

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
лицей № 1 имени А.С. Пушкина г. Томска**

Приложение АООП ООО
Приказ №229-од от 02.09.2019

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по искусству

(Компьютерная графика и дизайн, фотоискусство, искусство полиграфии)
по предмету (курсу и т.д.)

информационно-технологический профиль

основное общее образование, 8 класс

уровень образования, класс

34 часа в год, 1 час в неделю

количество часов по программе (в год, в неделю)

Разработчик:

Крель Л.М.

Астахова К.В.,

учитель

ФИО, должность

Пояснительная записка

Программа курса «**Компьютерная графика и дизайн, фотоискусство, искусство полиграфии**» входит в образовательную область «**Искусство**» и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

В УМК базового и профильного курсов информатики и ИКТ «**Компьютерная графика**» как самостоятельный раздел не выделена. Отдельные элементы темы изучаются только на ознакомительном уровне - в этом проявляются ограниченные возможности базовых и профильных курсов по информатике. Поэтому в профильных классах очевидна необходимость изучения графических программ: растровых и векторных редакторов, программ создания и обработки трехмерных объектов, настольных издательских систем и др.

В данной программе рассматриваются вопросы работы с редакторами векторной и растровой графики, при этом основной акцент сделан на технологию создания и редактирования иллюстраций.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки графической информации. Учащиеся получают начальные навыки цифровой обработки изображений, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире.

Настоящая программа составлена на основе программы «**Компьютерная графика**» автора **Л.А.Залоговой**, изданной в сборнике «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – 7-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012г.» и поддерживается **УМК Залоговой Л.А.** «Компьютерная графика. Элективный курс» и авторским методическим пособием «**Компьютерная графика. CorelDraw и Photoshop**».

Цели курса:

- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- познакомить учащихся с современными принципами и методами цифровой обработки изображений
- развить творческие и дизайнерские способности учащихся

Задачи курса:

научить учащихся:

- использовать редактор Photoshop для сканирования, кадрирования и масштабирования графического материала
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты векторных редакторов (CorelDraw)
- применять цветовую коррекцию изображения
- ретушировать фотографии
- восстанавливать старые фотографии
- создавать коллажи и иллюстрации

Общая характеристика учебного предмета

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты.

Формирование интереса к овладению ИКТ-знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Изучение темы «Компьютерная графика» является необходимым элементом школьного курса информатики в **профильных классах**. Данная программа обучения позволяет в полной мере раскрыть возможности растровой и векторной графики, освоить приемы обработки графических изображений.

Основное внимание в курсе «Компьютерная графика» уделяется векторным (CorelDraw) и растровым (PhotoShop) программам.

Программа курса неразрывно сочетает теоретическую подготовку и освоение практических приёмов работы. Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области обработки изображений и верстки документов. Например, ретушировать фотографии, делать фотомонтажи, выполнять цветокоррекцию и другую предпечатную подготовку. Главная особенность данного курса заключается в том, что учащиеся научатся решать почти все распространённые базовые задачи, с которыми приходится сталкиваться дизайнеру, специалисту по рекламе.

Данный курс «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, **профориентации в мире профессий**.

Место учебного курса в учебном плане

Курс «Компьютерная графика» предназначен для учащихся **8 класса информационно-технологического профиля**, хотя его можно использовать непосредственно на уроках информатики в старшем звене, а также для самостоятельной работы учеников в курсе углубленного изучения предмета. Программа рассчитана на **34 часа (1 час в неделю)**.

Межпредметные связи

Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», обучающиеся могут использовать при создании рекламной продукции, макетов обложек книг, визиток, фирменных бланков, создания логотипов и открыток, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний – физике, химии, биологии и др. Приобретенные знания и умения являются фундаментом для дальнейшего

совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Учебно-методический комплект.

Преподавание курса ориентировано на использование учебного и программно-методического комплекса, в который входят:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011 г.

Формы проведения занятий

Занятия включают лекционную и практическую часть. Преподаватель знакомит учащихся с тем или иным инструментом графического редактора, синхронно иллюстрируя сказанное на компьютере. Далее происходит отработка полученных навыков в индивидуальном режиме.

После изучения крупного блока выполняется **проект** (творческая работа).

Формы контроля.

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию.

Итоговая оценка результатов изучения элективного курса осуществляется по результатам защиты специальной зачетной работы ученика. Итоговая оценка может быть накопительной, когда результаты выполнения всех предложенных заданий оцениваются в баллах, которые суммируются по окончании курса. Каждое практическое задание оценивается определенным количеством баллов. Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические задания по следующей примерной схеме:

- «2» - менее 30% от общей суммы баллов;
- «3» - от 30 до 59% от общей суммы баллов;
- «4» - от 60 до 79% от общей суммы баллов;
- «5» - от 80% до 100% от общей суммы баллов.

I. Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса являются:

- готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации;
- готовность к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- 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 – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса являются:

- 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 информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки

создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; создание графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о способах обработки растровых, векторных изображений и программах, предназначенных для компьютерной обработки изображений;
- развитие умений создания рекламной полиграфической продукции, необходимых для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование умений создавать монтажные композиции, выполнять коррекцию и ретушь изображений и создавать стилизованные шрифтовые композиции;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Выпускник будет знать

- особенности, достоинства и недостатки векторной и растровой графики;
- методам описания цветов в компьютерной графике – цветовым моделям;
- способам получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способам хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- назначение и функции различных графических программ

Выпускник научится:

1. создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDraw, а именно:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение,
- масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объемные изображения;
- применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная обрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории

2. редактировать изображения в программе Adobe Photoshop, а именно:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;

- редактировать фотографии с использованием различных средств;
 - монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
 - выполнять тоновую коррекцию фотографий;
 - ретушировать фотографии;
3. выполнять обмен файлами между графическими программами.

Выпускник получит возможность научиться

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- коллективной реализации информационных проектов, информационной деятельности в различных сферах, востребованных на рынке труда;
- эффективному применению информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе при самообразовании;
- эффективной организации индивидуального информационного пространства.

II. Содержание учебного предмета

Раздел 1. Введение в компьютерную графику. (1 час)

Применение компьютерной графики. Представление графической информации. Векторная и растровая графика, форматы графических файлов. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также в собственных форматах графических программ. Средства для работы с растровой графикой, векторной графикой.

Раздел 2. Векторный редактор CorelDraw 11.0. (21 ч.)

1. Основные сведения. (1 час)

Программа CorelDraw: состав, особенности. Настройка программного интерфейса. Особенности меню. Работа с панелями инструментов. Панель свойств. Режимы просмотра и масштабирования. Средства повышенной точности: Линейки, Сетки, Направляющие. Палитра цветов.

2. Основы работы с объектами. (5 часов)

2.1. Способы создания графического изображения в CorelDraw 10.0. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов.

2.2. Работа с прямыми и кривыми. Манипулирование узлами. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Преобразование объекта в кривые. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.

3. Работа с цветом. Контур (4 часа)

Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Однородные заливки. Градиентные, текстурные, интерактивные заливки. Параметры контуров и управление ими. Установка ширины, видов линий и цвета контура.

4. Методы упорядочения и объединения объектов. (3 часа)

Навыки работы с объектами. Упорядочение объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции.

5. Эффекты CorelDraw. (6 часов)

Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придание объема объектам. Фигурная обрезка.

6. Основы работы с текстом. (2)

Создание простого и фигурного текста. Фигурный текст. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.

Простой текст. Навыки работы с текстовыми блоками. Обтекание текстом.

Раздел 3. Растровый редактор Photoshop (12 ч.)

1. Основные сведения. (1 час)

Знакомство с интерфейсом, основные возможности, меню панели и палитры.

2. Основы работы. (6 часов).

2.1. Работа с выделенными областями. Использование различных инструментов выделения. Перемещение и изменение границы выделения, кадрирование изображения. (2ч.)

2.2. Коллаж. Работа со слоями. Использование слоев для создания коллажа.

Операции над слоями: удаление, перемещение, вращение и др. Фильтры. Основные средства и принципы композиции. (4ч.)

3. Основы цветокоррекции (3)

Тоновая коррекция, коррекция цвета, ретуширование.

Разработка и защита итогового проекта (2)

Всего: 34 ч.

III. Тематическое планирование

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
1. Введение в компьютерную графику (1ч)		
1.	Представление графической информации. Растровая и векторная графика	1
2. Векторный редактор CorelDraw (21ч)		
2.	Интерфейс программы CorelDraw	1
Основы работы с объектами (5ч)		
3	Способы создания графического изображения. Примитивы	1
4	Работа с прямыми и кривыми. Манипулирование узлами	1
5	<i>Практическая работа «Создание простейших рисунков из примитивов»</i>	1
6	Преобразование объекта в кривые. Редактирование формы кривой.	1
7	<i>Практическая работа «Создание рисунка из кривых»</i>	1
Работа с цветом. Контурные (4 часа)		
8	Работа с цветом. Цветовые модели.	1
9	<i>Практическая работа «Закат солнца»</i>	1
10	Контурные. Параметры и управление ими	1
11	<i>Практическая работа «Домик в деревне»</i>	1
Методы упорядочения и объединения объектов. (3 часа)		
12	Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга.	1
13	Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами	1
14	<i>Практическая работа «Орнамент»</i>	1
Эффекты CorelDraw. (6 часов)		
15	Эффект объема	1
16	Перетекание объектов	1
17	Фигурная обрезка.	1
18	Использование спецэффектов.	1
19-20	<i>Творческая практическая работа «Рекламный плакат» и др.</i>	2
Основы работы с текстом. (2)		
21	Создание простого и фигурного текста. Расположение текста вдоль кривой.	1
22	<i>Итоговая практическая работа «Создание буклета о школе»</i>	1
Растровый редактор Photoshop (12 ч.)		
23	Растровый редактор Photoshop. Интерфейс	1
Основы работы. (6 часов).		
24	Работа с выделенными областями. Использование различных инструментов выделения	1
25	Перемещение и изменение границы выделения, кадрирование изображения.	1
26	Коллаж. Работа со слоями	1
27	Операции над слоями.	1
28	Основные средства и принципы композиции. Фильтры.	1
29	<i>Практическая работа Комбинирование рисунков из разных изображений»</i>	1
Основы цветокоррекции (3 часа)		
30	Основы коррекции тона. Тоновая коррекция.	1
31	Основы коррекции цвета. Цветовая коррекция.	1
32	Ретуширование фотографий	1
33-34	<i>Творческий проект. Промежуточная аттестация</i>	2

Перечень учебно-методического обеспечения курса

1. *Залогова Л.А.* Компьютерная графика. Практикум / Л.А.Залогова. – 2-е изд. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2011. – 320 с.: ил.
2. *Залогова Л.А.* Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А.Залогова.. – М.: БИНОМ. лаборатория знаний, 2011. – 212 с., 16 с. ил.: ил.
3. *Мионов Д.* CorelDraw 10: Учебный курс. – СПб: Питер, 2001.
4. *Хант Ш.* CorelDraw 9 для профессионалов. – СПб: Питер, 2000.
5. *Кобурн Ф. Маккормик П.* Эффективная работа с CorelDraw 10. – СПб: Питер, 2000
6. *Тимофеева Г.С., Тимофеева Е.В.* Графический дизайн. Учебный курс. Ростов н/Д: Феникс, 2002.
7. *Смирнова И.Е.* Начала WEB-дизайна - СПб: Петербург, 2003
8. *Тайц А.М., Тайц А.А.,* Изучаем CorelDraw. – СПб: Питер, 2001

Техническое и программное оснащение курса

1. Персональный компьютер с установленной операционной системой Linux или Windows
2. Цифровой фотоаппарат.
3. Сканер.
4. Выход в Интернет
5. Графические редакторы Gimp, Inkscape, CorelDraw, Photoshop.