

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
курса внеурочной деятельности
« Компьютерная графика »
10-11 классы

Программу составила: учитель математики и информатики
Веряскина Екатерина Александровна

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» 10-11 классы (ФГОС)

Нормативно-правовая база	<p>Рабочая программа по компьютерной графике для 10-11 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и в соответствии с программой для общеобразовательных учреждений по информатике. 10-11 классы: методическое пособие / составитель М.Н. Бородин. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, - (Программы и планирование), программа элективного курса Л.А.Залоговой «Компьютерная графика»</p>
Общая характеристика курса	<p>Обучение школьников по курсу «Компьютерная графика» направлено на освоение учащимися технологий обработки графических изображений. Кроме того, в процессе занятий учащиеся осваивают способы деятельности, актуальные для работы над проектами, создают лично значимую для него продукцию: буклеты, плакаты, коллажи, иллюстрации к любимым произведениям, эскизы интерьера своей комнаты или кабинета, орнаменты, фракталы, анимация и т.д. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность, готовит учащихся к разработке и реализации собственных проектов. Знания, полученные при изучении этого курса, учащиеся могут использовать для визуализаций научных и прикладных исследований в различных областях знаний: физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на Web-странице или импортировано в документ издательской системы.</p> <p>Представленный курс имеет развивающую, деятельностную и практическую направленность, носит метапредметный характер. Учащиеся расширят свой кругозор, повысят эрудицию в области компьютерной графики и получат первоначальные знания из области проектного метода, что может понадобиться при изучении разных школьных дисциплин.</p>
Цели изучения курса	<p>Изучение школьников по курсу внеурочной деятельности «Компьютерная графика» способствует изучению следующих целей:</p> <ul style="list-style-type: none">• Приобретение учащимися теоретических знаний и практических навыков, необходимых для дальнейшей практической деятельности.• Дать глубокое понимание принципов построения и хранения

	<p>изображений;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами; • Рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах; • Научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ; • Научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.
Место учебного предмета в учебном плане	<p>Программа рассчитана на 105 часов, со следующим распределением часов по классам:</p> <p>10 класс – 35 часов, 11 класс – 34 часа.</p>
УМК	<ul style="list-style-type: none"> • Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. • Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА 10-11 КЛАССОВ

Личностные, метапредметные и предметные результаты:

Личностные результаты

1. Готовность и способность обучающихся к отстаиванию личного достоинства, собственного мнения, готовность и способность вырабатывать собственную позицию по отношению к общественно-политическим событиям прошлого и настоящего на основе осознания и осмысления истории, духовных ценностей и достижений нашей страны;
2. Готовность обучающихся к конструктивному участию в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах общественной самоорганизации, самоуправления, общественно значимой деятельности
3. Развитие компетенций сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности.
4. 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;

Метапредметными результатами изучения предмета «Информатика» являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

Выпускник научится:

- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;

- сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью

Познавательные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;
- находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого; спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;
- распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Предметные результаты освоения программы

- сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- сформированность представлений о важнейших видах дискретных объектов и об их простейших свойствах, о кодировании и декодировании данных и причинах искажения данных при передаче;
- систематизация знаний, относящихся к математическим объектам информатики; умение строить математические объекты информатики;
- сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
- сформированность представлений об устройстве современных компьютеров, о тенденциях развития компьютерных технологий;
- знаний базовых принципов организации и норм информационной этики и права, принципов обеспечения информационной безопасности, способов и средств обеспечения надёжного функционирования средств ИКТ;
- владение опытом построения и использования компьютерно-математических моделей, проведения экспериментов и статистической обработки данных с помощью компьютера, интерпретации результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов; умение оценивать числовые параметры моделируемых объектов и процессов; сформированность представлений о необходимости анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса);
- владение навыками алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания алгоритмов;
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации.

Формы организации:

- ✓ урок-беседа,
- ✓ круглый стол,
- ✓ урок-лекция с сопровождением средств мультимедиа.
- ✓ урок-практикум
- ✓ комбинированный урок
- ✓ интегрированный урок

Виды деятельности:

- ✓ знакомство с оборудованием компьютерного класса
- ✓ инструктаж по технике безопасности и правилам поведения на уроке
- ✓ эвристическая беседа
- ✓ компьютерный практикум
- ✓ экспресс-опрос

Содержание предмета (курса)

Методы представления графических изображений.

Растровая графика. Векторная графика. Сравнение векторной и растровой графики. Особенности редакторов растровой и векторной графики.

Цвет в компьютерной графике.

Аддитивная цветовая модель. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB. Субтрактивная цветовая модель. Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовых моделей. Цветоделение при печати. Формирование собственных цветовых оттенков в модели CMYK. Цветовая модель «Цветовой оттенок – Насыщенность – Яркость»

Форматы графических файлов.

Векторные форматы. Растровые форматы. О сохранении изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов. Преобразование файла из одного формата в другой.

Создание иллюстраций.

Введение в программу CorelDRAW. Рабочее окно программы CorelDRAW. Основы работы с объектами. Закраска рисунков. Вспомогательные режимы работы. Создание рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Эффект объема. Перетекание. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW.

Монтаж и улучшение изображений.

Введение в программу AdobePhotoshop. Рабочее окно программы AdobePhotoshop. Выделение областей. Маски и каналы. Коллаж. Основы работы со слоями. Рисование и раскрашивание. Тоновая коррекция. Цветовая коррекция. Ретуширование фотографий. Работа с контурами.

Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов
1	Методы представления графических изображений.	2
2	Цвет в компьютерной графике.	2
3	Форматы графических файлов.	3
4	Создание иллюстраций.	29
5	Монтаж и улучшение изображений.	26
Резерв		7
Всего:		69