

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)

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГБОУ ООШ №4
г. Новокуйбышевска
Приказ № 293-од
от «28» августа 2024г.
_____ Борисова О.В.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика и дизайн»
9 класс
(направление-
ВД направленная на развитие личности,
профориентацию, предпрофильную подготовку)

Составитель: Айдюшева И.В.

г. Новокуйбышевск
2024 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 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 – 3 часа

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 – 2 часа

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- 1,5 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	3	0,5	2,5
2.1	Графический редактор Gimp. Формат файла. Выделение областей.	1	0,5	0,5
2.2	Рисование и раскрашивание. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона. Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения.	1	-	1
2.3	Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».	1	-	1
3	В мастерской художника-дизайнера	2	1	1
3.1	Классификация фильтров. Коллаж. Векторный редактор. Векторный рисунок.	1	1	-
3.2	Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP.	1	-	1
4	Создание личного проекта	1,5	-	1,5
4.1	Работа над проектом. Постановка задачи проекта. Подготовка презентации.	1,5	-	1,5
5	Итоговые занятия	1	-	1
5.1	Презентация проекта. Голосовая защита. Зачёт.	1	-	1
Всего:		8,5	2,5	6

При оценке устных ответов обучающихся учитываются:

- степень осознанности, понимания изученного,
- полнота и правильность ответа,
- языковое оформление ответа с точки зрения норм естественного литературного языка и предмета «психология».

При устном ответе для получения зачёта обучающийся:

- 1) демонстрирует знание и понимание материала;
- 2) полно излагает изученный материал, дает правильное определение понятий, характеристику явлений и процессов;
- 3) может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры;
- 4) обосновывает собственную точку зрения, используя различные аргументы; иллюстрирует психологические явления примерами из истории, социального и личного опыта;
- 5) дает адекватную оценку психологическим явлениям.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Освоение программного материала позволит обучающимся:

- увидеть карьерные возможности, существующие в этой громадной мировой индустрии и узнать о некоторых профессиональных возможностях, существующих в этой перспективной сфере.

- обучающиеся получают общее представление о дизайне как проектно-художественной специфической деятельности;
- ознакомятся с основными методами художественного проектирования;
- ознакомятся с простейшими приемами художественного конструирования (составление рисунков, эскизов, чертежей-проектов, макетирования и т.п.).

Обучающиеся научатся самостоятельно получать информацию из источников и анализировать её. Предлагаемый краткий учебный курс призван помочь обучающимся определиться с профессией и овладеть азами организации, привить интерес к профессии дизайнера.

В результате реализации программы предпрофильного курса по формированию устойчивого познавательного интереса к познанию неизвестного в окружающем мире у учащихся развиваются группы качеств: отношение к самому себе, отношение к другим людям, отношение к вещам, отношение к окружающему миру. Благодаря тому, что содержание данной программы раскрывает все стороны интеллекта, учащиеся будут демонстрировать такие качества личности как: товарищество, уважение к старшим, доброта, честность, трудолюбие, бережное отношение к природе, дисциплинированность, соблюдение порядка, любознательность, любовь к прекрасному.

ПЕРЕЧЕНЬ МАТЕРИАЛЬНО- ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

- Компьютер
- Проектор

ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Портал «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»

<http://window.edu.ru/window>

Словарь дизайнерских терминов

https://blog.romashin-design.com/dictionary_designer

Словарь основных дизайн терминов

<http://miloskiy.com/terminy-dizajna-slovar-dizajn-terminov/>

<https://www.amocrm.ru/blog/22/15023920/>

Словарь дизайнера

<https://point.bangbangeducation.ru/sovet-po-kulture/designers-dictionary>

Словарь дизайн-терминов

<https://rosdesign.com/design/slovarofdesign.htm>

Словарь «дизайнерского сленга» от А до W

<http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/210307-design>

Термины графического дизайна

<https://spark.ru/startup/logo/blog/35605/termini-graficheskogo-dizajna-dlya-nedizajnera>

Коллекции цифровых образовательных ресурсов (ЦОР)

<http://school-collection.edu.ru/>

<http://window.edu.ru/>