

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 16»

РАССМОТРЕНО
на заседании МО учителей
математики и информатики
Протокол № 1
от «26» 08 20 20 г.
Ковалевич С.В.
Председатель МО

РАССМОТРЕНО
на заседании МС
Протокол № 1
от «27» 08 20 20 г.
Л.Д.Лиханова
Председатель МС

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 1045/01
от «28» 08 20 20 г.
Помазкина Н.В.
Директор МБОУ г. Иркутска СОШ № 16

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**Элективный курс «Компьютерная графика в современном мире»
10 класс**

2020-2021

Планируемые результаты освоения учебного предмета.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом,
- понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью.

Предметные результаты

1. Учащийся должен иметь представление о:

- областях применения компьютерной графики;
- формах представления графической информации на компьютере;
- принципах построения компьютерной анимации;
- форматах графических файлов;
- среде и режимах работы графических редакторов
- данных, обрабатываемых графическими редакторами.

2. Учащийся должен уметь:

- создавать изображения в разных графических редакторах;
- копировать информацию из одного документа в другой;
- использовать инструменты и фильтры графического редактора;
- оперировать с многослойными изображениями;
- находить нужные палитры, открывать и скрывать их;
- выбирать инструменты и настраивать их свойства;
- управлять окном просмотра документа;
- работать со слоями;
- создавать фотоколлажи;
- проводить тоновую коррекцию изображения;
- редактировать и исправлять фотографии на компьютере;
- создавать анимированные ролики.

Содержание тем учебного курса

1. Графический растровый редактор Gimp (16 ч)

Интерфейс. Панель инструментов. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Приемы выделения областей сложной формы. Изменение яркости и контрастности. Цветокоррекция (кривые, уровни, микшер каналов, тон-насыщенность, баланс цветов, обесцвечивание). Отмена действий. Работа со слоями. Эффекты слоя. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Работа с текстом. Создание коллажей. Выбор формы и параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Закраска областей. Создание градиентных переходов. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента “штамп”. Фильтры. Выполнение сложного монтажа.

2. Графический векторный редактор Inkscape (8ч)

Знакомство с редактором Inkscape. Панель инструментов, структура панели. Рисование. Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Импорт из других приложений. Кривые Безье. Панель кадров. Ключевой и дублирующий кадры. Слои. Методы создания анимации. Публикация фильма. Создание анимированных роликов.

3. Анимационная студия Synfig Studio (10ч)

Особенности компьютерной анимации. Форматы файлов. Интерфейс. Ключевые и промежуточные кадры. Панель инструментов. Рабочее окно. Окно панелей. Изменение и перемещение примитивов. Установка цвета заливки и фигуры. Прозрачность объекта. Режим анимации. Шкала времени. Твининг. Рендеринг. Работа со слоями. Анимация нескольких объектов.

Тематическое планирование

№	Темы уроков	Часы
1	Формы представления графической информации на компьютере. Форматы графических файлов.	1
2	Знакомство с графическим редактором Gimp.	1
3	Инструменты рисования. Инструменты выделения.	1
4	Работа со слоями.	1
5	Работа с текстом. Инструмент Текст.	1
6	Примеры текстовых эффектов. Упражнение «Светящийся текст»	1
7	Текст с тенью. Упражнение «Огненные буквы»	1
8	Фильтры. Упражнение «Салют».	1
9	Упражнение «Огненный цветок». Упражнение «Звездное небо».	1
10	Упражнение «Трава». Упражнение «Вихрь»	1
11	Анимация в GIMP. Создание анимации.	1
12	Анимация текста	1
13	Упражнение «Анимация течения воды»	1
14	Упражнение «Рождественская елка»	1
15	Упражнение «Плавное исчезновение». Упражнение «Снегопад»	1
16	Зачетная работа в редакторе Gimp. Творческая работа «Мультик»	1
17	Знакомство с векторным графическим редактором Inkscape	1
18	Панель опций. Основные приемы создания фигур	1
19	Выделение. Клоны	1
20	Фильтры. Слои	1
21	Работа с текстом	1
22	Выполнение упражнений. Создание мультяшных персонажей	1
23	Выполнение упражнений. Узоры для иллюстраций	1
24	Зачетная работа. Творческая работа на произвольную тему.	1
25	Особенности компьютерной анимации. Интерфейс программы Synfig Studio. Форматы файлов.	1
26	Рисование, изменение и перемещение геометрических примитивов. Цвет и заливка фигур	1
27	Ключевые и промежуточные кадры. Твининг. Прозрачность объекта. Этапы создания анимации.	1
28	Шкала времени. Рендеринг. Работа со слоями. Создание мультфильма «Светофор»	1
29	Создание мультфильма «Червяк и яблоко»	1
30	Анимация нескольких объектов.	1
31	Создание мультфильма «Теннис»	1
32	Создание мультфильма «Лесная лужайка»	1
33	Зачетная работа. Создание анимационных роликов по своему сценарию.	1
34	Зачетная работа. Защита творческой работы	1

