

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа имени П.Е.Воробьева с. Нижняя Русь»
Кукморского муниципального района Республики Татарстан**

«Рассмотрена»

На заседании ШМО учителей
естественно-математического
цикла

Руководитель ШМО

 /В. П.Тимофеева/

Протокол № 1

от «26» августа 2023 г.

«Согласована»

Заместитель директора по
УР МБОУ «СОШ им.
П.Е.Воробьева с. Нижняя
Русь»

 /Э. Д. Бакина/

от «26» августа 2023 г.

«Утверждена»

Директор МБОУ «СОШ
им. П.Е.Воробьева
с. Нижняя Русь»

 /И. З. Гайнутдинов/

Приказ № 140

от «31» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

элективного курса

“Компьютерный дизайн”

для учащихся 11 класса

рассчитана на 34 часа

Андреевой Светланы Егоровны,

учителя первой квалификационной категории

2023 – 2024 учебный год

Планируемые результаты освоения элективного курса

Личностные результаты в сфере отношений обучающихся к себе, к своему здоровью, к познанию себя:

– 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 «Компьютерный дизайн», являются:

- нравственно-эстетическое оценивание (отношение к миру, художественный вкус);
- навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий;
- умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка, живописи, скульптуры и др.;
- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость информационной подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению;
- 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 реальных жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса «Компьютерная графика и дизайн», являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, 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;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);

- 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;
- умение выбирать форму представления графической информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- умение и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для создания личного информационного пространства.

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. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении курса «Компьютерный дизайн», являются:

- основные понятия о представлении графической информации;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- принципы построения компьютерной анимации;
- форматы графических файлов;
- среда и режим работы графических редакторов
- понятие проекта;
- типы проектов и их проектные продукты;
- понятие презентации проекта;
- этапы выполнения проекта и структура проекта.

Коммуникативные УУД – обеспечивают социальную компетентность и ориентацию на других людей, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное сотрудничество со взрослыми и сверстниками. Основными коммуникативными результатами, формируемыми при изучении курса «Компьютерная графика и дизайн», являются:

- умение ставить вопросы (инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации);
- умение корректно разрешать конфликты;
- умение выражать свои мысли;
- умение управлять поведением своим и партнера (контроль, коррекция, оценка действий партнера);
- умение планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками (определение целей, функций участников, способов взаимодействия).

Содержание элективного курса.

ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерного дизайна. Растровая и векторная графика»

Цветовые изображения и их характеристики. Дизайн Правила художественного и технического дизайна. Пропорциональность изображения. Золотое сечение. Композиция изображения. Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.

Повторение ранее изученного материала: преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (gif, bmp, psx, jpeg, tiff, psd, cdr и др.).

ТЕМА 2 «Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop»

Создание и сохранение файлов изображений. Способы выделения изображений. Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски. Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение. Контур, маска, слой, фильтр изображения. Приемы ретуши. Трансформация изображения. 3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя. Работа с текстом. Текстура, текстовые эффекты. Коррекция фотоизображений. Фотомонтаж. Сканирование (оцифровка) изображений.

Практическая работа: Обработка фотографии с помощью графического редактора Adobe Photoshop.

ТЕМА 3 «Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready)»

Подготовка изображения для создания анимации. Палитра, панели инструментов, режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок. Сохранение анимированного изображения в файл.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Дата		Примечание
		план.	факт.	
1.	Цветовые изображения и их характеристики.	01.09		
2.	Дизайн Правила художественного и технического дизайна.	08.09		
3.	Пропорциональность изображения.	15.09		
4.	Золотое сечение. Композиция изображения.	22.09		
5.	Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.	29.09		
6.	Практическая работа № 1	06.10		
7.	Создание и сохранение файлов изображений.	13.10		
8.	Способы выделения изображений.	20.10		
9.	Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски.	27.10		

10.	Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение.	10.11		
11.	Практическая работа № 2.	17.11		
12.	«Контур, маска, слой, фильтр изображения.	24.11		
13.	Приемы ретуши	01.12		
14.	Трансформация изображения	08.12		
15.	3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя.	15.12		
16.	3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя.	22.12		
17.	Практическая работа № 3.	29.12		
18.	Работа с текстом. Текстура, текстовые эффекты	12.01		
19.	Коррекция фотоизображений	19.01		
20.	Фотомонтаж. Сканирование (оцифровка) изображений.	26.01		
21.	Фотомонтаж. Сканирование (оцифровка) изображений.	02.02		
22.	Фотомонтаж. Сканирование (оцифровка) изображений. Практическая работа №4	09.02		
23.	Подготовка изображения для создания анимации	16.02		
24.	Подготовка изображения для создания анимации Самостоятельная работа.	01.03		
25.	Палитра, панели инструментов, режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок.	08.03		
26.	Палитра, панели инструментов, режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок.. Самостоятельная работа.	15.03		
27.	Сохранение анимированного изображения в файл.	22.03		
28.	Практическая работа № 5	05.04		
29.	<i>Повторение ранее изученного материала:</i> преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн.	12.04		
30.	<i>Повторение ранее изученного материала:</i> Форматы графических файлов (gif, bmp, psd, jpeg, tiff, psd, cdr и др.).	19.04		
31.	Работа над проектом	26.04		
32.	Работа над проектом	03.05		
33.	Итоговая аттестационная работа (тестирование)	10.05		

34.	Защита проекта.	17.05		
-----	-----------------	-------	--	--