

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа
с. Шилан муниципального района Красноярский
Самарской области**

РАССМОТРЕНО

На заседании МО

Протокол №1

от «30» августа 2025 г.

Руководитель МО

_____/Кондратьева Е. Е.

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора по

УВР

_____/Судойская Т. А./

«30» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ СОШ с.

Шилан

_____/Тынянов Н.П./

Приказ № 83-од от

«30»августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Программа курса предпрофильной подготовки

обучающихся 9 классов

«Компьютерная графика и дизайн»

Срок реализации – 11 часов

Автор-составитель:

Бдоян Сатеник Гургеновна, учитель

ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА
программы курса предпрофильной подготовки
основного набора 2020

1.	Наименование организации-организатора программы КПП	ГБОУ СОШ с. Шилан
2.	Наименование программы КПП	«Компьютерная графика и дизайн»
3.	Год начала реализации программы КПП	01.09.2025г.
4.	Автор(ы) программы КПП (ФИО полностью и должность)	Бдоян Сатеник Гургеновна Учитель информатики, технологии, ИЗО
5.	УГС базовой профессии/ специальности программы (№ и наименование по перечням профессий/ специальностей/ направлений подготовки профессионального образования)	02.03.03 «Компьютерная графика и дизайн»
6.	Уровень профобразования для базовой профессии/специальности программы (СПО, СПО/ВО, ВО)	СПО, ВО
7.	Аннотация (не более 750 знаков (с пробелами))	Предметом изучения «Компьютерная графика и дизайн» являются информационные технологии, используемые при работе с графической информацией. Целью изучения «Компьютерная графика и дизайн» является формирование основополагающих представлений о методах и механизмах обработки и хранения графической информации. В курсе рассматриваются основные методы работы с графикой, основы компьютерного дизайна, методы подготовки графических проектов. Изучение курса даёт практические навыки работы как с растровой, так и с векторной графикой в специализированных программных продуктах, а также использования в полном объёме механизмов работы с графикой в офисных пакетах.
8.	Количество страниц программы КПП (включая приложения)	11

**Таблица категорий учащихся
по заболеваниям, для которых предназначена программа**

№	Категории учащихся по заболеваниям	«+»	Для пп. 2-8 указать допустимые расстройства	Форма организации: ОО, ОС, Д
	здоровые дети	+		ОО
	с психическими заболеваниями			
	с заболеваниями нервной системы			
	с задержкой психического развития			ОО
	с ортопедотравматологическими заболеваниями	+	Деформация и заболевание нижних конечностей	ОО, ОС
	с заболеваниями органа зрения			
	с заболеваниями уха и горла	+		ОО, ОС
	с соматическими заболеваниями	+		ОО

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА ВВОДНАЯ ЧАСТЬ.

Предлагаемый курс разработан для обучающихся 9 классов общеобразовательных организаций в рамках предпрофильной подготовки.

В настоящее время компьютерные технологии приобрели широкое распространение в различных областях жизни. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Профессия дизайнер становится одной из наиболее нужных и популярных профессий. Компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, соединяющий в себе одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса.

Занятия по программе «Компьютерная графика и дизайна» направлены на изучение наиболее распространенных графических пакетов, методов выполнения практических заданий по компьютерному макетированию различных графических документов в различных операционных средах. Поскольку обучающиеся, имеющие базовый уровень подготовки, уже умеют работать на компьютере в системе Windows, на занятиях изучаются только наиболее распространенные в нашей стране и за рубежом графические

пакеты. Для понимания особенностей разработки графических документов в различных системах дается краткая сравнительная характеристика различных графических редакторов. В разделе «Векторная графика» рассматриваются основные этапы создания графических документов в векторной системе, используя графические программы векторной графики COREL DRAW, ADOBE ILLUSTRATOR или другие программы.

В разделе «Растровая графика» рассматриваются особенности создания и редактирования растровых объектов, используя графические программы растровой графики COREL PHOTOPAINT, ADOBE PHOTOSHOP или другие графические программы.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования.

Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Курс «Компьютерная графика и дизайн» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного курса «Компьютерная графика и дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству.

Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерная графика и дизайн» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и

самостоятельно.

ЦЕЛИ и ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ КУРСА.

Цели программы курса:

Целью курса «Компьютерная графика и дизайн» является развитие значимых Для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи программы курса:

Задачами курса являются:

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ и ОСНОВАНИЯ ДЛЯ ОТБОРА СОДЕРЖАНИЯ.

В содержание курса включены следующие виды знаний:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

В содержании курса представлены следующие виды деятельности учащихся:

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Используемые формы проведения занятий: лекция, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебному предмету «Компьютерная графика и дизайн» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Основанием для отбора содержания курса служат следующие критерии:

- Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW.
- Приемы работы в программе CorelDRAW.
- Знакомство с законами и приемами работы над композицией.
- Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.
- Роль и значение цвета в графическом дизайне.
- Основы шрифтовой композиции.
- Основы типографики.
- Знакомство с языком графического дизайна.
- Импорт, экспорт изображений.
- Фирменный стиль.

Методы, формы и средства обучения:

- Методы и приемы (лекции; проектная деятельность; исследовательская деятельность; практические занятия; игровые технологии и т.п.),
- Организационные формы (индивидуальные, групповые, фронтальные, коллективные) обучения, а также
- Средства обучения (изобразительные, вербально-информационные, технические и т.д., и т.п.).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ и ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА.

В результате обучения обучающиеся будут знать (понимать):

- Интерфейс PAINT, GIMP, Microsoft Office, MS PowerPoint.
- Настройки эффектов анимации.
- Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.

В результате обучения обучающиеся будут уметь:

Создавать изображения в графических редакторах и мультимедиа, презентацию.

Формы контроля освоения курса:

Текущие формы контроля достаточно разнообразны: тестовые задания, устный опрос, анкетирование, мини-самостоятельные работы, защита творческой разработки и т.д.

В качестве итогового контроля курса можно выделить следующие формы: смотр-выставка творческих работ, конкурс творческих работ, презентация, урок-конференция, урок-аукцион знаний, итоги деловой имитационной игры, дискуссия и т. д.

Форма итогового контроля:

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- *индивидуальной* – самостоятельная работа учащихся с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

СПЕЦИФИКА ПРОГРАММЫ.

Количество участников одной группы должно быть до 15 человек.

Для практических занятий у учащихся должна быть:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплекты учебно-наглядных пособий по темам курса;
- схемы цветовых охватов различных устройств, альбомы с образцами современных дизайнерских стилей;

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет
- проектор.
- принтер;
- сканер.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	в том числе		Форма контроля преподавателя
			теорет. занятия	практ. занятия	
1.	Раздел I. Понятие «компьютерная графика». Разновидности компьютерной графики	3	2	1	
1.1.	Тема 1. 1. Растровая и векторная графика. Основные форматы, достоинства и недостатки. Цветовые режимы.	1	1	-	Практическая работа
1.2.	Тема 2. Интерфейс и основные возможности графического редактора Gimp	1	-	1	Практическая работа
1.3.	Тема 3. Наложение слоев для редактирования фотографий	1	-	1	Практическая работа
2.	Раздел II. Экскурсия- собеседование со специалистами. Видеоролик «Аниматор»	4	1	3	
2.1.	Тема 1. Графический редактор AdobePhotoshop. Назначение и возможности.	1	-	1	Практическая работа
2.2.	Тема 2. Web-программирование.	2	1	1	Практическая работа
2.3.	Тема 4. Экскурсия-собеседование со специалистами.	1	-	1	Практическая работа
3.	Раздел III. Реставрация. Анимация.	4	1	3	
3.1.	Тема 1. Ретуширование и восстановление фотографии	1	-	1	Практическая работа
3.2.	Тема 2. Анимация в Gimp	1	1	-	Практическая работа
3.3.	Тема 3. Фильтр «Искажение» в графическом редакторе Gimp	2	1	1	Практическая работа
Всего		11	4	7	

ПРОГРАММА КУРСА

«Наименование» «Компьютерная графика и дизайн»

Раздел I. Понятие «компьютерная графика». Разновидности компьютерной графики

(3 час).

Тема 1. Растровая и векторная графика. Основные форматы, достоинства и недостатки. Цветовые режимы.

Понятие «компьютерная графика». Разновидности компьютерной графики. Практическое применение отдельных видов компьютерной графики (с демонстрацией, если она не состоялась во время экскурсии).

При изучении этой темы необходимо познакомить учащихся и продемонстрировать на визуальных примерах следующие виды КГ:

- Двухмерную и трехмерную графику.
- Gif и Flashанимацию.
- Интерактивную графику для WEB.
- Компьютерную живопись.
- Компьютерную верстку и макетирование.

Растровая и векторная графика. Основные форматы, достоинства и недостатки. Цветовые режимы.

Знакомство с программами растровой и векторной графики (Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw), форматами графических файлов Tiff, Jpg, Gif, Bmp, Al, Eps, особенностями цветовых режимов RGB, CMYK, LAB. **(1 час)**

Тема 2. Интерфейс и основные возможности графического редактора Gimp (1 час).

Знакомство с редактором. Окна и панели инструментов. Инструменты цвета. Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение. Заливка.

Тема 3. Наложение слоев для редактирования фотографий (1 час).

Понятие слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Создание, перемещение, удаление слоев. Инструменты для работы со слоями.

Раздел II. Экскурсия-собеседование со специалистами. Видеоролик «Аниматор» (4 часа).

Тема 1. Графический редактор Adobe Photoshop. Назначение и возможности. (1 час).

Графический редактор Adobe Photoshop. Назначение и возможности.

Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop, основными командами и инструментами. Основные настройки программы, влияющие на эффективность работы. Основные правила работы с графическими редакторами. Открытие и закрытие документов в редакторе, создание и сохранение нового документа.

Инструменты выделения и рисования программы Adobe Photoshop. Настройка и работа с инструментами выделения (область, волшебная палочка, лассо). Настройка и работа с инструментами рисования (кисть, ластик, аэрограф, градиентная заливка). Способы выбора цвета.

Ввод фотографии в ПК с помощью сканера. Основные способы ввода изображения в ПК.

Разновидности сканеров, их характеристики и основы сканирования фотографии.

Работа со слоями в Adobe Photoshop. Работа с текстом в Adobe Photoshop. Понятие «слои». Основные возможности использования слоев. Создание коллажей. Возможности работы с текстом в Adobe Photoshop.

Практикумы:

- Рисование картины с помощью инструментов «область» и лассо.
- Рисование картины с помощью инструментов «кисть» и градиентная заливка.

- Создание композиции из геометрических фигур с использованием слоев, ввод текста в композицию.

- Создание коллажей в AdobePhotoshop (например, обложки издания).

Тема 2. Web-программирование. (2 часа).

Отводимое на изучение темы время позволит познакомить с самыми началами html-программирования и создать крайне примитивную структуру сайта (при этом заполнение этой структуры не подразумевается в рамках изучения курса). Учитель может построить работу по-другому, обратив учащегося к готовым шаблонам – конструкторам, но тогда возникает сомнение, поймет ли он все особенности работы специалиста в этой сфере. Следует заранее подготовить текст (например, набранный в Word-e) и графические объекты.

Тема 3. Экскурсия-собеседование со специалистами. (1 час)

Наиболее ценным в экскурсии представляется знакомство с условиями работы и рассказ специалиста о своей работе.

Экскурсии организуются на рабочее место web-дизайнера, в фотолабораторию, в редакцию \ мини-типографию \ типографию (2 экскурсии на выбор образовательного учреждения). Просмотр видеоролика.

Раздел III. Реставрация. Анимация. (4 часа).

Тема 1. Ретуширование и восстановление фотографии. (1 час).

Работа с инструментами «Штамп клонирования», «пятновыводитель».

Восстановление старых фотографий, использование всего арсенала ретуши.

Раздел «Анимация»

Тема 2. Анимация в Gimp. (1 час)

Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений.

Тема 3. Фильтр «Искажение» в графическом редакторе Gimp. (2 часа)

Фильтр Интерактивное искажение. Изменение размера выделенных объектов.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ и ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности.
2. Столы
3. Стулья
4. Компьютеры -15 шт.
5. Принтер.
6. Сканер.
7. Колонки.
8. Мультимедиа проектор.
9. Экран.
10. Микрофон.
11. Цифровой фотоаппарат.
12. Дисковые накопители.

Список литературы

1. Бересков, А.В. Шикин, Е.В. Компьютерная графика. Учебник и практикум. [Текст] / А.В. Бересков, Е.В. Шикин. – М.: Юрайт, 2016. – 220 с.
2. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика. Изделия с резьбовыми соединениями: учебное пособие для академического бакалавриата [Текст] / В. П. Большаков, А. В. Чагина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Юрайт, 2017. – 167 с.
3. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата [Текст] / А. В. Боресков, Е. В. Шикин (МГУ им. М.В.Ломоносова). – М.: Юрайт, 2017. – 219 с.
4. Леборг, К. Графический дизайн [Текст] / К. Леборг. – СПб.: Питер, 2017. – 96 с.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ-СОСТАВИТЕЛЕ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	«Компьютерная графика и дизайн»
Фамилия	Бдоян
Имя	Сатеник
Отчество	Гургеновна
Место работы	ГБОУ СОШ с. Шилан
Должность	Учитель информатики, технологии, ИЗО
Контактный телефон (мобильный)	89033006514
E-mail (личный)	sati.bdoyan@mail.ru

АННОТАЦИЯ

Наименование программы: «Компьютерная графика и дизайн»

Наименование организации: ГБОУ СОШ с. Шилан

Автор(ы)-составитель(и): Бдоян Сатеник Гургеновна

Предметом изучения «Компьютерная графика и дизайн» являются информационные технологии, используемые при работе с графической информацией. Целью изучения «Компьютерная графика и дизайн» является формирование основополагающих представлений о методах и механизмах обработки и хранения графической информации. Курс посвящен изучению теоретических вопросов и освоению практических навыков получения, хранения и переработки графической информации. В курсе рассматриваются основные методы работы с графикой, основы компьютерного дизайна, методы подготовки графических проектов. Изучение курса даёт практические навыки работы как с растровой, так и с векторной графикой в специализированных программных продуктах, а также использования в полном объёме механизмов работы с графикой в офисных пакетах.