

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Татарстан
Управление образования Исполнительного комитета муниципального образования г. Казани
МБОУ «Школа №85» Ново-Савиновского района г. Казани

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО
Фадеева М.Н.
Протокол № 1
от «22» августа 2023 г

СОГЛАСОВАНО
Заместитель по УР
Миннурова А.И.
«22» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Хайбуллин Р.Р.
Приказ № 59
от «22» августа 2023 г



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 306D8F008CAF43834031AEE96D1F4FC9
Владелец: Хайбуллин Ренат Равилевич
Действителен с 16.01.2023 до 16.04.2024

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса «Компьютерный дизайн»
для обучающихся 10-11 классов

Рассмотрено на заседании педагогического совета протокол № 1 от «22» августа 2023 г.

Казань - 2023

«Компьютерный дизайн»
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

1. Личностные результаты освоения программы по учебному курсу 10-11 классов:

- ориентация обучающихся на достижение личного счастья, реализацию позитивных жизненных перспектив, инициативность, креативность, готовность и способность к личностному самоопределению, способность ставить цели и строить жизненные планы;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самовоспитанию в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества, потребность в физическом самосовершенствовании, занятиях спортивно-оздоровительной деятельностью;
- нравственное сознание и поведение на основе усвоения общечеловеческих ценностей, толерантного сознания и поведения в поликультурном мире, готовности и способности вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

2. Метапредметные результаты освоения программы по учебному курсу 10-11 классов:

- оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия.

3. Предметные результаты освоения программы по учебному курсу 10-11 классов

В результате освоения курса учащиеся должны получить:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описание цветов в компьютерной графике цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;

- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ;
- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
- использовать узорчатые и текстурные заливки;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;
- получать объемные изображения;
- применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- 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;
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты

Содержание учебного курса для 10-11 классов и тематическое планирование

№ п/п	Содержание	Часы
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.	4
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).	1
3	Векторные и растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных	1

	форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.	
4	Растровый графический редактор Gimp 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.	5
5	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.	5
6	Текст Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.	3
7	Инструмент Штамп Инструменты Штамп и Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контур. Выделение произвольных областей	4
8	Работа со слоями Слой. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.	4
9	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.	2
10	Работа с изображением. Фильтры. Сканирование изображений. Характеристики сканеров. Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры. Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.	3
11	Анимация в Gimp. Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.	2
12	Компьютерные сети и Интернет Соединение компьютеров в Интернете. Организация передачи данных. Электронные документы. Закономерности составления простейших программ в приложении Блокнот, знакомство с программами Microsoft FrontPage, Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004 для создания сайтов и обработки графических объектов.	8

13	Язык гипертекстовой разметки HTML Основы HTML. Теги. Заголовок, линия, параграф. Управление цветом, размером, начертанием. Создание текстовых документов в формате HTML. Таблицы. Списки. Гиперссылки. Графические объекты в формате HTML. Бегущая строка. Фоновые изображения. Музыкальный фон. Изображение-ссылка. Выбор темы оформления. Составление текстовых документов. Нетекстовые объекты. Гиперссылки. Фреймы. Компоновка страниц. Планирование содержания веб-сайта. Планирование оформления веб-сайта. Эскиз структуры сайта. Создание структуры сайта. Структура сайта в программе Microsoft Publisher. Главная страница сайта. Путеводитель сайта. Дизайн сайта. Гиперссылки на страницах сайта. Электронные адреса. Предварительный просмотр HTML-кода. Просмотр и редактирование HTML-кода. Тестирование сайта. Сохранение веб-сайта	60
-----------	---	-----------