютерная графика»

##### 4.1. «Введение в компьютерную графику» (12 часов)

Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Разновидности пакетов компьютерной графики. Особенности и параметры графических изображений. Рекомендуемые темы практических занятий: Практическая работа № 1. Знакомство с графическими редакторами и их возможностями. Практическая работа № 2. Изучение цветовых моделей, управление цветом.

##### 4.2. Модуль первый «Растровый графический редактор» [Gimp, Adobe Photoshop] (60 часов) состоит из тем:

- Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора;
- Инструменты растрового графического редактора;
- Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
- Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
- Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов;
- Многослойные изображения. Работа со слоями;
- Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения;
- Каналы и маски, стили и эффекты;
- Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.

*Рекомендуемые темы практических занятий:*

- Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Практическая работа № 2. Простейшие приёмы работы;
- Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;
- Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;
- Практическая работа № 5. Создание коллажа;
- Практическая работа № 6. Создание фоторамки;
- Практическая работа № 7. Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка;
- Практическая работа № 8. Создание поздравительной открытки, приглашительного письма;
- Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;
- Практическая работа № 10. Создание выпускного альбома.

Самостоятельная работа: работа с конспектом лекций, разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

Зачётное занятие: выполнение итогового индивидуального задания по предложенной теме.

### Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	Изучение теоретической информации	1	Вводный инструктаж	Кабинет	Наблюдение, опрос
2	Сентябрь	Изучение теоретической информации	1	Применение компьютерной графики	Кабинет	Наблюдение, опрос
3	Сентябрь	Изучение теоретической информации	2	Графические редакторы	Наблюдение, опрос	Наблюдение, опрос
4	Сентябрь	Изучение теоретической информации	2	Растровая и векторная графика	Кабинет	Наблюдение, опрос
5	Сентябрь	Изучение теоретической информации	2	Особенности и параметры изображений	Кабинет	Наблюдение, опрос
6	Октябрь	Изучение теоретической информации	2	Виды и форматы изображений	Кабинет	Наблюдение, опрос
7	Октябрь	Изучение теоретической информации	2	Разрешение и графические форматы Цветовые модели	Кабинет	Наблюдение, опрос
8	Октябрь	Практическое применение знаний	4	Меню и палитры	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
9	Ноябрь	Изучение теоретической информации	4	Особенности интерфейса растрового редактора	Кабинет	Наблюдение, опрос

10	Ноябрь	Практическое применение знаний	4	Содержание команд функционального меню, инструменты навигации	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
11	Декабрь	Изучение теоретической информации	4	Инструменты для работы с текстом. Текст-маска.	Кабинет	Наблюдение, опрос
12	Декабрь	Практическое применение знаний	4	Техника рисования в растровой среде	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
13	Январь	Изучение теоретической информации	4	Цветовые модели	Кабинет	Наблюдение, опрос
14	Январь	Практическое применение знаний	4	Заливка и коррекция изображения	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
15	Февраль	Изучение теоретической информации	4	Создание градиентных переходов	Кабинет	Наблюдение, опрос
16	Февраль	Практическое применение знаний	4	Многослойные изображения	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
17	Март	Изучение теоретической информации	4	Работа со слоями	Кабинет	Наблюдение, опрос
18	Март	Практическое применение знаний	4	Техника ретуширования	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
19	Апрель	Изучение теоретической информации	4	Цветовая, тоновая коррекция изображения	Кабинет	Наблюдение, опрос
20	Апрель	Практическое применение знаний	4	Каналы и маски	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания
21	Май	Изучение теоретической информации	4	Стили и эффекты	Кабинет	Наблюдение, опрос
22	Май	Практическое применение знаний	4	Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров	Кабинет	Наблюдение, контроль выполнения задания

## 5. Методическое обеспечение программы:

### 5.1. Формы организации учебного занятия:

- индивидуальная
- групповая

### 5.2. Применяемые педагогические технологии:

- технология дифференцированного обучения

- технология разноуровневого обучения
- технология развивающего обучения

### **5.3 Методы обучения:**

- наглядные
- практические
- словесные

### **5.4. Литература:**

1. *Гурский Ю., Жвалевский А.* PhotohsopCS4. Библиотека пользователя. – СПб.: Питер, 2009.
2. *Левковец Л.* AdobePhotoshop CS4. Базовый курс на примерах. – СПб.: Питер, 2007.
3. *Келби С.* Photoshop: приёмы, трюки, эффекты / Скотт Келби – М.: «Вильямс», 2010. – 336 с.: ил.
4. *Гурский Ю., Жвалевский А., Завгородный В.* Компьютерная графика: Adobe Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты. – СПб.: «Питер», 2011. – 688с.: ил. – (Серия «Трюки и эффекты»);

### **5.6.. Информационно-образовательные ресурсы**

1. <http://www.youtube.com/watch?v=w-yP7CdEBUA> – видеоуроки по Adobe Photoshop [электронный ресурс, дата посещения 18.11.2014];

### **5.7. Компьютерная техника и интерактивное оборудование**

- Оборудованный компьютерный кабинет для работы с группой/классом;
- Интерактивная доска и проектор;
- Программное обеспечение: ОС семейства Windows – Windows XP или более поздние. Программное обеспечение по компьютерной графике (Возможно применение СПО или Portable).