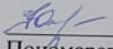




Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 64» городского округа город Уфа Республики Башкортостан

Рассмотрено
на заседании МО
Руководитель МО

Пономарева Ю.Г.
Протокол № 5 от
18.06.2020 г.

Согласовано
Зам. директора по НМР
 Харина И.Н.
Протокол МС
№ 6 от 19.06.2020 г.

Утверждаю
Директор МБОУ
«Гимназия № 64»
 Джъянова Ф.А.
Приказ № 171 от 19.06.2020



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Наименование внеурочной деятельности: Компьютерная графика

Класс: 8, 9

Количество часов: 35, 34

Составитель: Балчугова А.Ф.

Учитель: Балчугова А.Ф.

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности..... стр. 3 -4
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности..... стр. 4- 6
3. Тематическое планирование..... стр. 7- 10

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Компьютерная графика – одно из развивающихся направлений информационных технологий. В компьютерной графике можно выделить следующие направления: векторная и растровая компьютерная графика, разработка и создание анимированных объектов, разработка и оформление интерактивных элементов для web-страниц.

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

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.

Задачами реализации программы учебного предмета являются:

- 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;
- развитие навыков практического использования компьютерной графики при разработке плакатов, баннеров, дизайна web-страниц, иллюстраций для изданий и флешроликов;
- решение практических задач по компьютерной графике для подготовки учеников к прохождению Единого государственного экзамена в части решения задач, соответствующих содержанию курса;
- формирование базы практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений.

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.

Личностные, метапредметные результаты освоения курса «Компьютерная графика»

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.

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.

Предметные результаты

Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых, векторных и 3D-изображений и программах, предназначенных для компьютерной обработки изображений, разработки флешфильмов и веб-дизайна. 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 веб-дизайна.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Модуль первый «Растровый графический редактор» [Gimp, Adobe Photoshop] 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.

Модуль второй «Векторный графический редактор» [CorelDRAW, Inkscape] состоит из тем:

Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов; Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур; Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов; Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов; Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье; Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение; Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста; Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие. Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений; Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём.

Рекомендуемые темы практических занятий:

- Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Практическая работа № 2. Основы работы в векторном графическом редакторе;
- Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;
- Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;
- Практическая работа № 5. Создание визитки, листовки, буклета;
- Практическая работа № 6. Создание поздравительной открытки, приглашительного письма;
- Практическая работа № 7. Создание брошюры;
- Практическая работа № 8. Создание афиши, рекламного баннера;
- Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;
- Практическая работа № 10. Создание журнала.

Модуль третий «Знакомство с Adobe Flash CS3» состоит из следующих тем:

Окно программы Adobe Flash CS3, способы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Изучается расположение панелей среды Adobe Flash CS3 и основные приёмы работы с графической информацией. Рисование: Контурные. Основные инструменты рисования контуров, панель Color, принципы редактирования контуров с помощью инструментов Selection и Subselection. Заливки. Типы заливок и приёмы работы с ними, инструменты Brush и Eraser. Геометрические фигуры. Изучаются геометрические фигуры – прямоугольник, овал, многоугольник, фигуры с настройкой. Особое внимание уделяется различия между режимом слияния и режимом рисования объектов. Анимация: Покадровая анимация. Изучаются методы создания и редактирования покадровой анимации. Учащиеся знакомятся с преобразованиями объектов на сцене, в практической части создают анимационный ролик с использованием все предшествующего материала. Анимация формы. Изучается анимация формы для заливок и контуров. Вводится понятие слоя и многослойных документов. Изучаются простейшие приёмы использования звука, текстовые эффекты. Анимация движения. Учащиеся знакомятся с понятием символа и на примерах осваивают анимацию движения. В практических заданиях используются растровые рисунки и звуковые эффекты. Выполнение проекта: в течение 4 занятий учащиеся выполняют проект на выбранную тему. На последнем занятии учащиеся обсуждают проекты, выполненные в процессе освоения соответствующего модуля.

Рекомендуемые темы практических занятий:

- Практическая работа № 1. Редактирование изображений. Инструменты выделения и рисования;
- Практическая работа № 2. Анимация. Покадровая анимация изображений. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 3. Анимация. Автоматическая анимация;
- Практическая работа № 4. Анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 5. Анимация объектов: анимация трансформации, анимация цвета;
- Практическая работа № 6. Слои. Использование и взаимодействие слоёв;
- Практическая работа № 7. Слои. Управление траекторией перемещения объекта. Движение по направляющей. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 8. Слои. Использование маски. Анимация маски. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 9. Символы. Создание и редактирование символов;

Формы организации и виды деятельности :

Разработка и защита проектов

Участие в конференциях

Организация круглых столов

Конкурс творческих работ

Участие в олимпиадах

3. Тематическое планирование

8 класс (35 часов), 9 класс (34 часа)

| № | Темы занятий | Часы | Теория | Практика | Примерные даты |
|----|--|------|-----------------------|----------|----------------------|
| 1 | Техника безопасности. Введение в курс «Компьютерная графика» | 1 | видео, презентация | | 2 неделя сентября |
| | Введение в компьютерную графику | | | | |
| 2 | Применение компьютерной графики. Графические редакторы | 1 | презентация | практика | 3 неделя сентября |
| 3 | Основы работы с программами, назначение и применение системы | 1 | презентация | практика | 4 неделя сентября |
| 4 | Растровая и векторная графика. Особенности и параметры изображений | 1 | презентация | практика | 1 неделя октября |
| 5 | Виды и форматы изображений, Разрешение и графические форматы | 1 | презентация | практика | 2 неделя октября |
| 6 | Цветовые модели | 1 | презентация | практика | 3 неделя октября |
| | Растровый редактор | | | | |
| 7 | Меню и палитры, особенности интерфейса растрового редактора | 1 | презентация | практика | 4 неделя октября |
| 8 | Содержание команд функционального меню, инструменты навигации | 1 | презентация | практика | 1 неделя ноября |
| 9 | Инструменты для работы с текстом. Текст-маска. | 1 | презентация | практика | 2 неделя ноября |
| 10 | Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели | 1 | презентация | практика | 3 неделя ноября |
| 11 | Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов | 1 | презентация | практика | 4 неделя ноября |

| | | | | | |
|----|---|---|-------------|----------|------------------|
| 12 | Многослойные изображения. Работа со слоями | 1 | презентация | практика | 1 неделя декабря |
| 13 | Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения | 1 | презентация | практика | 2 неделя декабря |
| 14 | Каналы и маски, стили и эффекты | 1 | презентация | практика | 3 неделя декабря |
| 15 | Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров | 1 | презентация | практика | 4 неделя декабря |
| | Векторный графический редактор | | | | |
| 16 | Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов | 1 | презентация | практика | 2 неделя января |
| 17 | Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур | 1 | презентация | практика | 3 неделя января |
| 18 | Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов | 1 | презентация | практика | 4 неделя января |
| 19 | Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов | 1 | презентация | практика | 1 неделя февраля |
| 20 | Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье | 1 | презентация | практика | 2 неделя февраля |
| 21 | Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение | 1 | презентация | практика | 3 неделя февраля |
| 22 | Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста | 1 | презентация | практика | 4 неделя февраля |
| 23 | Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие | 1 | презентация | практика | 1 неделя марта |
| 24 | Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений | 1 | презентация | практика | 3 неделя марта |

| | | | | | |
|----|---|---|-------------|----------|-----------------|
| 25 | Использование спецэффектов, перспектива, тень, объем | 1 | презентация | практика | 3 неделя марта |
| | Редактор мультимедиа и web-приложений Adobe Flash | | | | |
| 26 | Сравнительный анализ растрового и векторного форматов. Интерфейс среды Flash | 1 | презентация | практика | 4 неделя марта |
| 27 | Основные положения теории цвета и текста. Работа с объектами. Объекты многократного использования | 1 | презентация | практика | 1 неделя апреля |
| 28 | Группирование и трансформация объектов. | 1 | презентация | практика | 2 неделя апреля |
| 29 | Виды и свойства слоев. Создание направляющих слоев и слоев-масок | 1 | презентация | практика | 3 неделя апреля |
| 30 | Многослойные изображения. Работа со слоями | 1 | презентация | практика | 4 неделя апреля |
| 31 | Создание анимации с автоматическим построением промежуточных изображений | 1 | презентация | практика | 1 неделя мая |
| 32 | Анимация с использованием временной шкалы | 1 | презентация | практика | 2 неделя мая |
| 33 | Анимация движения по заданной траектории | 1 | презентация | практика | 3 неделя мая |
| 34 | Анимация текста | 1 | презентация | практика | 4 неделя мая |
| 35 | Резерв | 1 | презентация | практика | резерв |