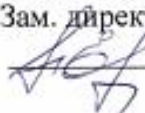


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 46

РАССМОТРЕНА И ОДОБРЕНА школьным методическим объединением учителей математики и информатики МАОУ СОШ № 46 Протокол № 3 от «22» ноября 2017 г.	СОГЛАСОВАНА Зам. директора по УВР  /Е. В. Насибуллина/
РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА педагогическим советом МАОУ СОШ № 46 Протокол № 3 от «23» ноября 2017 г.	УТВЕРЖДЕНА Директор МАОУ СОШ № 46  /Л.В. Кондрашкина/ Приказ № 143 от «23» ноября 2017 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ
«СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ»**

Среднее общее образование
10 класс

Составители: Салифова Татьяна Васильевна,
учитель информатики и ИКТ,
высшей квалификационной категории

Екатеринбург
2017г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА
«СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ» **Ошибка! Закладка не определена.**

СОДЕРЖАНИЕ ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА «СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ
ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ»6

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ФАКУЛЬТАТИВНОМУ КУРСУ «СОЗДАНИЕ
ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ» 10 КЛАСС (35 ЧАС.)8

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ»

Представленная программа обеспечивает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

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 информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; у 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 подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- 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 — приобретенные 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 информатики в основной школе, являются:

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- 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, такими как: 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; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов;
- 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; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают:

На становление регулятивной группы универсальных учебных действий традиционно более всего ориентирован раздел курса информатики «Алгоритмы и элементы программирования». А именно, при его освоении выпускник научится:

- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- 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.

На формирование, развитие и совершенствование группы **познавательных универсальных учебных:** понятие свободного программного обеспечения; адреса сайтов, на которых можно скачать последнюю версию GIMP, получить информацию об определенных уроках в GIMP. Учащиеся должны уметь:

- скачать программу на персональный компьютер с официального сайта GIMP;
- установить GIMP на персональный компьютер, запустить программу;
- открыть Панель инструментов;
- создать черно-белое изображение с цветным объектом.

Создание новых файлов в GIMP Учащиеся должны знать:

- расположение вкладок на рабочих панелях GIMP;
- размеры страниц (A3, A4, A5); определение ориентации страницы.

Учащиеся должны уметь:

- создавать новый файл; -выбирать из шаблона размер страницы, ориентацию страницы;
- открыть изображение (скопировать и вставить изображение, перетащить как новый слой);
- экспортировать файл GIMP в формат JPEG, TIFF, PNG.

Инструменты как функции GIMP Учащиеся должны знать:

- пиктограммы инструментов для работы в GIMP, их расположения во вкладках и на панели инструментов. Учащиеся должны уметь:
- выбрать необходимый для выполнения определенной операции инструмент;
- открывать диалог параметров инструментов;
- изменять параметры инструментов, ориентируясь на выполнение определенных операций;
- работать с инструментами Выделения (Прямоугольное выделение, Эллиптическое выделение, Свободное выделение (Лассо), Выделение связанных областей (Волшебная палочка)); -работать с инструментами Кисти (Карандаш, Кисть, Ластик, Штамп);
- работать с инструментами Преобразования (Перемещение, Выравнивание, Изменение размера, Вращение, Перспектива, Отражение);
- работать с инструментами Цвета (Тон-Насыщенность, Яркость-Контрастность).

Диалоги как функции GIMP Учащиеся должны знать:

диалоги как методы настройки и контроля GIMP.

Учащиеся должны уметь:

- вызывать диалоги (Слоев, Цветовой карты, Истории отмен и др.);
- выполнять операции в рамках вызванного диалога, необходимые для работы с изображением (например, в рамках диалога Слоев: группировка слов, перемещение слов, копирование слоя, удаление слоя).
- Фильтры как функции GIMP Учащиеся должны знать:
- фильтр как специальный вид инструмента, который берёт входной слой или изображение, применяет к нему математический алгоритм, и возвращает входной слой или изображение в новом формате.

Учащиеся должны уметь:

- применять необходимый фильтр к изображению (Размывания: Гауссово размывание, Размывание движения и др.; Фильтры световых эффектов и т.п.).

СОДЕРЖАНИЕ ФАКУЛЬТАТИВНОГО КУРСА «СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ»

В курсе рассматриваются:

- Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов;
- Особенности работы с изображениями в растровых программах (Растровый редактор Gimp);
- Методы создания иллюстраций в векторных программах (Векторный графический редактор Gimp).

Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. Основные виды графики.

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

1.Цвет в компьютерной графике

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

2.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.

Растровый графический редактор GIMP

1.Знакомство с Gimp.

Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора. Окна и панели инструментов редактора. 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. Контуры. 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.

Творческий проект.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО ФАКУЛЬТАТИВНОМУ КУРСУ
«СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ И АНИМАЦИИ»**

№ п/п	Тема урока	Кол- во ча- сов
1.	Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики.	1
2.	Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.	1
3.	Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Практическая работа №1. Формирование собственных цветовых оттенков.	1
4.	Цветовая модель CMYK. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Практическая работа №2. Кодирование цвета в различных графических программах.	1
5.	Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ.	1
6.	Практическая работа №3. Преобразование файлов из одного формата в другой.	1
7.	Окна и панели инструментов редактора. (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения).	1
8.	Инструменты цвета.	1
9.	Практическая работа №4. «Основы работы с объектами».	1
10.	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.	1
11.	Практическая работа №5. Клонирование изображения.	1
12.	Практическая работа №6. Заливка.	1
13.	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.	1
14.	Практическая работа №7. «Создание простейших рисунков»	1
15.	Вставка текста. Параметры текста. Практическая работа №8. Форматирование текста.	1
16.	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.	1
17.	Практическая работа №9. «Создание текстовой рекламы»	1
18.	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой.	1
19.	Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Практическая работа №10. Контур.	1
20.	Практическая работа №11. Выделение произвольных областей	1
21.	Практическая работа №12. «Редактирование изображений»	1
22.	Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Практическая работа №13. Слои.	1
23.	Совмещение нескольких изображений. Эффект движения. Практическая работа №14. «Самолет в полете»	1
24.	Практическая работа №15. «Работа со слоями в Gimp. Коллаж «Ремонт». Комбинирование рисунков из разных изображений»	1
25.	Практическая работа №16. «Эффект тени», «Чашка на дисковом - маска слоя»	1

26.	Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном).	1
27.	Практическая работа №17. Рисование объемных фигур.	1
28.	Сканирование изображений. Характеристики сканеров.	1
29.	Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Практическая работа №18. Фильтры.	1
30.	Практическая работа №19. Создание и оптимизация изображений для Web- страниц.	1
31.	Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст. Практическая работа №20. Анимация.	1
32.	Практическая работа №21. «Анимация созревания земляники»	1
33. 34. 35.	Творческий проект. «Как из летнего пейзажа сделать осенний?», «Перекрась машину», Грамота «Принцесса (принц) бала» Защита проекта.	3