

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №73» городского округа Самара
Адрес: г. Самара, ул. Майская, 47, тел. 933-21-58**

«РАССМОТРЕНО»

На заседании МО
Руководитель МО
_____/Чижова И.Ю.
Протокол № 4
«25» августа 2021 г.

«ПРОВЕРЕНО»

Зам. Директора по УВР
МБОУ Школы №73
_____/Митина А.П.
«27» августа 2021 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ Школы №73
г.о. Самара
_____/Дрождза Н.Б.
Приказ № 224 -од
«30» августа 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Компьютерная графика и дизайн»**

Направление: общекультурное

Форма организации: кружок.

Класс: 9

Срок реализации: 1 год (0,5 часа в неделю)

Составитель: Беляев А.А.

Обсуждено
на педагогическом совете школы
протокол № 9
от «25» августа 2021

Самара, 2021

1. Результаты освоения курса

ЛИЧНОСТНЫЕ

-готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Регулятивные УУД:

-определять действия в соответствии с учебной и познавательной задачей,

-планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, -осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения,

-осознавать качество и уровень усвоения материала по модулям.

Познавательные УУД:

-строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям,

-строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.

Коммуникативные УУД:

-формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ

-Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых, векторных и 3D-изображений и программах, предназначенных для компьютерной обработки изображений, разработки флешфильмов и веб-дизайна.

-Научится самостоятельно создавать монтажные композиции, выполнять коррекцию и ретушь изображений и создавать стилизованные шрифтовые композиции.

-Получит возможность научиться основам создания и обработки изображений, овладеет способами создания рекламной полиграфической продукции и web-дизайна.

2. Содержание курса с указанием форм организации и видов деятельности

«Введение в компьютерную графику»

Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Разновидности пакетов компьютерной графики. Особенности и параметры графических изображений.

Рекомендуемые темы практических занятий:

Практическая работа № 1. Знакомство с графическими редакторами и их возможностями.

Практическая работа № 2. Изучение цветовых моделей, управление цветом.

Модуль первый «Растровый графический редактор» (Gimp, Paint.Net 36 часов) состоит из тем:

- Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора;
- Инструменты растрового графического редактора;
- Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
- Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
- Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов;
- Многослойные изображения. Работа со слоями;
- Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения;
- Каналы и маски, стили и эффекты;
- Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.

Практические занятия:

-Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;

- Практическая работа № 2. Простейшие приёмы работы;

-Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;

- Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;

-Практическая работа № 5. Создание коллажа;

- Практическая работа № 6. Создание фоторамки;

- Практическая работа № 7. Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка;

- Практическая работа № 8. Создание поздравительной открытки, пригласительного письма;

- Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;

- Практическая работа № 10. Создание выпускного альбома.

Самостоятельная работа: разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

Зачётное занятие: выполнение итогового индивидуального задания по предложенной теме.

Модуль второй «Векторный графический редактор» (CorelDRAW, Inkscape) (25 часов) состоит из тем:

- Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов;
- Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур;
- Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов;
- Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов;
- Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье;
- Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение;
- Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста;
- Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие.
- Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений;
- Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём.

Практические занятия:

- Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Практическая работа № 2. Основы работы в векторном графическом редакторе;
- Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;
- Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;
- Практическая работа № 5. Создание визитки, листовки, буклета;
- Практическая работа № 6. Создание поздравительной открытки, пригласительного письма;
- Практическая работа № 7. Создание брошюры;
- Практическая работа № 8. Создание афиши, рекламного баннера;
- Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;
- Практическая работа № 10. Создание журнала.

Самостоятельная работа: разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

Зачетное занятие: выполнение итогового индивидуального задания по предложенной теме.

Форма промежуточной аттестации: Защита творческой работы

Формы организации внеурочной деятельности учащихся: экскурсия, кружок, секция, круглый стол, конференция, диспут, школьные научные сообщества, олимпиады, соревнования.

Внеурочная деятельность является составной и неотъемлемой частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся.

Курсы внеурочной деятельности объединяют все виды деятельности школьников (кроме учебной деятельности), в которых возможно и целесообразно решение задач их воспитания и социализации.

Внеурочная деятельность направлена на достижение следующих воспитательных результатов:

- приобретение социального опыта;
- формирование положительного отношения к базовым общественным ценностям;
- приобретение учащимися опыта самостоятельного общественного действия.

Воспитание на занятиях курсов внеурочной деятельности осуществляется через следующие формы: игра, конкурс, викторина, экскурсия и т.д

3. Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	в том числе	
			Теория	Практика
	Введение в компьютерную графику			
1	Применение компьютерной графики. Графические редакторы	1	1	0
2	Основы работы с программами, назначение и применение системы	1	1	0
3	Растровая и векторная графика. Особенности и параметры изображений.	1	0	1
	Растровый редактор			
4	Меню и палитры, особенности интерфейса растрового редактора	1	1	0
5	Содержание команд функционального меню, инструменты навигации	1	0	1
6	Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели	1	0	1
7	Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов	1	0	1
8	Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения	1	0	1
9	Каналы и маски, стили и эффекты	1	0	1
10	Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров	1	0	1
	Векторный графический редактор			
11	Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов	1	1	0
12	Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур	1	0	1
13	Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов	1	0	1
14	Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение	1	1	0
15	Итоговое занятие. Защита творческого проекта.	1	0	1
Итого:		15	5 (30%)	10 (70%)

