

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
Иванковская средняя школа Фурмановского района**

155520, Ивановская область, Фурмановский район, д. Иванково д.54 т.(49351) 9-01-71
e-mail:ivshkola2007@yandex.ru

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол от 31.08.2023 № 1

Согласовано на заседании
Управляющего совета
Протокол от 31.08.2023 № 8

Председатель: *Маль* И.В. Мальцева

Утверждено
приказом от 01.09.2023 № 145

Директор школы: *Жар* Г.В. Жаренова



Рабочая программа

элективного курса «Компьютерный дизайн»

для обучающихся __11__ класса

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Роль дизайна в жизни современного общества очень велика. Программа элективного курса "Компьютерный дизайн" направлена на формирование гармоничной, разносторонне развитой личности, способной к преобразованию окружающего предметного мира с помощью деятельности, объединяющей эстетическое и техническое начала. Формирование чувства стиля, индивидуальности творческой личности, обогащение ее духовного и эмоционально-чувственного опыта, способной выразить себя через художественную и проектную деятельность.

Программой предусмотрены различные виды деятельности: рисование тематических композиций, работы с натуры и по памяти, владение различными техниками рисунка, живописи, проектная деятельность, макетирование, декоративно-прикладное искусство. Изучение компьютерных программ, включая создание с их помощью самостоятельных проектов, анимации. Программа курса «Компьютерный дизайн» ориентирована на развитие общей и эстетической культуры учащихся, развитию как художественных навыков, так и способности использования ИКТ в избранных видах деятельности, предусматривая возможность творческого самовыражения и творческой импровизации с использованием современных технологий.

Содержание обучения, представленное в программе элективного курса «Компьютерный дизайн», имеет практическую направленность и учитывает актуальные интересы обучающихся. Формирование умений для решения важных с точки зрения учащихся задач активизирует их исследовательский и творческий потенциал.

Курс дает возможность реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создает предпосылки по применению полученных знаний и умений в изготовлении дизайнерской продукции.

Цели элективного курса: углубленное и расширенное изучение методов кодирования, создания, редактирования, хранения изображений в памяти компьютера

Задачи элективного курса

Образовательные:

- знакомство с видами компьютерной графики, их функциональными, структурными и технологическими особенностями;
- формирование навыков создания компьютерного графического образа, анимации и редактирования графических изображений;
 - формирование навыков эффективного использования аппаратного и программного обеспечения компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- формирование навыков работы с различными форматами графических файлов;
- формирование навыков обработки изображений, создания растровых и векторных изображений;

Развивающие:

- формирование универсальных учебных действий, расширение кругозора;
- развитие творческих способностей и мышления, умения анализировать, грамотно и доказательно излагать материал
- обобщать полученные знания.

Воспитательные:

- способствовать повышению личной уверенности учащихся, его самореализации
- развивать у учащихся сознание значимости коллективной работы для получения результата, роли сотрудничества, совместной деятельности в процессе выполнения творческих заданий;
- вдохновлять детей на развитие коммуникабельности; дать возможность учащимся проявить себя.

I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

В рамках элективного курса «Компьютерный дизайн» **выпускник научится:**

- определять принципы и структуру файловой системы компьютера;
- определять виды компьютерной графики, их функциональные и технологические особенности;
- различать рабочую область и рабочее поле;
- отличать растровую и векторную графику;
- создавать слои и определять направляющий слой;
- составлять и определять алгоритм создания покадровой анимации;
- составлять и определять алгоритмы создания автоматической анимации движения;
- составлять и определять алгоритмы создания автоматической анимации формы.

В результате обучения учащиеся **получит возможность научиться**

- эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера при работе с растровой и векторной компьютерной графикой;
- владеть системой базовых знаний для создания и редактирования растрового и векторного изображения;
- обрабатывать изображения, создавать растровые и векторные рисунки;
- работать с импортированными растровыми и векторными изображениями;
- использовать приёмами организации и самоорганизации работы при создании документа;
- использовать положительный опыт коллективного сотрудничества при создании сложных графических проектов;

Планируемые результаты опираются на ведущие целевые установки, отражающие основной, сущностный вклад программы элективного курса «Компьютерный дизайн» в развитие личности обучающихся, их способностей.

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 курса «Компьютерная графика и 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 «Компьютерный 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 выразить 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).

II. 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.

III. Тематическое планирование

№	Тематические разделы	11 класс
1.	ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерного дизайна. Растровая и векторная графика»	4 часа
2.	ТЕМА 2 «Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop »	10 часов
3.	ТЕМА 3 «Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready)»	3 часа
	Итого	17

