

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 16»

РАССМОТРЕНО
на заседании МО учителей
математики и информатики
Протокол № 1
от «26» 08 20 20 г.
[подпись] / Коваливнич С.В.
Председатель МО

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

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Элективный курс «Компьютерная графика» 8 класс

Разработчики:

Коваливнич Светлана Викторовна
учитель информатики, 1 категория

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 |

