

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Алтайского края

Комитет по образованию города Барнаула

МБОУ "Гимназия №80"

<p>РАССМОТРЕНО Руководитель МО  _____ Мincuшина Е.Б. Протокол №1 от «22» 08.24г.</p>	<p>СОГЛАСОВАНО Зам. директора по УВР  _____ Скрынникова А.Н.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО Директор МБОУ "Гимназия 80" _____ Миронов А.А. Приказ №313-осн от «23» 08.2024 г.</p>
---	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Компьютерный дизайн»

для обучающихся 11АБВ классов

Срок реализации программы 2024/2025 учебный год

Составители:
Хлебников Ю.А., Головина И.В.,
учителя информатики

г. Барнаул 2024

Пояснительная записка.

Рабочая программа учебного курса «Компьютерный дизайн» разработана в соответствии с основной образовательной программой основного общего образования.

Курс предназначен для подготовки учащихся по направлению «Дизайн на компьютере». Предполагается, что учащиеся владеют навыками работы в графическом редакторе Paint, знают операционную систему Windows, умеют работать с файлами и папками. Изучение курса позволит сформировать интеллектуальные умения в области компьютерной графики.

Содержание обучения

1. Введение в курс. Растровая и векторная графика.

2. Графический редактор Gimp. Знакомство с редактором Gimp.

Редактирование графических изображений в растровом редакторе .
Создание и сохранение файлов. Палитры изображения. Способы выделения изображений. Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски. Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение. Контур, маска, слой, фильтр изображения. Приемы ретуши. Трансформация изображения. 3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя. Работа с текстом в Gimp. Текстура, текстовые эффекты. Коррекция фотоизображений. Создание фотомонтажа. Фотокоррекция и фотомонтаж. Печать изображений. Сканирование (оцифровка) изображений. Работа над проектом.

3. Gif анимация. Работа в Gif аниматоре. Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа. Работа со слоями. Работа с объектами. Создание фильма. Создание слайдшоу, мультипликации, наложение звука, переходов, титров.

4. Итоговое занятие. Создание проекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

После прохождения курса учащиеся должны:

Личностные результаты

- 1) сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- 2) готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- 3) навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;

- 4) эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- 5) осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты

- 1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- 2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- 3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

Предметные результаты

- 1) сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- 2) владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- 3) сформированность представлений о важнейших видах графики и умение работать с соответствующими программами.

Рабочая программа разработана с учетом Программы воспитания.

Общее число часов, отведенное на изучение учебного курса «Компьютерный дизайн» – 34 часа (1 час в неделю).

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов или	Количество часов	Теория	Практика
1.	Введение	1	1	
2.	Растровая графика.	20	2	18
3.	Gif анимация	10	1	9
4.	Итоговое занятие.	3		3
5.	Итого	34	4	20

Календарно - тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела программы и темы урока	Количество часов	Дата
Введение.			
1.	Растровая и векторная графика	1	
Растровая графика.			
2.	Работа с инструментами выделения.	1	
3.	Работа с инструментами выделения.	1	
4.	Работа с инструментами выделения.	1	
5.	Работа с инструментами выделения.	1	
6.	Редактирование графических изображений в растровом редакторе	1	
7.	Практическая работа «Редактирование готовых изображений с использованием	1	
8.	Практическая работа «Редактирование готовых изображений с использованием	1	
9.	Работа с текстом в Gimp.	1	
10.	Работа с текстом в Gimp.	1	
11.	Работа с текстом в Gimp.	1	
12.	Практическая работа «Использование растрового редактора для оформления	1	
13.	Практическая работа «Использование растрового редактора для оформления	1	
14.	Коррекция фотоизображений.	1	
15.	Коррекция фотоизображений.	1	
16.	Создание фотомонтажа.	1	
17.	Создание фотомонтажа.	1	
18.	Практическая работа «Фотомонтаж. Технические требования и дизайн»	1	
19.	Практическая работа «Фотомонтаж. Технические требования и дизайн»	1	
20.	Сканирование (оцифровка) изображений	1	
21.	Итоговое занятие. Создание проекта	1	

Gif анимация			
22.	Интерфейс программы . Графические	1	
23.	Понятия объекта, контура, пикселя	1	
24.	Виды слоев. Работа со слоями	1	
25.	Группировка, трансформация и выравнивание	1	
26.	Создание и настройка фильма	1	
27.	Работа с кадрами.	1	
28.	Покадровая анимация	1	
29.	Анимация движения	1	
30.	Эффект вращения. Серия движений	1	
31.	Движение по заданной траектории	1	
32.	Создание проекта	1	
33.	Создание проекта	1	
34.	Итоговое занятие.	1	

Рекомендуемая литература

1. Залогова Л. А. Учебное пособие. Компьютерная графика: Учебное пособие. М.: БИНОМ Лаборатория Знаний.
2. Залогова Л. А. Практикум. Компьютерная графика: Учебное пособие. М.: БИНОМ, Лаборатория Знаний.
3. Рисуем на компьютере. Н. Куприянов. Питер.

