

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Горная средняя школа»

662173, Красноярский край, Ачинский район, п.Горный, ул.Новая, 18.  
Тел. 94-2-71, 98-3-16. Email: NIL2008@yandex.ru

«Рассмотрено»

Руководитель ШМО

 /Мельниченко О.М./

ФИО

Протокол № 1

от « 20 » августа 2023г.

«Согласовано»

Заместитель директора по УР

 /Тимошенко О.А./

ФИО

« \_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.

«Утверждаю»

Директор МБОУ «Горная СШ»

 /Коваленко Л.В./

ФИО

Приказ № 140

от « 01 » сентября 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
**ПО КУРСУ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**  
название учебного курса для изучения которого написана программа

**5 КЛАСС**

указание параллели, класса, где реализуется программа

Шумилова Наталья Николаевна, ВКК  
фамилию, имя и отчество разработчика программы, квалификационная категория

п. Горный

2023 - 2024 учебный год

В жизни современного человека информация играет огромную роль, даже поверхностный анализ человеческой деятельности позволяет с полной уверенностью утверждать: наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это - исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др. Под «компьютерным художником» можно понимать любого, кто занимается созданием или редактированием изображений с помощью ЭВТ.

**Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой.**

Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся старших классов. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

Компьютерная графика, как одна из значимых тем школьного курса информатики, активизирует процессы формирования самостоятельности школьников, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенна доля элементов креативности, высокой мотивации обучения. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений. Данная тема позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (диагностической, аналитической, проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.).

Курс способствует развитию познавательных интересов учащихся; творческого мышления; повышению интереса к предмету, имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Реализация программы позволяет заложить основы работы с графической информацией, благодаря которой в будущем учащиеся смогут самостоятельно осваивать новые сложные графические программы.

При составлении программы курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» за основу взята программа Л.А. Залоговой.

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.

### **Цели и задачи курса:**

Основной целью изучения курса "Компьютерная графика" является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики.

- изучение популярных графических программ;
- обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений;
- профориентация учащихся.

## **Общая характеристика учебного предмета**

Основное внимание в курсе «Компьютерная графика» уделяется созданию иллюстраций и редактированию изображений, т.е. векторным и растровым программам. Программа курса неразрывно сочетает теоретическую подготовку и освоение практических приёмов работы. Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области обработки изображений и вёрстки 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.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, учащиеся могут применить в различных областях знаний: физике, химии, биологии и др., а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Принципы построения курса «Компьютерная графика»:

- модульность;
- практическая направленность;
- дифференцированный подход к обучению;
- использование новых технологий в обучении.

### **Формы организации учебного процесса:**

#### **Формы занятий**

Курс включает в себя две части: лекционную и практическую. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всего курса. Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

В ходе выполнения индивидуальных работ, учитель консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Тема урока определяется приобретаемыми навыками, например «Создание рисунков из кривых». Изучение нового материала носит сопровождающий характер, ученики изучают его с целью создания запланированного образовательного продукта (рисунка, логотипа, плаката и др.).

Одной из форм работы могут быть занятия – семинары (занятия-исследования), где учащиеся, разбившись на группы, самостоятельно исследуют определенные возможности программы, затем обмениваются полученными знаниями. В итоге учащиеся должны овладеть полным спектром возможностей работы с программой.

#### **Примерный порядок изложения материала:**

1. Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
2. Ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением заданий урока.
3. Основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение

заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения.

4. Упражнения для самостоятельного выполнения.

5. Проекты для самостоятельного выполнения.

**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. Оценка имеет различные способы выражения - устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога - обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;
- взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- промежуточное тестирование учащихся - усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.
- итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» учащихся. Данный тип контроля предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса. Формой итоговой оценки каждого ученика выступает образовательная характеристика, в которой указывается уровень освоения им каждой из целей курса и каждого из направлений индивидуальной программы ученика по курсу.

Промежуточная аттестация: итоговая оценка результатов изучения курса осуществляется по результатам защиты специальной зачетной работы ученика.

Кроме этого в качестве бонуса могут засчитываться удачно выполненные творческие проекты. Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса.

**Технологии обучения:** Основной технологией обучения в элективном курсе является метод проектов. Метод проектов – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Технология ориентирована на самостоятельную (индивидуальную, парную, групповую) деятельность учащихся при выполнении практических заданий и творческих

проектов в течение определенного отрезка времени. Выполнение творческих проектных работ завершается их защитой и рефлексивной оценкой.

### **Описание места учебного предмета в учебном плане**

Курс рассчитан на 34 учебных часа, 1 час в неделю.

### **Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета**

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

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, учащиеся могут применить в различных областях знаний: физике, химии, биологии и др., а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

#### **Метапредметные:**

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, итого, что требуется установить
- планирование—определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование—предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- 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 основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

#### **Личностные результаты:**

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;

- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества .

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков .

Ценность научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности .

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса .

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ .

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

## **Предметные:**

В рамках данного курса учащиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны **знать**:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения практической части курса учащиеся должны **уметь**:

1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp):

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии;

2. Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp;

3. Выполнять обмен файлами между графическими программами.

4. В конце изучаемого курса учащиеся могут:

- защитить реферат, доклад;
- представить свои разработки визиток, реклам, открыток;
- представить реставрированные и обработанные фотографии;
- представить коллажи;
- представить мультимедиа-презентацию;
- представить созданные изображения на Web-странице;
- оформить школьную газету с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.

**Основной результат обучения** - понимание учащимися современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, освоение основных практических приемов создания изображения в программе Gimp.

## **Содержание учебного курса**

## **Модуль 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.**

### **1. Основные виды графики.**

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

### **2. Цвет в компьютерной графике**

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Цветовая модель CMYK. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость).

### **3. Векторные и растровые форматы.**

Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

## **Модуль 2. Растровый графический редактор Gimp**

### **1. Знакомство с Gimp.**

Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора. Окна и панели инструментов редактора. (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения). Инструменты цвета.

### **2. Инструменты и диалоги.**

Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение. Клонирование изображения. Заливка. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

### **3. Текст**

Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

### **4. Инструмент Штамп**

Инструменты Штамп и Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контур. Выделение произвольных областей

### **5. Работа со слоями**

Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.

### **6. Рисование геометрических фигур**

Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном). Рисование объемных фигур.

### **7. Работа с изображением. Фильтры.**

Сканирование изображений. Характеристики сканеров. Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры. Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.

### **8. Анимация в Gimp.**

Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.

### **9. Творческий проект**



№ п/п	Наименование модулей	Всего, час	В том числе			Форма контроля
			теория	практика	контроль	
1.	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	4	2	1	1	обсуждение
2.	Растровый графический редактор <b>Gimp</b>	30	6	23	1	защита проекта

### Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Наименование модулей, тем	В том числе				Форма контроля	Дата проведения
		Всего часов	Теория	Практика	контроль		
1.	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	4	2	1	1	Тестирование	
1	Основные виды графики. (Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и		1	0	0		

	векторных программ.)						
2	<p><b>Цвет в компьютерной графике</b> (Описание цветowych оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветowych оттенков на экране монитора. Цветовая модель CMYK. Формирование собственных цветowych оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветowych моделей RGB и CMYK. Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость)).</p>		1	0	0		
3	<p><b>Векторные и растровые форматы.</b> (Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой).</p>		0	1	0		
4	<p>Тестирование по теме «Введение в компьютерную</p>		0	0	1		

	графику»						
2.	<b>Растровый графический редактор Gimp</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>23</b>	<b>1</b>	Тести ро- вание, защит а проект а	
	<b>Знакомство с Gimp</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
5	Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора.		1	0	0		
6	<b>Окна и панели инструментов редактора.</b> (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения).		0	1	0		
7	Инструменты цвета.		0	1	0		
8	Практическая работа «Основы работы с объектами».		0	1	0		
	<b>Инструменты и диалоги</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
9	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.		0	1	0		
10	Клонирование изображения.		0	1	0		

11	Заливка.		0	1	0		
12	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.		1	0	0		
13	Практическая работа «Создание простейших рисунков»		0	1	0		
	<b>Текст</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>		
14	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.		1	0	0		
15	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.		0	1	0		
16	Практическая работа «Создание текстовой рекламы»		0	1	0		
	<b>Инструмент штамп</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
17	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой.		0	1	0		
18	Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контуры		0	1	0		
19	Выделение произвольных областей		0	1	0		
20	Практическая работа «Редактирование изображений»		0	1	0		
	<b>Работа со слоями</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		

21	Слой. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя.		1	0	0		
22	Совмещение нескольких изображений. Эффект движения. Практическая работа «Самолет в полете»		0	1	0		
23	Практическая работа «Работа со слоями в Gimp. Коллаж «Ремонт». Комбинирование рисунков из разных изображений»		0	1	0		
24	Практическая работа «Эффект тени», «Чашка на дисковом - маска слоя»		0	1	0		
	<b>Рисование геометрических фигур</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>		
25	Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном).		0	1	0		
26	Рисование объемных фигур.		0	1	0		
	<b>Работа с изображением.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>		

	<b>Фильтры</b>						
27	Сканирование изображений. Характеристики сканеров.		1	0	0		
28	Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры.		0	1	0		
29	Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.		0	1	0		
	<b>Анимация в Gimp</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>		
30	Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.		1	0	0		
31	Практическая работа «Анимация созревания земляники»		0	1	0		
	<b>Творческий проект</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		
32	«Как из летнего пейзажа сделать осенний?», «Перекрась машину», Грамота «Принцесса (принц) бала» или свой		0	1	0		
33	«Как из летнего пейзажа сделать осенний?», «Перекрась машину», Грамота «Принцесса		0	1	0		

	(принц) бала» или свой. Защита проекта.						
34	Защита проекта.		0	0	1		
<b>Ито го</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	<b>2</b>			

## Описание учебно-методическое и материально-техническое обеспечения образовательного процесса

### Учебно – методический комплект

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
1. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
2. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
3. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

### Справочные пособия, научно – популярная и историческая литература

1. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
2. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
3. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
4. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
5. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
6. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru)
7. <http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
8. <http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
9. <http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
10. <http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
11. [http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp
12. <http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape.

### Техническое обеспечение образовательного процесса

Занятия будут проводиться в кабинете, соответствующем требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарным нормам.

Аппаратные средства: компьютеры и ноутбуки на каждого обучающегося, проектор, принтер многофункциональный, устройства вывода звуковой информации — наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь, устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: фотоаппарат, диктофон, микрофон, ОС Windows.

В составе операционной системы файловый менеджер; антивирусная программа; программа-архиватор; интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций, динамические (электронные) таблицы, система управления базами данных; система оптического распознавания текста; звуковой редактор; мультимедиа проигрыватель, подключение к Интернет.

### **Планируемые результаты освоения программы. Система оценивания планируемых результатов освоения предмета**

В результате изучения курса ученик:

**Различать форматы** графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;

**Обрабатывать** графическую информацию с помощью растровых программ (Gimp), 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 художественного оформления;
- Сохранять выделенные области для последующего использования;
- Монтировать фотографии (создавать многослойные документы)
- Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- Применять к тексту различные эффекты;
- Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
- Ретушировать фотографии;
- Выполнять обмен файлами между графическими программами;

**Создавать** анимированные картинки с помощью Gimp;

**Создавать** и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;

**Выполнять** обмен графическими данными между различными программами

### **Критерии оценки проектной деятельности**

Осуществляет превентивный контроль по результату и способу действия при помощи учителя	0
Самостоятельно или с опорой на руководителя осуществляет превентивный контроль по результату и способу действия	1
Проводит самоконтроль и самооценку хода и результатов выполнения учебного проекта (учебного исследования) при помощи руководителя	0
Самостоятельно или с опорой на руководителя проводит самоконтроль и	1



самооценку хода и результатов выполнения учебного проекта (учебного исследования).	
Оценивает и принимает решения, определяющие дальнейшую деятельность при помощи руководителя	0
Оценивает и принимает решения, определяющие дальнейшую деятельность самостоятельно или с опорой на руководителя	1