

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент науки и образования Костромской области

Управление образования городского округа город Шарья

МБОУ Гимназия №3

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Прокофьева Н.Ю.

Приказ № 151

от «30» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Компьютерная графика в Corel DRAW»

для обучающихся 10-11 классов

г. Шарья 2023

Пояснительная записка

Одним из главных видов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. В современном образовании большое внимание уделяется новым информационным технологиям. Компьютерная графика – это одно из наиболее активно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе.

Знания, полученные при изучении образовательной программы «Компьютерная графика в Corel DRAW», учащиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных учебных предметов. Созданные детьми изображения могут быть использованы в рефератах, мультимедиа-презентациях, размещены в электронных документах.

Необходимость постоянно обновлять и расширять профессиональные компетенции продиктована современными условиями информационного общества, полученные знания помогут обучающемуся шагать в ногу со временем.

Научно-техническая направленность образовательной программы

Основная задача учреждений дополнительного образования, создать условия для развития творческой одаренности учащихся, их самореализация, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы образования в частности дополнительного образования.

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения компьютерной графикой, как предмета изучения.

Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и уверенно продолжить свое движение в этом направлении. Увлекательные занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. В этом заключается педагогическая целесообразность данной программы.

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с большой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Компьютерная графика - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Компьютерная графика настолько популярное явление современности, что практически все современные обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и т.п. программы на компьютере немыслимы без использования средств мультимедиа. А без компьютерной графики, в свою очередь, не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения.

Таким образом, человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и

тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. В этом и состоит актуальность данной программы.

В связи с активным вхождением данного направления в жизнь у каждого цивилизованного человека встал вопрос о необходимости его изучения уже в средних учебных заведениях нашей страны.

CorelDraw в настоящее время является одной из наиболее популярных векторных графических программ, т.к. позволяет начинающим юным художникам создавать иллюстрации различной сложности.

Нормативно-правовая база

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 10.03.2021).

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 28.09.2020).

- Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16) — URL: <https://login.consultant.ru/link?req=doc&base=LAW&n=319308&demo=1> (дата обращения: 10.03.2021).

- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474 (дата обращения: 10.03.2021).

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года») — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/ — (дата обращения: 10.03.2021).

- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019 г.) (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25 декабря 2014 г. № 1115н и от 5 августа 2016 г. № 422н) — URL: <http://профстандартпедагога.рф> — (дата обращения: 10.03.2021).

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред.11.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

- Федеральный закон о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию 436-ФЗ в ред. Федерального закона от 28.07.2012

- Федеральный закон “О внесении изменений в Федеральный закон “О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию” и отдельные законодательные акты Российской Федерации”

Направление программы: техническое

Актуальность

Актуальность программы заключается в том, что она дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в векторной программе, позволяет расширить знания учащихся по информационным технологиям, определиться в выборе будущей профессии, быть востребованными на рынке труда. Данная программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности.

Для успешного овладения компьютерной графикой необходимо знание основ рисунка, живописи, композиции и цветоведения, законов формообразования; а так же умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии. В содержании этой программы прослеживаются межпредметные связи с другими дисциплинами общеобразовательной школы, такими как: информатика, история, ОБЖ, геометрия, черчение, математика, русский язык и литература.

Новизна программы

Новизной курса является сочетание технической и художественной подготовки обучающихся при создании проектов, а также наличие возможности участия в конкурсах и выставках различной направленности.

Цель программы

Раскрытие и реализация личностного потенциала учащихся через изучение графического редактора CorelDraw для создания будущих творческих дизайнерских проектов.

Задачи

Образовательные:

- познакомить с различными направлениями дизайнерского творчества;
- заложить начальные навыки работы в программе CorelDraw;
- способствовать приобретению опыта допрофессиональной подготовки.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей ребенка;
- развивать личностные качества, способствующие повышению психологической устойчивости подростка в современных условиях и адаптации его к жизни в обществе.

Воспитательные:

- способствовать созданию условий для активного и успешного участия подростков в коллективной работе, выставках, конкурсах;
- воспитание умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога и коммуникативных навыков;
- способствовать воспитанию активной, творческой личности.

Организационно-педагогические основы

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 2 учебных года, в течение которых 1 раз в неделю проходит занятие длительностью 40 минут.

Объем программы: 68 часа

Наполняемость групп: не более 25 человек.

Возраст обучающихся: 10-11 класс.

Формы проведения занятий:

Лекционная форма:

- лекция;
- показ иллюстраций и презентаций;
- беседа.

Практическая форма:

- консультации с педагогом по техническим вопросам;
- занятия-упражнения;
- выполнение индивидуальных заданий;
- закрепление пройденной темы, опрос.

Методы и методические приемы:

Объяснительно-иллюстративный метод используется при ознакомлении обучающихся с новым теоретическим материалом, формировании у них умений работы с компьютером, программными средствами, при выработке навыков работы с клавиатурой компьютера.

Репродуктивный метод используется при работе с панелями инструментов, обучающими программами (например, контроль знаний теоретического материала), выполнении различных видов вводных, тренировочных упражнений, упражнений с комментированием.

Метод программированного обучения заключается в использовании обучающих программ.

Модельный метод включает в себя построение компьютерной модели, метод "нисходящего проектирования" и др.

Планируемые результаты

Предметные результаты

Предметные:

учащиеся будут уметь:

- работать с графическими примитивами;
- выполнять операции с текстом;
- применять эффекты CorelDraw;
- создавать творческие проекты с использованием компьютерных технологий.

учащиеся будут знать:

- основы векторной программы CorelDraw;
- различия векторной и растровой графики;
- основы дизайна и компьютерной графики;

- принципы и виды деятельности дизайнера;
виды дизайнерского творчества.

Метапредметные:

Интеллектуальные:

учащиеся научатся:

- выбирать способы деятельности в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения;
- определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учётом конечного результата;

учащиеся получают возможность научиться:

- выделять и формулировать то, что усвоено и что нужно усвоить;
- планировать и выполнять задания.

Коммуникативные:

учащиеся научатся:

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками при создании проектов;
- работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов.

учащиеся получают возможность научиться:

- координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

Учебно-организационные:

учащиеся научатся:

- работать с информацией: поиск, обработка, хранение, передача;
- понимать сущность алгоритмических предписаний и уметь действовать в соответствии с предложенным алгоритмом;
- формулировать проблемы: самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формулировать полно и точно свои мысли в соответствии с задачей и способами коммуникации.

учащиеся получают возможность научиться:

- планировать, корректировать, оценивать свои действия;
- строить логические умозаключения и выводы;
- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач творческого характера.

Личностные:

у учащихся будут сформированы:

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- способности активно побуждать себя к практическим действиям;
- способность адекватно оценивать себя реальными достижениями.

у учащихся могут быть сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, творческой и других видах деятельности;
- критичность мышления, умение воспринять общественные дела как свои собственные.

Учебно-тематический план 10 класс

№	Наименование модулей и тем	Количество аудиторных часов			Рассматриваемые вопросы
		Всего	В том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1	Виды графики. Объектно-ориентированный подход.	1	0,5	0,5	Виды графики. Объектно-ориентированный подход.
2	Рабочая среда и интерфейс программы Corel Draw. Действия с документами.	1	0,5	0,5	Рабочая среда и интерфейс программы Corel Draw. Действия с документами.
3	Состав изображений	2	1	1	Прямоугольники. Эллипсы. Многоугольники и звезды. Спирали. Сетки. Создание плаката с образцами.
4	Линии	4	1	3	Линии и инструмент Freehand Линии и инструмент Bezier Режим кисти Размерные линии
5	Текст	5	1	4	Фигурный текст Простой текст Табуляции Эффекты текста Настройка буквицы
6	Объекты	4	1	4	Манипулирование объектами Масштабирование и отражение Преобразование блоков текста Редактирование узлов
7	Заливки	4	1	3	Однородные заливки Градиентные заливки Сетчатые заливки Текстурные заливки
8	Обводка контуров	2	1	1	Параметры контуров и управление ими Процедура назначения параметров контура
9	Отображение рисунка на экране	1	0,5	0,5	Отображение рисунка на экране
10	Упорядочение объектов	2	1	1	Выравнивание объектов Диспетчер объектов
11	Операции с несколькими объектами	4	1	3	Соединение и разъединение Маски и маскирование Пересечение Исключение

12	Итоговая работа	4	-	4	Создание авторской открытки
	Итого	68			

Учебно-тематический план 11 класс

№	Наименование модулей и тем	Количество аудиторных часов			Рассматриваемые вопросы
		Всего	В том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1	Введение в тему курса	1	1		Повторение изученного
2	Огибающие и деформации	4	1	3	Добавление, удаление и редактирование огибающей Редактирование узлов и сегментов огибающей Деформация Push and Pull Деформации Zipper и Twister
3	Перспектива, тени и экструзия	4	1	3	Преобразование перспективы Экструзия объектов Добавление фасок Эффекты освещения
4	Клоны, стандартные фрагменты, пошаговые переходы и ореолы	4	1	3	Клонирование эффектов Пошаговые переходы Составные и отдельные пошаговые переходы Разъединение пошаговых переходов
5	Линзы	4	1	3	Полупрозрачная линза Осветляющая линза Линза сложения цветов Каркасная линза
6	Прозрачность и фигурная обрезка	3	1	2	Построение линзы прозрачности Фигурная обрезка Редактирование и извлечение содержимого контейнера фигурной обрезки
7	Размещение текста на траектории	3	1	2	Настройка текста на незамкнутой территории Размещение нескольких текстов на одной территории Размещение текста вдоль замкнутой кривой
8	Пиксельные изображения и коллажи	4	1	3	Импорт пиксельных изображений Преобразование векторных объектов в пиксельные изображения и наоборот Автоматическая векторизация Основные приемы коллажа
9	Вывод иллюстрации	1		1	Экспорт в форматы EPS PDF
10	Итоговая работа	5	1	4	Создание баннера

11	Резерв учебного времени	1			
	Итого	34			

Методическое обеспечение программы

- На занятиях используются электронные образовательные ресурсы, полученные в свободном доступе из Интернета <https://samoychiteli.ru/document8843.html>

Форма проведения аттестации

Итоговая аттестация – презентация авторского итогового проекта (10 класс – открытка, 11 класс – афиша или баннер).

Критерии оценки индивидуального авторского проекта

Критерий	Вес критерия (баллов)	Показатели	Кол-во баллов	Комментарии
Художественно-эстетическое впечатление	1-7	Информационная насыщенность	2	Оцениваются: Художественный уровень Гармоничность цвета Снижаются оценки: Неграмотность Небрежное оформление
		Эмоциональная выразительность	2	
		Композиционное решение	1	
		Цветовое решение	1	
		Оформление	1	
Оригинальность идеи	1-5	Актуальность содержания	2	Оценивается: Наличие и оригинальность сюжета Творческие находки
		Креативность идеи	3	
Техника выполнения	1-9	Обоснованность выбора инструментов	2	Оценивается: Дизайн оформления элементов Объем используемых инструментов Выбранная программная среда Техническая сложность исполнения Детальная прорисовка Сложность композиции
		Адекватность выбора технологии	3	
		Сложность выполнения	3	
		Компоновка объектов	1	
Всего:			21	

«5» - от 18-21 баллов

«4» - от 13 до 17 баллов

«3» - от 8 до 12 баллов

«2» - 7 баллов и ниже.

Материально-техническое обеспечение

1. Интерактивная доска
2. Ноутбук с выходом в Интернет (рабочее место педагога) – 1 штука
3. Ноутбук с выходом в Интернет (рабочее место ученика) – 15 штук
4. Комплект учебной мебели для педагога и обучающихся – 1 штука

№	Тема	Количество часов	Рассматриваемые вопросы
1.	Виды графики. Объектно-ориентированный подход.	1	Виды графики. Объектно-ориентированный подход.
2.	Рабочая среда и интерфейс программы Corel Draw. Действия с документами.	1	Рабочая среда и интерфейс программы Corel Draw. Действия с документами.
3.	Состав изображений	2	Прямоугольники. Эллипсы. Многоугольники и звезды. Спирали. Сетки. Создание плаката с образцами.
4.	Линии	4	Линии и инструмент Freehand Линии и инструмент Bezier Режим кисти Размерные линии
5.	Текст	5	Фигурный текст Простой текст Табуляции Эффекты текста Настройка буквицы
6.	Объекты	4	Манипулирование объектами Масштабирование и отражение Преобразование блоков текста Редактирование узлов
7.	Заливки	4	Однородные заливки Градиентные заливки Сетчатые заливки Текстурные заливки
8.	Обводка контуров	2	Параметры контуров и управление ими Процедура назначения параметров контура
9.	Отображение рисунка на экране	1	Отображение рисунка на экране
10.	Упорядочение объектов	2	Выравнивание объектов Диспетчер объектов
11.	Операции с несколькими объектами	4	Соединение и разъединение Маски и маскирование Пересечение Исключение
12.	Итоговая работа	4	Создание открытки

1.	Введение в тему курса	1	Повторение изученного
2.	Огибающие и деформации	4	Добавление, удаление и редактирование огибающей Редактирование узлов и сегментов огибающей Деформация Push and Pull Деформации Zipper и Twister
3.	Перспектива, тени и экструзия	4	Преобразование перспективы Экструзия объектов Добавление фасок Эффекты освещения
4.	Клоны, стандартные фрагменты, пошаговые переходы и ореолы	4	Клонирование эффектов Пошаговые переходы Составные и отдельные пошаговые переходы Разъединение пошаговых переходов
5.	Линзы	4	Полупрозрачная линза Осветляющая линза Линза сложения цветов Каркасная линза
6.	Прозрачность и фигурная обрезка	3	Построение линзы прозрачности Фигурная обрезка Редактирование и извлечение содержимого контейнера фигурной обрезки
7.	Размещение текста на траектории	3	Настройка текста на незамкнутой территории Размещение нескольких текстов на одной территории Размещение текста вдоль замкнутой кривой
8.	Пиксельные изображения и коллажи	4	Импорт пиксельных изображений Преобразование векторных объектов в пиксельные изображения и наоборот Автоматическая векторизация Основные приемы коллажа
9.	Вывод иллюстрации	1	Экспорт в форматы EPS PDF
10.	Итоговая работа	5	Создание баннера

<https://samoychiteli.ru/document8843.html>