

«Рассмотрено»
Руководитель МО
_____ /Шаяхметова Р.М.
Ф.И.О.
Протокол №1 от
«26 » августа 2021 г.

«Согласовано»
Заместитель руководителя по УВР
МБОУ «ДСОШ №1»
_____ /Гильфанова Р.Р.
Ф.И.О.
«26» августа 2021 г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ «ДСОШ №1»
_____ /Идрисова Г.Я.
Ф.И.О.
Приказ № 212
от «26» августа 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕДАГОГА

Гараевой Чулпан Тагировны,

Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения

«Джалильская средняя общеобразовательная школа №1 с

углубленным изучением отдельных предметов»

по информатике (элективный курс) для 10-11 классов

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол №2 от «26» августа
2021 г

Рабочая программа по информатике (элективный курс) для 10-11 классов рассчитана на 2020-2022 учебные года и разработана на основе:

- 1) Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2012 №413 (с изменениями и дополнениями от 29.12.2014 года, от 31 декабря 2015 года, 29 июня 2017 года);
- 2) основной образовательной программы среднего общего образования МБОУ «Джалильская СОШ №1» утверждённый приказом школы №148 от 08.08.2020;
- 3) учебного плана МБОУ «Джалильская СОШ №1», утвержденного приказом №205 от 17.08.2020 г.
- 4) Авторской программы элективного курса «Интернет-технологии. Компьютерная графика и дизайн» по информатике (10-11 классы).

Количество часов: в 10 классе - 35 (1 ч в неделю), в 11 классе -35 (1 ч в неделю).

Направленность образовательной программы «Компьютерная графика» - техническая. Программа ориентирована на изучение графических компьютерных программ растровой и векторной графики в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Актуальность данной программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Цель программы: создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

Задачи:

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;

- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;
- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

В конце первого года обучения учащиеся должны:

- знать основные инструменты растровой программы;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- получить навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики;
- использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;
- освоить навыки работы с графическим планшетом;
- уметь использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

В конце второго года обучения учащиеся должны:

- свободно владеть инструментами векторной программы Inkscape для создания сложных рисунков;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.
- закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

Содержание обучения в 10-11 классах

ЭВМ и сети ЭВМ в современном обществе (9 ч).

Современный, ПК. Состав, назначение и характеристики основных устройств. Программное обеспечение. Операционная, система. Файловая система.

Сети ЭВМ, передача информации через телефонную сеть. Мировые информационные сети. Интернет. Мировое пространство адресов в Интернете. Принципы работы глобальной компьютерной сети и электронной почты. Сервисы Интернета. Новые мировые стандарты: WWW, URL, HTML. WWW — основной сервис сети Интернет. Поисковые системы и каталоги. FTP-сервис. Телеконференции. Кодировки в Интернете.

Компьютерная графика и дизайн (25 ч).

Векторная и растровая графика. Природа растровых изображений и их характеристики. Задачи, решаемые с помощью Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Основные принципы работы в Photoshop. Понятия: инструмент, команда, опция (параметр). Инструменты рисования. Управление параметрами инструментов. Цветовые модели: слоевая модель в Photoshop. Выделение областей в Photoshop. Режимы наложения. Работа с текстом. Стили. Фильтры и их применение. Кадрирование изображения. Управление параметрами изображения. Сканирование. Векторная графика. Интерфейс Adobe -illustrator. Инструментарий, основные режимы работы. Монтаж и упорядочивание объектов. Работа с текстом: ввод, редактирование, форматирование. Преобразование растровой графики в векторную, векторной графики в растровую. Сохранение рисунка для web-страниц.

Технология создания web-страниц (12 ч).

Дизайн web-страниц и виды сайтов. Технологические особенности web-

дизайна. Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Интернета. Профессия web-дизайнера. Интернет — новая сфера бизнеса.

Введение в Hyper Text Markup Language (HTML) (22 ч).

История возникновения и стандарты языка HTML. Синтаксис HTML-документов. Структура HTML-документов. Элементы оформления текста. Абзацы, заголовки, разделители, параграфы, выравнивание, цветное и шрифтовое оформление. Создание списков в HTML-документе. Создание гиперссылок. Графическое оформление (фоновые изображения, линии, кнопки). Создание таблиц в HTML-документе. Параметры, определяющие оформление таблиц. Управление размещением содержимого документа на экране при помощи таблиц. Понятие кадра-фрейма. Разбиение экрана на части. Параметры, определяющие взаиморасположение фреймов на экране и их внешний вид. Гипертекстовые переходы внутри фрейма и между фреймами. Обзор программных средств для создания web-сайтов. Основы работы в Macromedia Dreamweaver. Рабочее пространство редактора. Создание web-узлов и документов. Подготовка документов. Режимы работы объектов. Обзор основных видов интерактивных документов (формы, гостевые книги, анкеты, голосования, счетчики и т. д.) и графических эффектов, использующихся при создании web-сайтов.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения курса учащиеся должны:

знать:

- структуру современного персонального компьютера;
- характеристики основных устройств компьютера;
- программное обеспечение компьютера и его классификацию;
- назначение и основные функции операционной системы;
- файловую систему;
- работу с файлами и каталогами;
- структуру локальных и глобальных компьютерных сетей;
- основные услуги компьютерной сети;
- сервисы Интернета;
- понятия растровой и векторной графики;
- основные программные средства для работы с растровой и векторной графикой;
- технологии работы с растровой и векторной графикой;
- основные операции с графическими объектами;
- особенности web-графики;
- технологические особенности web-дизайна;
- профессиональные приемы создания web-страниц;
- стандарты языка HTML;
- синтаксис HTML-документов;
- структуру HTML-документов;
- основы работы в Macromedia Dreamweaver;

уметь:

- перечислять состав и назначение программного обеспечения ПК;
- работать с файлами и каталогами;
- работать с электронной почтой;
- осуществлять поиск информации в Интернете;
- работать с программными средствами специального назначения (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator);
- создавать и редактировать растровые и векторные изображения;
- преобразовывать растровую графику в векторную и наоборот;
- сканировать изображения и корректировать сканированные изображения;
- подготавливать графику для Web;
- использовать программные средства для создания web-сайтов;
- регистрировать web-сайт на поисковых машинах;
- осуществлять баннерный обмен.

Тематическое планирование с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов, отводимых на изучение каждой темы по информатике 10-11 классов				
№ П/П	Тема	Модуль Воспитательной Программы «Школьный Урок»	Количество часов	Практика
1	ЭВМ и сети ЭВМ в современном обществе	День Знаний. Международный день распространения грамотности..	8	1
2	Компьютерная графика и дизайн	Предметные олимпиады.	24	1
3	Технология создания web-страниц	Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет.	11	2
4	Введение в Hyper Text Markup Language (HTML)	Урок проектной деятельности	21	2
ИТОГО			70 ЧАСА	

Календарно-тематическое планирование

№	Тема урока	Дата	
		План	Факт
1.	Современный, ПК. Состав, назначение. Основные характеристики ПК и устройств.	06.09	
2.	Программное обеспечение. Операционная, система. Файловая система.	13.09	
3.	Компьютерные сети и интернет	20.09	
4.	Мировое пространство адресов в Интернете. Принципы работы глобальной компьютерной сети и электронной почты.	27.09	
5.	Сервисы Интернета. Мировые стандарты: WWW, URL, HTML.	04.10	
6.	WWW — основной сервис сети Интернет	11.10	
7.	Поисковые системы и каталоги	18.10	
8.	FTP-сервис. Телеконференции. Кодировки в Интернете.	25.10	
9.	Кодировки в Интернете.	08.11	
10.	ЭВМ и сети ЭВМ в современном обществе.	15.11	
11.	Творческое задание	22.11	
12.	Векторная и растровая графика. Природа растровых изображений и их характеристики	29.11	
13.	Задачи, решаемые с помощью Adobe Photoshop. Интерфейс программы.	06.12	
14.	Основные принципы работы в Photoshop.	13.12	
15.	Понятия: инструмент, команда, опция (параметр). Инструменты рисования.	20.12	
16.	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения	27.12	
17.	Управление параметрами инструментов.	17.01	
18.	Цветовые модели: слоевая модель в Photoshop.	24.01	
19.	Выделение областей в Photoshop.	31.01	
20.	Режимы наложения.	07.02	
21.	Работа с текстом. Стили.	14.02	
22.	Фильтры и их применение. Кадрирование изображения.	21.02	
23.	Управление параметрами изображения. Сканирование.	28.02	
24.	Работа со слоями и фигурами.	07.03	
25.	Редактирования фото.	14.03	
26.	Использование маски.	21.03	
27.	Создание объектов и фигур.	11.04	
28.	Возможности коррекции изображения. Творческое задание	18.04	
29.	Векторная графика. Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	25.04	
30.	Интерфейс Adobe-illustrator.	02.05	
31.	Инструментарий, основные режимы работы. Монтаж и упорядочивание объектов.	09.05	
32.	Работы с объектами и изображениями. Работа с текстом: ввод, редактирование, форматирование	16.05	
33.	Сохранение рисунка для web-страниц.	23.05	
34.	Творческое задание. Защита проекта	30.05	

Рекомендуемая литература

1. Кирсанов Д. Web-дизайн: Книга Дмитрия Кирсанова. СПб.: Символ-Плюс, 1999.
2. Нильсен Я. Web-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 1999.
3. Тимофеев Т., Тимофеева Е. Графический дизайн. Ростов-н/Д.:Феникс, 2002.