

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СУХАНОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Рассмотрено на МО

31.08 2018г *Фрн2*

Руководитель МО

М.Н.Коротаева

М.Н.Коротаева

Согласовано

Зам.директора по УВР

Ю.А. Мехрякова

Ю.А. Мехрякова

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор школы от

Р.ЦЕ Гатаурова *Р.ЦЕ Гатаурова*

Приказ № 213

от 31.08 2018г



Рабочая программа

Факультатив

по Информатике и ИКТ

класс 10

70 часа

Разработчик программы

Учитель информатики

Семеничев А.В.

2018

Сухановка

Пояснительная записка

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов.

Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер».

Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют *компьютерной графикой*. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности, например, медицина (компьютерная томография), научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки.

На специализацию в отдельных областях указывают названия некоторых разделов: инженерная графика, научная графика, Web-графика, компьютерная полиграфия и прочие. На стыке компьютерных, телевизионных и кинотехнологий образовалась область компьютерной графики и анимации.

Настоящая программа занятий курса «Компьютерная графика» является примерной и носит вариативный характер. В зависимости от навыков учащихся, преподаватель может вносить изменения: сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, вносить новые задания, но при этом обязательно реализовывать **цель** данного курса:

развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру.

Направленность программы: научно-техническая.

Программа курса «Графический дизайн» решает следующие **задачи**:

- познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой;
- овладеть умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);
- сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop;
- ознакомить с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции и научить использовать эти знания при работе с компьютером;
- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

На теоретических и практических занятиях у детей формируются практические навыки, воспитывается художественный вкус, развивается усидчивость и внимательность. Творческая деятельность ребят помогает им в освоении учебного материала и организации досуга.

Программа рассчитана на возрастную категорию 15-17 лет. В группы принимаются все желающие, имеющие первоначальные компьютерные знания: прошедшие обучение в группе «Компьютерная грамотность», знающие структуру строения информации и умеющие создавать и сохранять документ в приложениях Microsoft Office, так как графические программы CorelDraw и Adobe Photoshop являются профессиональными программами, сложными для человека, не работающего с компьютером.

Программа предполагает знакомство с основами компьютерной грамотности, устройствами, входящими в состав ПК, сведениями об операционной системе.

Время реализации программы 1 год – 70 часов.

Приведённый в программе перечень знаний и практических умений, которыми должны овладеть учащиеся, поможет педагогу правильно расставить акценты в обучении, объективно оценить работу воспитанника.

Более глубокому освоению содержания программы, а также оценке получаемых результатов будут способствовать лабораторные и практические работы, тесты по отдельным разделам программы, викторины, конкурсы и выставки творческих работ учащихся, что позволит отслеживать и оценивать результативность обучения.

Итогом обучения по данному курсу будет защита творческого проекта, выполненная в двух графических редакторах.

Тематический план

Тема	Количество часов		
	Теория	Практика	Всего
I. Вводные занятия Введение. Правила техники безопасности.	1	1	2
II. Работа в программе Corel Draw	9	16	25
1. Знакомство с программой Corel Draw	3	5	8
2. Изучение приёмов работы с Corel Draw	6	8	14
3. Творческая работа по программе Corel Draw. Тест №1	-	3	3
III. Работа в программе Adobe PhotoShop	13	25	38
1. Знакомство с программой Adobe PhotoShop	3	5	9
2. Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop	10	15	34
3. Творческая работа по программе Adobe PhotoShop. Тест № 2	-	5	5
VIII. Итоговая работа по курсу	-	5	5
Итого	23	47	70

Содержание программы обучения

I. Вводное занятие

Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура.

Организация хранения информации в компьютере.
Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.
Клавиатура.

II. Работа в программе Corel Draw

Тема 1. Знакомство с программой Corel Draw

Знакомство с программой и её интерфейс.
Ознакомление с палитрой инструментов.

Тема 2. Изучение приёмов работы с Corel Draw

Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование.
Копирование, изменение размера, перемещение, поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.

Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта.

Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.

Комбайн, объединение объектов.

Пересечение и исключение.

Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.

Размещение простого текста в связанных рамках.

Вписывание текста в произвольный контур.

Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль замкнутой траектории.

Форматирование художественного текста.

Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними.

Редактирование формы эллипса и многоугольников.

Эффекты. Оболочка, деформация, перспектива.

Объём.

Перетекание.

Контур, прозрачность.

Тень. Фигурная обрезка.

Рисование линий.

Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски.

Тема 3. Творческая работа по программе Corel Draw. Тест №1.

III. Работа в программе Adobe PhotoShop

Тема 1. Знакомство с программой Adobe PhotoShop

Знакомство с программой Adobe Photoshop и её интерфейс.
Ознакомление с палитрой инструментов.

Тема 2. Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop

1. Главное меню программы.
2. Палитра инструментов.
3. Инструменты выделения, перемещения и обрезки.
4. Основные палитры программы.
5. Ознакомление с палитрой инструментов.
6. Инструменты рисования и ретуширования.
7. Инструменты заливки.
8. Инструменты коррекции.
9. Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.
10. Инструменты ввода текста и работы с текстом.
11. Контурные инструменты.
12. Палитра Paths.
13. Работа с каналами и масками.
14. Палитра Channels.
15. Дополнительные каналы.
16. Работа со слоями.
17. Палитра Layers.
18. Стили и эффекты.
19. Слоевые эффекты.
20. Палитра Styles.
21. Палитра Brush Presets.
22. Параметры палитры кистей.
23. Редактирование изображений.
24. Фильтры, их разновидности и применение.
25. Обработка фотографий. Ретуширование.
26. Раскрашивание контурного изображения.
27. Раскрашивание черно-белой фотографии.
28. Слияние фотографий.
29. Фотомонтаж. (Перенос части изображения в другое окружение).
30. Изменение цвета глаз на фотографии человека.
31. Имитация природных явлений.
32. Текстовые эффекты.
33. Создание рамок.
34. Имитация объема.

Тема 3. Творческая работа по программе Adobe PhotoShop. Тест №2.
Творческая работа по программе Photoshop.

IV. Итоговая работа по курсу

***По окончании обучения учащийся должен
знать / понимать:***

- принцип работы основных устройств ПК (состав системного блока, устройств ввода и вывода и т.д.);
- программный принцип работы компьютера;
- принцип дискретного (цифрового) представления информации, в том числе графической;
- принцип работы в информационном пространстве Windows, работы с файлами и папками;
- графический пользовательский интерфейс;
- назначение и возможности векторного графического редактора Corel DRAW;
- назначение и возможности растрового графического редактора Photoshop.

уметь:

- работать с ПК и его периферийным оборудованием;
- пользоваться операционной средой Windows;
- работать в векторном графическом редакторе Corel DRAW (создавать рисунки, чертежи, макеты полиграфической продукции);
- работать в растровом графическом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых изображений).

Виды и формы контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Вводный	Уровень первоначальных знаний по компьютерным технологиям	Тестирование, анкетирование	IX, 1-й год обучения
	Ценностные ориентации личности	Тестирование	IX, V ежегодно
	Сформированность общеучебных умений	анкетирование, наблюдение	X, 1-й год обучения
Текущий	Освоение учебного материала по темам раздела:		
	Работа в программе Corel Draw.	Лабораторные работы, итоговая работа, Тест №1.	в течение года
	Работа в программе Adobe PhotoShop.	Лабораторные работы, итоговая работа, Тест №2.	в течение года

Методическое обеспечение

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы – развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые. При этом используются разнообразные формы проведения занятий: беседа, лекция, объяснение, демонстрация и показ слайдов (с использованием обучающих компьютерных программ и оборудования), практическая и лабораторная работа, виртуальная экскурсия, творческая работа, конференция, конкурс работ, викторина, тест.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований к порядку проведения занятий и адаптирована к возрастным особенностям учащихся.

Занятия организует педагог высшей категории, имеющий высшее художественное образование и дополнительное образование по соответствующей специальности и опыт работы в сфере образования.

Выбор методов и форм для реализации настоящей программы определяется:

- поставленными целями и задачами;
- принципами обучения: от практической деятельности – к развитию всех качеств личности, индивидуальный подход к личности каждого ребенка;
- возможностями учащихся на данном этапе обучения (возрастные особенности, уровень подготовленности);
- наличием соответствующей материально-технической базы.

Условия реализации

Для успешной реализации программы необходим компьютерный класс с проектором, принтером, сканером.

Corel DRAW и Adobe Photoshop относятся к профессиональным программам и ориентированы на достаточно высокий аппаратный уровень.

Для среды Windows в качестве минимальных системных требований необходим компьютер:

- с процессором не ниже Pentium 233;
- оперативной памятью не менее 64 Мбайт (рекомендуемая – 128 Мбайт);
- дисковой памятью, требуемой для установки полных пакетов CorelDraw и Adobe Photoshop – 420 Мбайт;
- свободной дисковой памятью не менее 100 Мбайт;

- монитором размером 17 дюймов с разрешением не менее 1280 × 1024;
- видеоадаптером не менее 256 цветов;
- устройством чтения компакт-дисков;
- операционной средой Microsoft Windows 95/98/2000 или Windows XP.

Список литературы для педагогов и учащихся

1. Бурлаков М. CorelDraw 10. Справочник. – С/Пб.: «Питер», 2001.
2. Ф.Кобурн, П. Маккормик. «Эффективная работа с CorelDraw», «Питер», Санкт-Петербург, 1998.
3. Юрий Гурский, Галина Корабельникова. «Эффективная работа с Photoshop. Трюки и эффекты», «Питер», Санкт-Петербург, 2003.
4. Владимир Дунаев. «Самое главное о Photoshop», «Питер», Санкт-Петербург, 2004.
5. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)», Index Market, 2011.
6. Сомов Ю. «Художественное конструирование промышленных изделий», Москва, «Машиностроение», 2007.
7. Гиббс Дженни «Настольная книга дизайнера интерьера», Москва, БММ АО, 2006 О.
8. Яцюк О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий», Санкт-Петербург, 2004.

Календарно-тематическое планирование 70(2 часов в неделю)

№	Наименование раздела, темы	Количество	Сроки	приме
---	----------------------------	------------	-------	-------

п/п		часов		прохожд ания	ание
		теория	практи ка		
	I. Вводные занятия	1	1		
1.	Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура. Организация хранения информации в компьютере. Работа с приложениями. Работа с документами, папками, ярлыками	1			
2.	Устройство компьютера. Клавиатура. Организация хранения информации в компьютере. Работа с приложениями. Работа с документами, папками, ярлыкам		1		
	II. Работа в программе CorelDraw	9	16		
	1. Знакомство с программой CorelDraw	3	5		
1.	Знакомство с программой и ее интерфейс.	1			
2.	Знакомство с программой и ее интерфейс.		1		
3.	Знакомство с программой и ее интерфейс.		1		
4.	Знакомство с программой и ее интерфейс.		1		
5.	Ознакомление с палитрой инструментов	1			
6.	Ознакомление с палитрой инструментов		1		
7.	Ознакомление с палитрой инструментов	1			
8.	Ознакомление с палитрой инструментов		1		
	2. Изучение приемов работы с CorelDraw	6	8		
1.	Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение. Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка контур объекта.	1			
2.	Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение.		1		
3.	Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.		1		

	Задание размеров, расположение, заливка контур объекта.				
4.	Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов. Комбайн, объединение объектов Пересечение и исключение	1			
5.	Пересечение и исключение Дублирование клонирование, копирование, вставка объектов.		1		
6.	Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта. Размещение простого текста в связанных рамках. Вписывание текста в произвольный контур.	1			
7.	Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.		1		
8.	Размещение простого текста в связанных рамках. Вписывание текста в произвольный контур.		1		
9.	Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль замкнутой траектории. Форматирование художественного текста Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними	1			
10.	Редактирование формы эллипса и многоугольников. Эффекты. Оболочка, деформация. Перспектива		1		
11.	Редактирование формы эллипса и многоугольников. Эффекты. Оболочка, деформация. Перспектива Объем, перетекание	1			

12.	Контур, прозрачность. Тень, фигурная обрезка Рисование линий. Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски	1			
13.	Объем, перетекание Контур, прозрачность Тень, фигурная обрезка		1		
14.	Рисование линий. Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски		1		
	3. Творческая работа по программе CorelDraw Тест №1		3		
1.	Основы Состав изображений Линии Текст Заливки Обводка контуров Отображение рисунка на экране Упорядочение объектов		1		
2.	Операции с несколькими объектами Огибающие и деформации Перспектива, тени и экстру- зия Клоны, стандартные фрагменты, пошаговые переходы и ореолы Линзы		1		
3.	Прозрачность и фигурная обрезка Размещение текста на траектории Пиксельные изображения и коллажи Пиксельные изображения и коллажи Вывод иллюстрации		1		
	II. Работа в программе Adobe Photo Shop	13	25		
	1. Знакомство с программой Adobe Photo Shop	3	5		
1.	Знакомство с программой Adobe Photo Shop и ее интерфейс	1			
2.	Знакомство с программой Adobe Photo Shop и ее интерфейс		1		
3.	Ознакомление с палитрой инструментов	1			
4.	Ознакомление с палитрой инструментов		1		

5.	Ознакомление с палитрой инструментов		1		
6.	Ознакомление с палитрой инструментов	1			
7.	Ознакомление с палитрой инструментов		1		
8.	Ознакомление с палитрой инструментов		1		
	2. Изучение приемов работы с Adobe Photo Shop	10	15		
1.	Главное меню программы. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы.	1			
2.	Главное меню программы. Палитра инструментов.		1		
3.	Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы.		1		
4.	Ознакомление с палитрой инструментов. Инструменты рисования и ретуширования. Инструменты заливки. Инструменты коррекции.	1			
5.	Ознакомление с палитрой инструментов. Инструменты рисования и ретуширования.		1		
6.	Инструменты заливки. Инструменты коррекции.		1		
7.	Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы. Инструменты ввода текста и работы с текстом. Контуры и фигуры.	1			
8.	Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.		1		
9.	Инструменты ввода текста и работы с текстом. Контуры и фигуры.		1		
10.	Палитра Paths. Работа с каналами и масками.	1			
11.	Палитра Paths. Работа с каналами и масками.		1		
12.	Палитра Channels.	1			

	Дополнительные каналы. Работа со слоями.				
13.	Палитра Channels. Дополнительные каналы. Работа со слоями.		1		
14.	Палитра Layers. Слоевые эффекты. Палитра Styles. Палитра Brush Presets.	1			
15.	Палитра Layers. Слоевые эффекты.		1		
16.	Палитра Styles. Палитра Brush Presets.		1		
17.	Параметры палитры кистей. Редактирование изображений. Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование.	1			
18.	Параметры палитры кистей. Редактирование изображений		1		
19.	Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование.		1		
20.	Раскрашивание контурного изображения. Раскрашивание черно-белой фотографии.	1			
21.	Раскрашивание контурного изображения. Раскрашивание черно-белой фотографии.		1		
22.	Слияние фотографий. Фотомонтаж (перенос части изображения в другое окружение).	1			
23.	Слияние фотографий. Фотомонтаж (перенос части изображения в другое окружение).		1		
24.	Изменение цвета глаз на фотографии человека. Имитация природных явлений.	1			
25.	Изменение цвета глаз на фотографии человека. Имитация природных явлений.		1		
	3. Творческая работа по программе AdobePhotoShop Тест №2		5		
1.	Запуск программы и ее интерфейс Отображение на экране. Инструментарий для		1		

	создания формы объекта Размещение объектов.				
2.	Векторные трансформации и фильтры Цветовые заливки, обводки, внешний облик, стили и эффекты		1		
3.	Градиентные и декоративные заливки Работа со слоями		1		
4.	Работа с текстом и шрифтом Работа с пиксельными изображениями		1		
5.	Информационная графика (диаграммы) Информационная графика (диаграммы) Импортирование и экспортирование текста и изображений		1		
	VIII. Итоговая работа по курсу		5		
	Итого		70		

Пронумеровано, проинформировано и скреплено
печатью  (М.П. ) листов
Директор школы  Р.Н. Тагаурова

