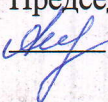
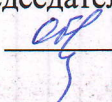
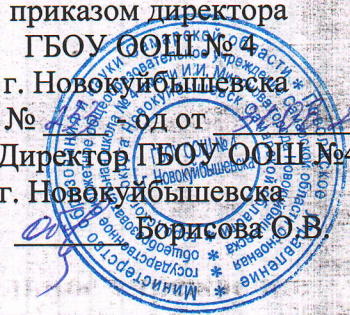


**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области основная общеобразовательная школа № 4 имени И.И.
Миронова города Новокуйбышевска
городского округа Новокуйбышевск Самарской области
(ГБОУ ООШ № 4 г. Новокуйбышевска)**

РАССМОТРЕНА
на заседании МС
протокол № 01
от «31» августа 2020 года
Председатель
 Паршина А.С.

ПРИНЯТА
на заседании Педагогического
совета протокол № 15
от «31» августа 2020 года
Председатель
 Борисова О.В.

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
ГБОУ ООШ № 4
г. Новокуйбышевска
№ 1 от 01.09.2020
Директор ГБОУ ООШ № 4
г. Новокуйбышевска
 Борисова О.В.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
предпрофильного курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика и дизайн»
9 класс
(общеинтеллектуальное направление)

Составитель: учитель математики
Васильева Ирина Анатольевна

г. Новокуйбышевск
2020 год

Результаты освоения курса внеурочной деятельности:

Предметные:

- знать о возможностях компьютерной графики, практическом использовании различных направлений компьютерной графики;
- знать виды компьютерной графики;
- знать программы векторной и растровой графики, форматы графических файлов;
- знать типы цветовых моделей и их практическом использовании;
- знать о назначении и возможности редактора, основные группы инструментов редактора;
- знать основы коррекции тона и цвета; основные способы ввода изображения в ПК, разновидности сканеров, их характеристики, основы сканирования фотографии
- уметь применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- уметь придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Метапредметные:

- ставить учебные цели,
- уметь принимать и сохранять учебную цель и задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы.
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.
- уметь подбирать и использовать инструментальный для решения поставленной задачи;
- уметь объяснять свой выбор

Личностные:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- получение опыта социально-значимой деятельности на уровне класса, школы, вне школы.

Содержание курса внеурочной деятельности

1. Введение в компьютерную графику – 1 час

Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Способы представления графической информации. Цветовые режимы. Виды графической информации. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Обзор графических редакторов. Растровые и векторные графические редакторы.

2. В мастерской фотографа-реставратора – 7 часов

Графический редактор Gimp: назначение, возможности и области применения. Освоение базовых навыков работы в программе Gimp: создание и открытие документов, сохранение файла, управление режимами просмотра, отмена действий и т.д. Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов. Управление масштабом изображения. Подготовка фотографии к печати, для Интернета. Изменение размера и веса фотографии. Правила композиции. Кадрирование изображения. Поворот изображения. Повышение резкости фильтр Резкость. Автоматические команды коррекции фотографии. Гистограмма. Тоновая коррекция фотографии с помощью команд Уровни, Кривые, Тень/Свет. Цветовая коррекция фотографий с помощью команд Автоуровни, Автоцвет, Автоконтраст, Цветовой баланс, Вариации. Цветовые модели и режимы: RGB, CMYK, Lab. Оцвечивание чёрно-белой фотографии. Порядок коррекции фотографии. Способы ретуширования изображений. Фильтры. Работа со слоями. Восстановление и реставрация старых фотографий.

3. В мастерской художника-дизайнера – 6 часов

Создание документа. Выбор цвета. Рисование с помощью мыши или графического планшета. Рисование инструментом Кисть. Заливка градиентом. Инструменты: Затемнение. Использование инструмента Перо. Работа с эскизом. Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Инструменты выделения. Фрагмент рисунка. Трансформация фрагмента: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение, искажение. Стилль слоя. Инструмент Лечащая кисть. Добавление, форматирование и стилизация текста. Векторный редактор Inkscape: назначение, возможности и области применения. Устройство векторного рисунка и знакомство с векторным редактором. Освоение базовых навыков работы в программе Inkscape: создание и открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий. Основы векторного редактирования. Растяжение и сжатие, удаление, вращение, наклоны, отражения, сложение и вычитание, ближе/дальше, выравнивание, координатная сетка. Линейная заливка, заливка по кругу, заливка по эллипсу, заливка фракталами. Конструирование векторного рисунка. Объединение объектов, исключение объектов, пересечение объектов, разделение объекта. Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP.

4. Создание личного проекта- 2 часа

Работа с проектом.

5. Итоговое занятие – 1 час

Защита проекта.

Формы проведения занятий:

- Работа в парах.
- Индивидуальные консультации.
- Самостоятельная работа.
- Семинары в форме дебатов и дискуссий.
- Круглый стол
- Групповые занятия под руководством учителя (обучение в сотрудничестве)
- Блиц опросы

Тематическое планирование 9 класс

№	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Введение в компьютерную графику.	1	1	0
1	Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире.	0,5	0,5	0
2	Виды графической информации. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные.	0,5	0,5	0
	В мастерской фотографа-реставратора	7	2,5	4,5
3	Графический редактор Gimp: назначение, возможности и области применения. Освоение базовых навыков работы в программе Gimp. Формат файла.	1	0,5	0,5
4	Выделение областей. Работа с выделенными областями. Маски и каналы.	1	0,5	0,5
5	Рисование и раскрашивание. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.	1	0,5	0,5
6	Основы работы со слоями.	2	0,5	1,5
7	Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».	2	0,5	1,5
	В мастерской художника-дизайнера	6	2	4
8	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	1	0,25	0,75
9	Коллаж. Создание коллажа.	1	0,25	0,75
10	Работа с текстом. Текстовый слой. Стилизация текста.	1	0,25	0,75
11	Векторный редактор Inkscape: назначение, возможности и области применения. Устройство векторного рисунка и знакомство с векторным редактором. Освоение базовых навыков работы в программе Inkscape.	1	0,5	0,5
12	Основы векторного редактирования.	1	0,5	0,5
13	Конструирование векторного рисунка. Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP.	1	0,25	0,75
	Создание личного проекта	2	0	2
26	Начало работы над проектом.	1	0	1
27	Окончание работы над проектом.	1	0	1
	Итоговое занятие	1	1	0
28	Защита проекта.	1	1	0
Всего:		17	6,5	10,5