

Программа «Компьютерная графика»

Автор:

**Тимофеева Надежда Юрьевна,
учитель технологии и информатики
МОУ «Гимназия №5» г. Чебоксары**

Рецензенты:

**Алексеева Светлана Аркадьевна
к. п. н., зам. дир. МОУ «Гимназия №5»**

**Голованева Ольга Ивановна
к. п. н., доцент кафедры Т и П
ЧГПУ им.И.Я.Яковлева**

ЦЕЛЬ:

**эффективная организация
информационной культуры ребенка
через работу с компьютерной графикой**

Обучающие задачи:

- **Познакомить с видами компьютерной графики.**
- **Рассмотреть форматы файлов векторной и растровой графики.**
- **Исследовать достоинства и недостатки графических изображений, программ для редактирования графики.**
- **Познакомить учащихся с правилами компьютерного дизайна.**
- **Изучить методику сканирования и печати изображений.**
- **Обучить способам создания графических объектов различной сложности средствами графических редакторов Corel Draw и Adobe Photoshop.**
- **Научить с помощью программ создавать: иллюстрации, чертежи; изображения высокого качества с оригинала с низкой степенью разрешения; корректировать фотоизображения.**

Развивающие задачи:

- **Развивать у ребенка способность воспринимать искусство и в первую очередь его специфику образного отражения действительности.**
- **Развивать художественно-творческие способности, эмоционально–эстетическое восприятие;**
- **Развивать умение осознанно использовать выразительные и изобразительные средства для создания художественного образа конкретного объекта и окружающей среды.**
- **Ориентировать детей на практическое применение полученных знаний и умений в дальнейшей жизни.**
- **Предоставить учащимся возможность проанализировать их способности в области информатики и информационных технологий.**
- **Формировать навыки обработки информации посредством современной компьютерной технологии.**
- **формировать интерес молодежи к вычислительной технике.**

Воспитательные задачи:

- **Воспитывать позитивное отношение к нравственным общечеловеческим ценностям.**
- **Формировать и развивать коммуникативные навыки и навыки взаимопомощи.**
- **Воспитывать потребность постоянного нравственного и художественного самосовершенствования.**
- **Способствовать воспитанию интереса и уважения к компьютерной графике.**
- **Формировать умение объективно оценивать результаты своего и чужого труда.**
- **Сформировать адекватную самооценку собственной профессиональной значимости.**

Принципы построения курса:

- *Учет возрастных и индивидуальных особенностей детей;*
- *Самоопределение подростков в выборе содержания деятельности в рамках занятий;*
- *Доступность программы;*
- *Наглядность работы, демонстрация процесса обучения.*
- *давать знания по максимуму, а требовать по минимуму.*
- *целостность теории и практики с целью приблизить школьника к самостоятельной творческой работе.*
- *Проблемное развивающее обучение.*
- *Мотивирующее отношение к обучению.*

Педагогические методы и средства:

- **Активные**
- **Пассивные.**
- **Методы по уровню включения в продуктивную деятельность.**
- **Методы стимулирования познавательной и творческой активности детей.**
- **Методы воспитания.**
- **Методы развития.**
- **Методы контроля и самоконтроля.**

Адресная направленность:

- ***кружковой работы в домах детского и юношеского творчества, школах, гимназиях,***
- ***в качестве элективного курса для 9-10 классов, предмета профильного изучения информатики,***
- ***вариативной части технологии в 10-11 классах.***

Эффективность реализации:

- **Создание условий для единства обучения, воспитания и развития школьников на основе компьютерной графики, для развития ответственного отношения к себе, своему духовному здоровью, к людям и обществу.**
- **Построение работы как продолжение, дополнение и углубление работы по предмету технология и информатика, получаемому на уроках.**
- **Организация консультативной помощи для учащихся, направленной на творческую самореализацию школьников.**
- **Укрепление сотворчества, создание условий для диалога в учебном процессе.**
- **выполнение творческих тематических заданий;**
- **выполнение ученических исследований;**
- **разработка творческих проектов.**

Практическая значимость:

- ***успешная самореализация учащихся;***
- ***развитие у ученика способности работать в команде и самостоятельно;***
- ***формирование у учащихся желания самостоятельно получать новые знания;***
- ***развитие у детей логического мышления.***

1 год обучения.

Работа в системе Corel Draw.

- 1. Векторная и растровая графика.**
- 2. Основы работы с программой.**
- 3. Работа с объектами.**
- 4. Редактирование геометрической формы объектов.**
- 5. Создание и редактирование контуров.**
- 6. Работа с цветом.**
- 7. Средства повышенной точности.**
- 8. Разработка фирменного стиля.**
- 9. Оформление текста.**
- 10. Работа с растровыми изображениями.**
- 11. Использование спецэффектов.**
- 12. Развитие навыков работы в программе.**

2 год обучения.

Работа в системе Adobe Photoshop.

- 1. Вводное занятие. Введение в растровую графику.**
- 2. Основы работы с программой.**
- 3. Способы маскирования изображений.**
- 4. Ретушь изображения.**
- 5. Слои, каналы и пути.**
- 6. Совмещение изображений при создании коллажа.**
- 7. Коррекция изображения.**
- 8. Эффекты PhotoShop.**
- 9. Построение фоновых узоров.**
- 10. Способы создания отражений, теней, световых ореолов.**
- 11. Работа на уровне контуров.**
- 12. Работа на уровне каналов.**
- 13. Анимация.**
- 14. Развитие навыков работы в программе.**

По окончании курса учащийся должен знать:

- ***Состав, особенности, использование программы CorelDraw и Adobe Photoshop.***
- ***Инструменты программы CorelDraw и Adobe Photoshop.***
- ***Графические примитивы.***
- ***Типы объектов.***
- ***Способы окрашивания объектов.***
- ***Средства повышенной точности.***
- ***Приемы работы с текстом.***
- ***Приемы работы с растровыми изображениями.***
- ***Спецэффекты.***

По окончании курса учащийся должен уметь:

- *Настраивать программный интерфейс.*
- *Выделять и преобразовывать объекты.*
- *Группировать и соединять объекты.*
- *Изменять "геометрию" объекта с помощью различных инструментов.*
- *Создавать и редактировать контуры.*
- *Работать с цветом.*
- *Работать с простым и фигурным текстом.*
- *Работать с растровыми изображениями.*
- *Использовать спецэффекты.*