

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
Методического совета
ГБОУ ООШ№4
г.Новокуйбышевска
Протокол № 1 от
«27» августа 2021 г.
Председатель

_____ Т.В.Оказина

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
ГБОУ ООШ№4
г.Новокуйбышевска
Протокол №1
от 30.08.2021 г.
Председатель

_____ О.В.Борисова

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора
ГБОУ ООШ№4
г.Новокуйбышевска
от «30» января 2021 г. № 268 - од
Директор
ГБОУ ООШ№4
г.Новокуйбышевска

_____ О.В.Борисова

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

Составитель: Айдюшева И.В.

г.Новокуйбышевск
2021год

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 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. Зачёт.

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
1	Введение в компьютерную графику.	1	1	-
1.1	Понятие компьютерной графики. Виды графической информации.	1	1	-
2	В мастерской фотографа-реставратора	7	3	4
2.1	Графический редактор Gimp: назначение, возможности и области применения.	1	1	-
2.2	Освоение базовых навыков работы в программе Gimp. Формат файла.	1	-	1
2.3	Выделение областей. Работа с выделенными областями. Маски и каналы.	1	-	1
2.4	Рисование и раскрашивание. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.	1	-	1
2.5	Основы работы со слоями.	1	1	-
2.6	Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения.	1	1	-
2.7	Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».	1	-	1
3	В мастерской художника-дизайнера	6	3	3
3.1	Классификация фильтров. Использование фильтров.	1	1	-
3.2	Коллаж. Работа с текстом. Текстовый слой.	1	-	1
3.3	Векторный редактор Inkscape. Векторный рисунок и редактор.	1	1	-
3.4	Освоение базовых навыков работы в программе Inkscape. Основы векторного редактирования.	1	1	-
3.5	Конструирование векторного рисунка.	1	-	1
3.6	Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP.	1	-	1
4	Создание личного проекта	2	1	1
4.1	Работа над проектом. Постановка задачи проекта.	1	1	0
4.2	Подготовка презентации.	1	-	1
5	Итоговые занятия	1	-	1
5.1	Презентация проекта. Голосовая защита. Зачёт.	1	-	1
Всего:		17	8	9