

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №1 рабочего поселка Переяславка
района имени Лазо Хабаровского края

« СОГЛАСОВАНО »

Зам. директора по ВР

Н.А. Васкевич

« __ » _____ 2020 г.

« УТВЕРЖДАЮ »

директор Е.А.Черепанова

« __ » _____ 2021 г.

**Рабочая программа
внеурочной образовательной деятельности
кружка «Компьютерная графика»
(программа предназначена для 5-6 классов)
срок реализации программы 1 год**

Составитель:
Юдин Александр Николаевич,
учитель информатики
МБОУ СОШ №1 р.п.Переяславка

2020 год

Пояснительная записка

Успехи компьютерных технологий, достигнутые в последние годы, не оставляют места сомнениям при выборе способов получения, хранения и переработки данных о сложных комплексных компьютерных объектах. Несомненно, что применение компьютеризации для этих целей – дело необходимое.

Курс позволит ученику сориентироваться в выборе художественно-эстетического профиля, познакомиться с специфическими видами деятельности по данному направлению, проявить себя в творческой деятельности, совершенствовать навыки и приёмы оформления документов, дизайнерских работ.

Для работы в этой области школа имеет компьютерный класс, оснащена компьютерными программами типа:

Векторная графика: Corel Draw, Adobe Illustrator. Для работы желательны компьютеры типа Р-3 (Р-4). Цветной принтер (желательно). В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике.

Курс рассчитан на изучение материала под контролем учителя с обязательным освоением основных навыков и приёмов практической работы в специальных графических программах. Учащиеся закрепляют знания, выполняя практические работы и задания - проекты по каждой теме. В конце обучения учащиеся выполняют итоговую работу по курсу.

Успешность освоения курса оценивается как зачёт или незачёт, а может дифференцироваться по пятибалльной шкале по следующим критериям:

«Отлично» - Ученик владеет навыками и приёмами работы, обладает знаниями материала, может самостоятельно выбирать инструменты и приёмы работы, может сам планировать и выполнять работу. В работе проявляет инициативу и творчество. Стремится выполнить работу неординарно, на высоком творческом уровне.

«Хорошо» - Ученик владеет навыками и приёмами работы, обладает знаниями материала, может самостоятельно выбирать инструменты и приёмы работы, может сам планировать и выполнять работу. В работе не проявляется творчество и инициатива, ученик выполняет работу «шаблонно».

«Удовлетворительно» - Ученик овладел основными навыками и приёмами работы, обладает основными знаниями материала, но не проявляет творчество и инициативу. Прослеживается путаница с выбором основных инструментов и приёмов работы. Ученик не может без помощи учителя спланировать предстоящую работу, наметить последовательность выполнения заданий.

Динамика интереса фиксируется с помощью анкетирования (не реже 2 раз за курс, в середине и конце обучения), собеседований с учащимися при выполнении заданий.

Практические работы могут выполняться индивидуально, в небольшой группе (2-3 чел.). По завершению изучения курса выполняется итоговая работа, на заключительном занятии учащиеся защищают свои работы, рассказывают

последовательность её выполнения. Работы демонстрируются на выставке (при условии печати на принтере).

Задачи курса:

- Развитие интереса к компьютерной графике, дизайну.
- Получение теоретических знаний и практических навыков в области компьютерного дизайна.
- Обучение художественным навыкам оформления документов на компьютере (открыток и пригласительных, текстового оформления, рекламных проспектов).
- Формирование умений работы на компьютере в графическом редакторе.
- Формирование навыков самостоятельной работы, самообучения и самоконтроля.

В результате учащиеся будут уметь:

- Планировать работу, самостоятельно выбирать технику, инструменты и формы для достижения поставленной задачи, цели.
- Оформлять документы, выбирать художественные решения.
- Самостоятельно контролировать ход выполнения работы, фиксировать последовательность и оценивать результат.
- Делать выводы на основе полученных результатов.
- Настраивать программу к работе.
- Использовать возможности программ, знать их плюсы и минусы.
- Использовать основные инструменты программ, их настройку и особенности.
- Применять особенности оформления деловых документов, художественных документов и художественных изображений.

Календарно - тематическое планирование

	Графический редактор CorelDraw в профессиях художественно-эстетического направления.	Всего часов	Теория	Практика
1	Введение. CorelDraw как помощник в реализации графических идей.	1	1	
2	Интерфейс пользователя	1	1	
3	Создание и редактирование объектов	3	1	2
4	Организация объектов	2	1	1
5	Параметры заливок	1		1
6	Работа с текстом.	2	1	1
7	Векторные и цветные эффекты	3	1	2
8	Лабораторный практикум	4	1	3
	Всего:	17	7	10

1. Введение. CorelDraw как помощник в реализации графических идей.

- Применение векторной графики в науке и инженерии, медицине и искусстве, бизнесе и развлечении, в издательстве и Интернете.

2. Интерфейс и настройка программы CorelDRAW

- Интерфейс программы CorelDRAW. Общие элементы интерфейса пользователя. Панель инструментов. Панели управления. Панель свойств. Панель состояния.
- Управление окнами документов. Открытие документов. Масштаб отображения. Режим отображения документа. Сохранение документов из программы CorelDRAW. Вывод на печать.

3. Создание и редактирование объектов.

- Определение контура. Типы контуров. Построение контуров с сегментами разных типов.
- Выделение объектов. Перемещение объектов.
- Трансформирование объектов.
- Редактирование контуров. Операции с узлами. Изменение кривизны сегментов.
- Правила построения и редактирования графических примитивов.

- Порядок перекрывания объектов. Понятие стопки объектов.
- Операции с контурами. Соединение и разделение контуров. Геометрические операции с контурами.

4. Организация объектов.

- Группировка объектов.
- Выравнивание объектов. Выравнивание по направляющим. Выравнивание по сетке.
- Работа со слоями. Имена объектов. Перемещение объектов между слоями.

5. Параметры заливок.

- Докер Object Properties.
- Типы заливок объектов. Сплошные заливки. Градиентные заливки. Узорные заливки. Текстурные заливки. Узоры PostScript.
- Прозрачность и заливка. Типы и степень прозрачности. Окна свойств прозрачности. Градиентные сетки.

6. Работа с текстом.

- Текст и контуры. Размещение текста вдоль контура. Особые свойства текста на контуре.
- Обтекание текстом объектов.
- Блок текста и художественный текст.

7. Векторные и цветовые эффекты.

- Перетекания. Интерактивное управление эффектами. Свойства перетекания в панели свойств.
- Свободная деформация. Выталкивание и втягивание. Зигзаг. Скручивание.
- Создание оконтуривания. Управление эффектом оконтуривания.
- Оболочки. Типы искажения объекта в оболочке.
- Тени.
- Линза. Создание, режимы и настройка содержимого линзы.
- Художественные кисти.
- Создание открытки с применением эффектов.

8. Лабораторный практикум.

- Использование программы CorelDraw для разработки упаковки, фирменного стиля, обложки или рекламного буклета.
- Создание открытки.
- Создание логотипа, визитки или макета печати.
- Создание иллюстраций к тексту.

Рекомендуемая литература

для учащихся:

1. **Леонтьев В. П.** «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003». Москва «ОЛМА-ПРЕСС» 2003 г.
2. **Мураховский В. И.** «Компьютерная графика. Популярная энциклопедия». Москва «АСП-ПРЕСС СКД» 2003 г.

для учителя:

1. **Бурлаков М.** «Corel Draw 11. Наиболее полное руководство». Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2003 г.
2. **Кобурн Ф., Маккормик П.** Эффективная работа с CorelDraw. Официальное руководство. – СПб.: Питер, 1999г.
3. **Паульсон Э.** Использование Corel DRAW 5. Специальное издание. - Киев: Диалектика, 1996г.