

Департамент образования и науки Тюменской области
Департамент образования Администрации города Тюмени
МАОУ СОШ №40 города Тюмени

«Рассмотрено»
Руководитель МО
Сивачёва Г.С.
/Сивачёва Г.С./
Протокол №1 от
«29» августа 2022 г.

«Согласовано»
Заместитель директора
Омарова З.А.
/ Омарова З.А. /
«30» августа 2022 г.

«Утверждено»
Директор МАОУ СОШ № 40
Пилецкая О.А.
/ Пилецкая О.А. /
Приказ № 174-од
от «31» августа 2022 г..

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления
«Мир компьютерной графики»
для 7-8 классов

Составители:

учителя
Ширшова П.А.
(без квалификационной категории)

Тюмень - 2022

Пояснительная записка

Общая характеристика рабочей программы

Программа по внеурочной деятельности для основной школы предназначена для учащихся 7-8 классов МАОУ СОШ № 40. Программа составлена на основе:

1. Федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего общего образования. Приказ Министерства образования Российской Федерации от 5 марта 2004 г. № 1089 (с изменениями);
2. Положения о рабочей программе МАОУ СОШ № 40 г.Тюмени;
3. рабочей программы воспитания МАОУ СОШ № 40 города Тюмени (утв. приказом директора от 00.00.2022 № 00).

Программа по внеурочной деятельности «Мир компьютерной графики» имеет общеинтеллектуальную и творческую направленность.

Программа включает разделы:

- Пояснительная записка – структурный элемент программы, в котором дается общая характеристика рабочей программы, раскрываются особенности каждого раздела, дается общая характеристика курса алгебры, его вклада в решение основных педагогических задач в системе общего образования, определяются цели и задачи изучения курса, характеризуется место алгебры в учебном плане.
- Требования к уровню подготовки обучающихся по данной программе - структурный элемент программы, определяющий основные знания, умения и навыки, которыми должны овладеть учащиеся в процессе изучения алгебры.
- Структура курса – структурный элемент программы, содержащий наименование темы и общее количество часов.
- Содержание тем учебного курса – структурный элемент программы, включающий толкование каждой темы.
- Календарно-тематическое планирование», определяющее общее количество часов и наименование тем

Общая характеристика курса

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютера, называют компьютерной графикой. Это сравнительно молодая дисциплина. В данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства обходиться без традиционных инструментов: бумаги, красок, карандашей – все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением.

Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью

информационной компетентности ученика. Охватить всю предметную область компьютерной графики не возможно, поэтому изучение сведено к рассмотрению вопросов работы с редакторами растровой графики, при этом основной акцент сделан на технологию создания и редактирования иллюстраций.

Программа способствует развитию познавательных интересов учащихся; творческого мышления; повышению интереса к предмету, имеет практическую направленность. Реализация программы позволит заложить основы работы с графической информацией, благодаря которой в будущем учащиеся смогут самостоятельно осваивать сложные графические программы.

Цель курса: освоение базовых понятий и методов компьютерной графики.

Задачи:

1. Дать обучающимся понимание особенностей растровых изображений, методов получения, описания цветowych моделей, сжатия графических файлов.
2. Научить различать форматы графических файлов, создавать свои иллюстрации, обрабатывать графическую информацию с помощью растровых программ.
3. Дать возможность на практике попробовать себя в творческой профессии.
4. Развить познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ.
5. Воспитать чувство ответственности за результаты своего труда.

Возраст детей, участвующих в реализации программы:

Возрастная категория обучаемых – 13-15 лет.

Уровень доступности программы – базовый

Сроки реализации программы: 1 год.

Режим занятий: 1 час в неделю

Форма обучения: очная

Виды деятельности:

1. Наблюдение.
2. Ролевые игры.
3. Групповые дискуссии.
4. Беседы.
5. Проигрывание и анализ жизненных ситуаций, моделирование ситуаций.
6. Анкетирование.
7. Индивидуальное и групповое решение экспериментальных и текстовых задач различной трудности.

Итого, полный курс включает 34 часа, из них 8 часов теории и 26 часов практических занятий.

Требования к уровню подготовки обучающихся по данной программе

При успешной реализации задач курса учащиеся должны *знать*:

1. Особенности, достоинства и недостатки растровой графики.
2. Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели.
3. Способы хранения изображений в файлах растрового формата.
4. Назначения и функции различных графических программ.

При успешной реализации задач курса учащиеся должны *уметь*:

1. Различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования.
2. Создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и др.)
3. Формировать собственные цветные оттенки в различных цветовых моделях.
4. Работать с контурами и заливками объектов.
5. Применять различные графические эффекты.
6. Редактировать фотографии.
7. Создавать анимации.

СТРУКТУРА КУРСА

№ п/п	Наименование тем курса	Кол-во часов
1	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	4
2	Растровый графический редактор Gimp.	30
	Всего.	34

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ УЧЕБНОГО КУРСА

Тема 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.

Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также в собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой. Кодирование цвета в различных графических программах.

Тема 2. Растровый графический редактор Gimp.

Рисование геометрических фигур. Рисование объемных фигур. Кодирование изображения.

Заливка. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.

Инструменты Штамп и Штамп с перспективой.

Выделение переднего плана. Выделение объекта умные ножницы. Контурные.
Выделение произвольных областей.
Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.
Сканирование изображений. Характеристики сканеров. Коррекция и сохранение изображений. Формат изображений.
Фильтры. Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.
Создание анимации текста. Анимация изображений. Смеющиеся кадры.
Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.
Творческий проект.