МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ТОГУРСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ РОССИИ СЕРГЕЯ ВЛАДИМИРОВИЧА МАСЛОВА»



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по курсу внеурочной деятельности**

## «3D-иллюзии в GIMP»

Уровень образования: основное общее

класс: 7

Срок реализации: 1 год

**Составитель:**

Трифонова Ольга Юрьевна

Учитель высшей квалификационной категории,

с. Тогур

2021 год

1. **Пояснительная записка**

Программа разработана на основе программы воспитания МБОУ «Тогурская СОШ им. С.В.Маслова» в соответствии с методическими рекомендациями «Примерная программа воспитания», утверждѐнной 02.06.2020 года на заседании Федерального учебно-методического объединения по общему образованию, с Федеральными государственными образовательными стандартами общего образования. А также на основе Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Территория интеллекта» (на основе материалов образовательной платформы <https://tintel.ru>) и построена таким образом, что ребята шаг за шагом конструируют свой собственный путь в будущее. На каждом занятии им бросается новый вызов: они посещают виртуальные экскурсии, исследуют цифровые сервисы, создают оригинальные продукты, получают рекомендации от наставников и экспертов, участвуют в гонке по трекам, отслеживают свои рейтинги и строят стратегии своих новых достижений. В течение года у ребят появляется возможность «устроиться на работу», «поступить в виртуальный университет»

«Территория интеллекта» - проект реализуется при поддержке администрации Томской области. Способствует созданию системы воспитания талантов в сфере науки и техники и  
вовлечение в неё с ранних лет. Обучающиеся строят образовательные траектории, присоединяясь к реальным задачам.

**Актуальность** Программы обусловлена объективной потребностью общества в новых результатах образования и необходимостью построения в стенах школы такого образовательного пространства, в котором обучающиеся смогут действовать самостоятельно и в соответствии со своими интересами.

**Новизна** Программы заключается в использовании в образовательном процессе возможностей цифровой платформы проекта «Территория интеллекта»:  
• самостоятельный выбор обучающимися образовательного контента для построения индивидуальных траекторий обучения;  
• использование при подборе контента рекомендательной системы платформы, которая построена на основе матриц профессиональных компетенций;  
• независимая оценка результатов деятельности обучающихся наставниками и экспертами на платформе;

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты.. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Изучение курса «3D-иллюзии в GIMP» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Курс «3D-иллюзии в GIMP» дополняет базовую программу, не нарушая её целостность. Курс способствует развитию познавательной активности обучающихся и творческого мышления, а также профориентации.

Знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, могут быть использованы обучающимися в таких областях знаний, как физика, химия, биология и других, они также являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации и видеомонтажа. Следует также отметить, что часть заданий Единого государственного экзамена (задания А) требуют знания основ компьютерной графики, кодирования цвета и изображения.

Программа содержит следующие разделы:

* − Пояснительная записка.
* − Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса.
* − Содержание учебного предмета, курса.
* − Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.
* − Приложение (календарно тематическое планирование по классам на учебный год).
  1. **Общая характеристика элективного курса** «3D-иллюзии в GIMP»

Сроки реализации программы. Место предмета **«**3D-иллюзии в GIMP**»** в учебном плане МБОУ " Тогурская СОШ "

В основу курса «3D-иллюзии в GIMP» заложены принципы модульности и практической направленности, что обеспечит вариативность обучения.Данный курс рассчитан на 36 учебных часов и предназначен для среднего звена основной школы естественно-научного, физико-математического, социально-гуманитарного и технологического профилей.

Данный курс проводится во внеурочное время

* 1. **Цели реализации программы**

Создать условия, обеспечивающие личностное, познавательное и творческое развитие обучающегося в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий. Освоить элементы профессиональных задач специалиста по рекламе и web-дизайну.

* 1. **Задачами реализации программы учебного предмета являются:**  
     • формирование навыков работы с растровыми и векторными изображениями;  
     • изучение сочетания цветовой гаммы фона и символов;  
     • формирование навыков умения работы с цветом изображения;  
     • изучение методики использования продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;  
     • решение практических задач по компьютерной графике для подготовки учеников к прохождению Единого государственного экзамена в части решения задач, соответствующих содержанию курса;  
     • повышение компьютерной грамотности;  
     • формирование базы практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики.
  2. **Перечень форм организации учебной деятельности обучающихся, включая формы с привлечением ресурсов других организаций, социокультурной образовательной среды населенного пункта**

Курс рекомендовано реализовать во внеурочных формах деятельности обучающихся. Курс имеет дизайнерскую направленность и проводится в двух формах:  
• аудиторная – работа в класса с учителем: учитель объясняет новый материал и консультирует обучающихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере;  
• внеаудиторная – самостоятельная работа обучающегося по заданию учителя: учащиеся без учителя вне занятий (дома или в компьютерном классе школы) выполняют практические задания.

Основной тип занятий — практическая работа. Все задания курса выполняются самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

В ходе обучения проводится промежуточное тестирование по определению уровня знаний учеников по данной технологии. Такая деятельность ведет к закреплению знаний и служит индикатором успешности обучения данному программному продукту.

**2. Планируемые результаты изучения учебного предмета**

**2.1.1. Личностные результаты**

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизм, уважение к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эрго­номических и технических условий безопасной эксплуата­ции средств ИКТ.

- формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;

- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;

- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

* 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 подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
* готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и мето­дов информатики и ИКТ;
* способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
* Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

**2.1.2. Метапредметные результаты**

*– Регулятивные универсальные учебные действия:*

определять действия в соответствии с учебной и познавательной задачей, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения, осознавать качество и уровень усвоения материала по модулям.

*– Познавательные универсальные учебные действия:*

строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.

*– Коммуникативные универсальные учебные действия:*

формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

**2.2. Предметные результаты**

Учебный курс «**«3D-иллюзии в GIMP»**» способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика».

Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых изображений.

Научится самостоятельно создавать монтажные композиции, выполнять коррекцию и ретушь изображений и создавать стилизованные шрифтовые композиции.

Получит возможность научиться основам создания и обработки изображений, овладеет способами создания рекламной полиграфической продукции и web-дизайна.

**3. Содержание учебного предмета курса «3D-иллюзии в GIMP»**

**«Введение в компьютерную графику» 2 часа**

Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Разновидности пакетов компьютерной графики. Особенности и параметры графических изображений.  
Рекомендуемые темы практических занятий:

Практическая работа № 1. Знакомство с графическими редакторами и их возможностями.  
Практическая работа № 2. Изучение цветовых моделей, управление цветом.

**Модуль «Растровый графический редактор» [Gimp, Adobe Photoshop] (12 часов) состоит из тем:**

* Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора;
* Инструменты растрового графического редактора;
* Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
* Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
* Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов;
* Многослойные изображения. Работа со слоями;
* Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения;
* Каналы и маски, стили и эффекты;
* Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.

*Рекомендуемые темы практических занятий:*  
• Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;  
• Практическая работа № 2. Простейшие приёмы работы;  
• Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;  
• Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;  
• Практическая работа № 5. Создание коллажа;  
• Практическая работа № 6. Создание фоторамки;  
• Практическая работа № 7. Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка;  
• Практическая работа № 8. Создание поздравительной открытки, пригласительного письма;  
• Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;  
• Практическая работа № 10. Создание выпускного альбома.  
Самостоятельная работа: работа с конспектом лекций, разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

**Модуль «3D-иллюзии в GIMP» (16 часов)** В данном разделе разберёмся, что скрывается за аббревиатурой 3D. Познакомимся с технологиями формирования 3D-видео. Рассмотрим различные оптические 3D-иллюзии и раскроем секрет 3D-картин. При помощи графического редактора GIMP попробуем создать собственную 3D-иллюзию.

* Практическая работа № 1. Жизнь в 3D
* Практическая работа № 2. Объёмное зрение
* Практическая работа № 3. Ловушка 3D
* Практическая работа № 4. 3D-иллюзии
* Практическая работа № 5. 3D вокруг нас
* Практическая работа № 6. 3D в интерьере
* Практическая работа № 7. Секретная технология
* Практическая работа № 8. Работа с изображениями
* Практическая работа № 9. Работа с перспективой
* Практическая работа № 10. Зачем нужна сетка?

**Модуль Итоговый проект: выполнение итогового индивидуального проекта**. 4 часа

**4. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

«Введение в компьютерную графику» 2 часа

Модуль «Растровый графический редактор» [Gimp, Adobe Photoshop] (12 часов)

Модуль «3D-иллюзии в GIMP» (16 часов)

Итоговый проект (4 часа)

**5. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса**

**5.1. Учебно-методическое обеспечение**  
1. *Гурский Ю., Жвалевский А.* PhotohsopCS4. Библиотека пользователя. – СПб.: Питер, 2009.  
2. *Левковец Л.* AdobePhotoshop CS4. Базовый курс на примерах. – СПБ.: Питер, 2007.  
3. *Келби С.* Photoshop: приёмы, трюки, эффекты / Скотт Келби – М.: «Вильямс», 2010. – 336 с.: ил.  
4. *Гурский Ю., Жвалевский А., Завгородный В.* Компьютерная графика: Adobе Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты. – СПб.: «Питер», 2011. – 688с.: ил. – (Серия «Трюки и эффекты»);

**5.2. Материально-техническое обеспечение**

**Информационно-образовательные ресурсы**  
1.<http://www.youtube.com/watch?v=w-yP7CdEBUA> – видеоуроки по Adobe Photoshop [электронный ресурс, дата посещения 18.11.2014];

**5.3.Компьютерная техника и интерактивное оборудование**  
• Оборудованный компьютерный кабинет для работы с группой/классом;  
• Интерактивная доска и проектор;  
• Программное обеспечение: ОС семейства Windows –  Windows XP или более поздние. Программное обеспечение по компьютерной графике (Возможно применение СПО или Portable).

Приложение 1.

Тематическое планирование 7 класс

Учитель: Трифонова О.Ю.

Класс: 7а, 7б, 7в, 7г

Предмет: 3D-иллюзии в GIMP

По программе:34

Запланировано: 34

Причина расхождения количества часов.

1 полугодие 16 недель - 16 уроков

2 полугодие 18 недель - 18 уроков

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Количество аудиторных часов** | | | **Дата проведения** |
| **Всего** | **в том числе** | |
| **Теоретические занятия** | **Практические занятия** |
| **1** | **Введение в компьютерную графику** | **2** | **2** | **2** |  |
| 1.1 | Применение компьютерной графики. Графические редакторы Растровая и векторная графика. Особенности и параметры изображений | 1 | 1 | 1 | 6.09 |
| 1.2 | Виды и форматы изображений, Разрешение и графические форматы Цветовые модели | 1 | 1 | 1 | 13.09 |
| **2** | **Растровый редактор** | **12** | **12** | **12** |  |
| 2.1 | Меню и палитры, особенности интерфейса растрового редактора | 1 | 1 | 1 | 20.09 |
| 2.2 | Содержание команд функционального меню, инструменты навигации | 1 | 1 | 1 | 27.09 |
| 2.3 | Инструменты для работы с текстом. Текст-маска. | 1 | 1 | 1 | 4.10 |
| 2.4 | Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели | 1 | 1 | 1 | 11.10 |
| 2.5 | Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов | 2 | 2 | 2 | 18.10 |
| 2.6 | Многослойные изображения. Работа со слоями | 2 | 2 | 2 | 25.10 |
| 2.7 | Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения | 1 | 1 | 1 | 8.11 |
| 2.8 | Каналы и маски, стили и эффекты | 1 | 1 | 1 | 15.11 |
| 2.9 | Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров | 2 | 2 | 2 | 22.11 |
| 3. | **«3D-иллюзии в GIMP»** | 16 | 16 | 16 | 29.11 |
| 3.1 | Жизнь в 3D | 1 | 1 | 1 | 6.12 |
| 3.2 | Объёмное зрение | 1 | 1 | 1 | 13.12 |
| 3.3 | Ловушка 3D | 2 | 2 | 2 | 20.12 |
| 3.4 | 3D-иллюзии | 2 | 2 | 2 | 27.12 |
| 3.5 | 3D вокруг нас | 1 | 1 | 1 |  |
| 3.6 | 3D в интерьере | 2 | 2 | 2 |  |
| 3.7 | Секретная технология | 1 | 1 | 1 |  |
| 3.8 | Работа с изображениями | 2 | 2 | 2 |  |
| 3.9 | Работа с перспективой | 2 | 2 | 2 |  |
| 3.10 | Зачем нужна сетка? | 2 | 2 | 2 |  |
| 4 | **Итоговый проект** | 4 | 4 | 4 |  |
| **Итого:** | | **34** | **18** | **20** |  |