

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 № 1  
от «31» августа 2020 г.

**ПРИНЯТА**  
на заседании  
Педагогического совета  
Протокол №15  
от «31» августа 2020 г.

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом директора  
ГБОУ ООШ №4  
г. Новокуйбышевска  
от «31» августа 2020 г.  
№233-од

**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«Компьютерная графика и дизайн»**  
**9 класс**  
*(общеинтеллектуальное направление)*

Составитель: учитель математики,  
Васильева И.А.

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 цветowych 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 предпрофильного курса внеурочной деятельности

### «Компьютерная графика и дизайн»

#### 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 курса предпрофильной подготовки  
«Компьютерная графика и дизайн»**

**9 класс**

№	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	<b>Введение в компьютерную графику.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
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
	<b>В мастерской фотографа-реставратора</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
3	Графический редактор Gimp: назначение, возможности и области применения.	0,5	0,5	0
4	Графический редактор Gimp: назначение, возможности и области применения.	0,5	0	0,5
5	Освоение базовых навыков работы в программе Gimp. Формат файла.	0,5	0,5	0
6	Освоение базовых навыков работы в программе Gimp. Формат файла.	0,5	0	0,5
7	Выделение областей. Работа с выделенными областями. Маски и каналы.	0,5	0	0,5
8	Рисование и раскрашивание. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.	0,5	0	0,5
9	Основы работы со слоями.	0,5	0,5	0
10	Основы работы со слоями.	0,5	0,5	0
11	Основы работы со слоями.	0,5	0	0,5
12	Основы работы со слоями.	0,5	0	0,5
13	Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения.	0,5	0,5	0
14	Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения.	0,5	0,5	0
15	Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».	0,5	0	0,5
16	Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».	0,5	0	0,5
	<b>В мастерской художника-дизайнера</b>	<b>6</b>	<b>2,5</b>	<b>3,5</b>
17	Классификация фильтров. Использование фильтров.	0,5	0,5	0
18	Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	0,5	0	0,5
19	Коллаж.	0,5	0,5	0
20	Создание коллажа.	0,5	0	0,5
21	Работа с текстом. Текстовый слой.	0,5	0,5	0
22	Стилизация текста.	0,5	0	0,5
23	Векторный редактор Inkscape: назначение, возможности и области применения. Устройство векторного рисунка и знакомство с векторным редактором.	0,5	0,5	0
24	Освоение базовых навыков работы в программе Inkscape.	0,5	0	0,5
25	Основы векторного редактирования.	0,5	0	0,5

26	Основы векторного редактирования.	0,5	0	0,5
27	Конструирование векторного рисунка.	0,5	0,5	0
28	Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP.	0,5	0	0,5
	<b>Создание личного проекта</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>
29	Работа над проектом.	0,5	0,5	0
30	Начало работы над проектом.	0,5	0	0,5
31	Окончание работы над проектом.	0,5	0	0,5
32	Окончание работы над проектом.	0,5	0	0,5
	<b>Итоговые занятия</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
33	Защита проекта.	0,5	0	0,5
34	Защита проекта.	0,5	0	0,5
<b>Всего:</b>		<b>17</b>	<b>7</b>	<b>10</b>