

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с. Чапаевское имени Хачирова Исмаила Азретовича».



«Утверждаю»
Директор МБОУ СОШ с. Чапаевское
И.А. Хачирова
Малсугенов А.И.
Приказ №119-ОД
от 29 августа 2024 г.

Рабочая программа воспитания
подготовлена на основе Федеральной программы воспитания на
2024-2025 учебный год

Программу составила: заместитель директора по воспитательной работе Блимготова Л.А.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс разработан на основе учебной программы Котова А. В. «Юный дизайнер» для обучающихся 5-6 классов. Программа рассчитана на 34 часа, занятия проводятся 1 раз в неделю.

Курс по информатике «Юный дизайнер» составлен с учетом стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ. В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки, растровой графики на примере использования графического редактора Microsoft Paint, Adobe Photoshop и гиф - анимации с помощью программы Image Ready.

Цели курса:

- овладение умениями эффективно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Задачи курса

Основными задачами курса являются:

образовательные

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки растровой графики
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- развивающие
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- воспитательные
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Сформулированные цели реализуются через образовательные результаты, которые структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности. Они включают личностные, метапредметные и предметные.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения.

Метапредметные результаты:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках

предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Предметные результаты:

- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера с использованием компьютера;

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание программы

Введение

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете. Правила техники безопасности: общие, перед началом работы на персональном компьютере, во время работы, по окончании работы.

Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Графические редакторы.

Графические устройства ввода-вывода: монитор, принтер, сканер, графический планшет. Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью мыши или графического планшета. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать. Способы создания изображения: рисование от руки, пиксель-арт. Способы обработки изображений: ретуширование, изменение размера, обрезание, фильтрация, фотомонтаж. Виды графических редакторов.

Назначение и возможности программы Microsoft Paint

Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов.

Способы представления графической информации. Пиксель-арт

Виды графической информации. Растровая и векторная графика. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия растра и пикселя. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение.

Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами.

Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Многоугольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изображений.

Назначение и возможности программы Adobe Photoshop.

Графический редактор Adobe Photoshop. Назначение, возможности и области применения Adobe Photoshop. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе Adobe Photoshop: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д. Инструменты Pencil (Карандаш), Brush (Кисть), Eraser (Ластик), Zoom (Лупа), Paint Bucket (Заливка), Eyedropper (Пипетка), Crop (Кадрирование), Move (Перемещение). Работа со слоями.

Форматы графических файлов.

Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.

Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop.

Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инструментом Brush (Кисть). Параметры инструмента Brush (Кисть). Палитра Brushes (Кисти).

Заливка градиентом. Использование инструментов Gradient (Градиент), Burn (Затемнение) и Custom Shape (Произвольная фигура).

Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стили слоя: Drop Shadow (Падающая тень), Outer Glow (Внешнее свечение), Bevel and Emboss (Скос и рельеф), Color Overlay (Наложение цвета), Gradient Overlay (Наложение градиента) и Pattern Overlay (Наложение текстуры). Эффект объёмности

Простой фотомонтаж.

Добавление, форматирование и стилизация текста.

Стили слоя Stroke (Обводка) и Inner Glow (Внутреннее свечение).

Фильтры Extract (Извлечение), Wind (Ветер), Clouds (Облака) и Twirl (Вращение).

Инструменты: Polygonal Lasso (Полигональное лассо), Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Magic Wand (Волшебная палочка).

Приёмы обработки фотографии.

Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости.

Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Способы ретуши изображений. Инструменты: Clone Stamp (Клонирующий штамп), Red Eye (Удаление эффекта красных глаз), Crop (Кадрирование). Фильтры: Sharpen (Резкость), Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), Photocopy (Фотокопия) и Patchwork (Мозаика).

Рисование на новом уровне.

Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом.

Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready.

Назначение, возможности и области применения Image Ready. Формат GIF. Кадры. Анимация.

Планируемые результаты курса

- уметь определять, в каких случаях лучше использовать векторный подход, а в каких — растровый;
- знать области применения растровой и векторной графики.
- уметь работать с палитрами и использовать инструменты рисования;
- понимать использование основных инструментов графического редактора для создания простейших изображений.
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать рисунки методом пиксель-арта.
- использовать разные способы создания рисунка из примитивов;
- обладать способностью разработки алгоритма создания рисунка;
- демонстрировать понимание основных принципов создания составных рисунков в графических редакторах.
- демонстрировать владение палитрами и инструментами рисования;
- использовать основные инструменты графического редактора Adobe Photoshop для создания и обработки простейших изображений.
- использовать возможности графических файлов с различными алгоритмами сжатия графических данных.
- знать особенности различных форматов графических файлов;
- обладать способностью подбирать формат и необходимые параметры в зависимости от использования документа.
- владеть основными приёмами работы с инструментами рисования сложных объектов;
- обладать навыками работы со слоями;
- демонстрировать понимание особенностей различных стилей слоя.
- владеть основными приёмами создания фотомонтажа;
- обладать способностью подбирать инструменты выделения и настраивать параметры в зависимости от объекта выделения;

- определять необходимые виды трансформации фрагмента;
- создавать на рисунке надписи и выполнять их стилизацию;
- демонстрировать понимание особенностей различных стилей слоя.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- обладать способностью анализировать изображение;
- владеть основными приёмами тоновой и цветовой коррекции фотографии;
- использовать основные приёмы ретуширования фотографии;
- демонстрировать знание основных приёмов художественной обработки фотографии.
- демонстрировать понимание основных принципов работы пером;
- обладать способностью создания эскиза;
- владеть основными приёмами работы клонирующим штампом.
- владеть основными приёмами создания gif-анимации;
- демонстрировать понимание особенностей назначения и возможности формата GIF;
- обладать навыками сохранения файла в формате GIF.

Тематическое планирование

	Наименование разделов и тем	Количество часов	
		Всего	ПР
	<i>Я — художник</i>	14	12
1	Введение. Обзор графических редакторов	1	
2	Назначение и возможности программы Microsoft Paint	1	1
3-5	Способы представления графической информации. Пиксель-арт	3	3
6-8	Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами	3	3
9-10	Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Работа со слоями	2	2
11	Форматы графических файлов	1	
12-14	Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop	3	3
	<i>Я — дизайнер</i>	10	10
15-17	Простой фотомонтаж	3	3
18-21	Приёмы обработки фотографии	4	4
22-23	Рисование на новом уровне	2	2
24	Создание gif-анимации с помощью программы Image Ready	1	1
25-28	Подготовка проекта	4	4
29-30	Защита проекта	2	2
31-34	Резерв времени	4	
	ВСЕГО	34	28