

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Пермского края

Управление образования администрации муниципального образования

"Пермский муниципальный округ"

МАОУ "Кондратовская средняя школа "



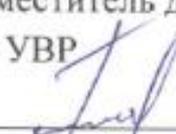
РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО  
ЕМЦ

  
Кудинова Т. В.  
Протокол №1 от «26»  
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по УВР

  
Боев А. С.  
от «27» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

  
Каменских Е. Е.  
Протокол педагогического  
совета №1 от «28» августа  
2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дополнительного образования

«Компьютерная графика»

для обучающихся 6 класса

Кондратово 2024

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### **Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- 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 графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.

### **Предметные результаты**

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;

- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций

### **III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА**

#### **Раздел1.Создание растровых изображений**

Правила техники безопасности при работе с компьютером. Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабированию. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов.

Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора (Paint и Gimp)

Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру.

Установка прозрачного фона.

Слой. Наложение слоев. Конструирование коллажа «На полянке».

Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора.

Открытие изображения. Редактирование рисунка

История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной

Редактирование орнамента

Что такое коллаж, плакат, реклама. Выбор изображений. Размещение объектов на листе.

Редактирование коллажа

Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи

История появления открытки. Способы создания изображения

Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента

Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.

#### **Раздел2 Мультимедийные презентации**

Что такое Microsoft PowerPoint? Интерфейс программы. Слайд. Копирование и удаление слайдов. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона.

Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов.

Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей

Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов

Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)»

Создание управляющих кнопок.

Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок.

Проектирование игры «Пазл»

Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными

объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.

Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.

Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов

Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации.

Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов.

Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов.

Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC. Отладка презентации.

Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.

### **Раздел 3 Создание анимированных изображений**

Что такое Abrosoft\_FantaMorph\_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши.

Анимация рисунка.

Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору:

«Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека».

Что такое Macromedia Flash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши.

Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения.

Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.

Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма.

Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма

## **IV. Тематическое планирование курса**

<b>Наименование раздела</b>	<b>Всего часов</b>
Создание растровых изображений	<b>14</b>
Мультимедийные презентации	<b>14</b>
Создание анимированных изображений	<b>6</b>

**Календарно-тематическое планирование курса  
6 класс**

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения
<b>I</b>	<b>Создание растровых изображений</b>	<b>14</b>	
1	Правила техники безопасности при работе с компьютером. Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабированию. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов.	1	
2	Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора (Paint и Gimp)	1	
3	Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру. Установка прозрачного фона.	1	
4	Слой. Наложение слоев. Конструирование коллажа «На полянке».	1	
5	Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора.	1	
6	Открытие изображения. Редактирование рисунка	1	
7	История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной	1	
8	Редактирование орнамента	1	
9	Что такое коллаж, плакат, реклама. Выбор изображений. Размещение объектов на листе.	1	
10	Редактирование коллажа	1	
11	Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи	1	
12	История появления открытки. Способы создания изображения	1	
13	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента	1	
14	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.	1	
<b>II</b>	<b>Мультимедийные презентации</b>	<b>14</b>	
15	Что такое Microsoft PowerPoint? Интерфейс программы. Слайд. Копирование и удаление слайдов. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона.	1	
16	Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов.	1	

17	Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей	1	
18	Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов	1	
19	Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)»	1	
20	Создание управляющих кнопок. Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок. Проектирование игры «Пазл»	1	
21	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1	
22	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1	
23	Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов	1	
24	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации.	1	
25	Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов.	1	
26	Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов.	1	
27	Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC. Отладка презентации.	1	
28	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.	1	
<b>III</b>	<b>Создание анимированных изображений</b>	<b>6</b>	
29	Что такое Abrosoft_FantaMorph_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Анимация рисунка.	1	
30	Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору: «Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека».	1	
31	Что такое Macromedia Flash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения.	1	
32	Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.	1	
33	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма.	1	
34	Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма.	1	

