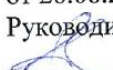


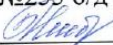


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Приморская средняя школа
с углубленным изучением отдельных предметов
им. Героя Советского Союза Семенова П.А.»
Быковского муниципального района Волгоградской области.

Рассмотрено
Протокол заседания
методического объединения учителей
математики и информатики
от 26.08.2021 № 1
Руководитель ШМО
 Е.В.Курмангалиева

Согласовано
Заместитель директора по УР

 О.А.Гниличенко
26.08. 2021 г

Утверждено
Решением педсовета
протокол № 1 от 27.08.2021
председатель педсовета
 Л.И.Чижова
Введено в действие
приказом №253 о/д от 27.08.2021
Директор  Л.И.Чижова



Рабочая программа по практикуму «Компьютерная графика» в 10 классе

Составитель: Мухамбетова О.С.

2021-2022 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, основной образовательной программы основного общего образования МКОУ «Приморская СШ», утвержденной приказом №135/од от 12.01.2016 «О внесении изменений в локальные акты МКОУ «Приморская СШ», Положения о рабочей программе учителя, работающего по ФГОС НОО, ООО, СОО., Приказ №288 от 30.08.2016 МКОУ «Приморская СШ».

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 ЭВМ.

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.

Практикум 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.

Цели изучения курса:

- освоение базовых понятий и методов компьютерной графики;
- изучение популярных графических программ.

обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений.

Данный элективный курс рассчитан для учащихся 10 класса. Объем курса «Компьютерная графика» составляет 17 часов. Из общего количества 7 часов отводится на теоретическую часть, 10 часов – на практические занятия. Курс завершается защитой итогового проекта.

Планируемые результаты изучения факультативного курса:

Личностные результаты:

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни;

- эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов;
- использовать полученные знания и умения дальнейшей деятельности;
- отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение 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;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- формирование и развитие компетенции в области использования информационно – коммуникативных технологий (ИКТ – компетенции).

Предметные результаты:

знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой и 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;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

уметь:

- Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp):
- Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp.

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

Формы учебной деятельности:

- коллективная;
- групповая;
- индивидуальная.

Методы и приемы обучения:

- методы обучения – наблюдения, беседа, объяснение, работа с картой, сравнения, дидактические игры;
- приемы обучения – осуществление индивидуального и дифференцированного подхода с учетом возрастных особенностей, уровня развития и интеллектуальных возможностей.

Технологии обучения:

- дифференцированное обучение;
- личностно – ориентированное обучение.

**Календарно – тематическое планирование практикума по информатике
«Компьютерная графика» 10 класс**

№	Тема урока	Количество часов	Дата по плану	Дата по факту
1	Методы представления графических изображений	1		
2	Форматы графических файлов	1		
3	Цвет в компьютерной графике	1		
4	Введение в программу Gimp. Рабочее окно программы	1		
5	Работа с выделенными областями	1		
6	Маски и каналы	1		
7	Рисование и раскрашивание	1		
8	Коллаж. Основы работы со слоями	1		

9	Коллаж. Основы работы со слоями	1		
10	Работа с текстом	1		
11	Тоновая коррекция	1		
12	Цветовая коррекция	1		
13	Ретуширование фотографий	1		
14	Работа с контурами	1		
15	Итоговый проект	1		
16	Итоговый проект	1		
17	Защита проекта	1		