

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ПАЛОГРАДСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ОМСКОЙ ОБЛАСТИ
МБОУ «ЮРЬЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»

Рассмотрено
педагогическим советом
протокол №1
от 28.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Юрьевская СШ»
//Табачников В.Н//
Приказ № 138/2 от 28.08.2023



Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Медиа»

(для 10-11 классов)

Составитель:
Чайбук Ю.В.

Юрьевка

2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Количество часов: 17

Возраст: 10-11 класс

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

В XXI веке умение уверенно пользоваться компьютером равносильно навыкам письма и чтения. И те, кто даже не знает, как включить компьютер и проверить электронную почту, остаются в подавляющем меньшинстве.

Замечено, что намного легче овладевать компьютерными технологиями и разнообразными новшествами нынешнему поколению, поскольку приход компьютера в их жизнь совпал с взрослением и интеллектуальным развитием.

Современные компьютерные технологии – это целый мир со своими странами и континентами, океанами и горными вершинами. К сожалению, учащиеся проводят многие часы, или даже дни, играя в компьютерные игры. Но мало кто задумывается о том, как направить усилия учащегося на изучение компьютера с точки зрения практического применения, развития творчества, создания собственных текстов, картин, сайтов и программ.

Цель изучения курса

Освоение базовых понятий и методов компьютерной графики, обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений.

Задачи курса:

- рассмотреть научные основы построения и хранения компьютерных изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;

– научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ, КУРСА

«Медиа»

Личностные результаты

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.

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.

Предметные результаты

Курс «Медиа» способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика и ИКТ». Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых, векторных и 3D-изображений и программах, предназначенных для компьютерной

обработки изображений и веб-дизайна.

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.

Учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно должны **знать:**

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения *практической части* курса учащиеся должны **уметь:**

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ, КУРСА «Медиа»

В курсе «Компьютерная графика» рассматриваются:

основные вопросы создания, редактирования и хранения изображений; особенности работы с изображениями в растровых программах; методы создания иллюстраций в векторных программах. Для создания и редактирования изображений и монтажа фотографий — программа Adobe PhotoShop.

Раздел 1. Основы изображения

1. Методы представления графических изображений

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

2. Цвет в компьютерной графике

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель **RGB**. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Цветовая модель **CMYK**. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей **RGB** и **CMYK**. Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель **HSB** (Тон — Насыщенность — Яркость).

3. Форматы графических файлов

Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Раздел 2. Программы векторной и растровой графики

4. Монтаж и улучшение изображений

4.1. Введение в программу Adobe PhotoShop

4.2. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop

Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.

4.3. Работа с выделенными областями. Использование инструментов выделения: «Лассо», «Область», «Волшебная палочка».

Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения.

4.4. Маски и каналы

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой

маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.

4.5. Коллаж. Основы работы со слоями

Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя.

Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

4.6. Рисование и раскрашивание

Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаш, кисти, ластик, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий.

4.7. Тоновая коррекция

Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, темного и среднего изображений.

Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции.

4.8. Цветовая коррекция

Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции.

Команды цветовой коррекции.

4.9. Ретуширование фотографий

Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

4.10. Работа с контурами

Назначение контуров. Элементы контуров. Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ,
КУРСА
«Медиа»**

№	Тема	Дата
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	
	Раздел 1. Основы изображения	
	Методы представления графических изображений	
2	Растровая графика.	
3	Векторная графика.	
4	Сравнение растровой и векторной графики.	
5	Особенности редакторов растровой и векторной графики.	
	Цвет в компьютерной графике	
6	Аддитивная цветовая модель.	
7	Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.	
8	Субтрактивная цветовая модель.	
9	Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовых моделей. Цветоделение при печати.	
10	Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.	
11	Цветовая модель «Цветовой оттенок — Насыщенность - Яркость».	
	Форматы графических файлов	
12	Векторные форматы.	
13	Растровые форматы. О сохранении изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.	
14	Преобразование файлов из одного формата в другой.	
	Раздел 2. Редакторы векторной и растровой графики	
	Монтаж и улучшение изображений	
15	Введение в программу AdobePhotoshop.	
16	Рабочее окно программы AdobePhotoshop. Выделение областей.	
17	Работа с выделенными областями. Использование инструментов выделения: «Лассо», «Область», «Волшебная палочка».	
18	Работа с выделенными областями. Модификация выделения, масштабирование, поворот, искажение.	
19	Маски и каналы.	
20	Коллаж. Создание коллажа.	
21	Понятие слоя. Способы создания слоя. Операции над слоями.	
22	Рисование и раскрашивание. Основные инструменты.	
23	Основы работы со слоями. Особенности работы с многослойными изображениями. Связывание слоёв	
24	Работа со слоями (окончание). Текстовые слои. Инструмент «Туре». Размещение текста на экране, редактирование.	

25	Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.	
26	Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета.	
27	Фильтры основные сведения, применение	
28	Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную.	
29	Ретуширование фотографий.	
30	Создание эффектов с фотографиями	
31	Создание эффектов с фотографиями	
32	Работа с контурами.	
33	Обмен файлами между графическими программами	
34	Выполнение проекта.	
	Итого:	34

Условия реализации программы

Материальное обеспечение программы

Комплектация компьютерного класса:

- ноутбуки, размещение которых соответствует санитарно-техническим нормам;
- принтер с допустимым уровнем шума (по необходимости);
- сканер (по необходимости);
- оборудование для организации локальной вычислительной сети;
- программное обеспечение;
- учебно-методическая литература, необходимая для обеспечения полноценного учебного процесса;
- учебная доска.

Методическое обеспечение программы

Для занятий имеются учебно-методические комплекты по информатике, традиционные («бумажные»), и инновационные (электронные/цифровые и «сетевые»).

Список литературы для педагогов

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273 от 29.12.2012.
2. Приказ Министерства образования и науки № 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Кузьменко В.Г. Visual Basic 6. Самоучитель. - 2-е изд. - М.: ООО «Бином-Пресс», 2003 г.-432 с.
4. Лукин С.Н. Турбо-Паскаль 7.0. Самоучитель для начинающих. - М.: «Диалог-МИФИ», 2004.- 400 с.
5. Максимов Н.В., Попов И.И. Компьютерные сети: учебное пособие. - 2-е изд., испр. и доп. - ФОРУМ: ИНФРА-М, 2007. - 448 с.
6. Новиков Ф.А. Дискретная математика для программистов. Учебник для вузов. 2-е изд. - СПб.: Питер, 2005. - 364 с.
7. Партыка Т.Л., Попов И.И. Операционные системы, среды и оболочки: Учебное пособие. - М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2006. - 400 с.
8. Хальворсон М. Microsoft Visual Basic 6.0 для профессионалов. Практич. пособ. Серия «Шаг за шагом» /Пер. с англ. - М.: СП ЭКОМ, 2005. - 720 с.
9. Хомоненко А.Д. и др. Delphi 7 / Под общ.ред. А.Д. Хомоненко. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 1216 с.

Список литературы для детей и родителей

1. Евсеев Г.А. Реанимация, проверка, наладка персонального компьютера. - Москва: «ДЕСС КОМ», 2002. - 288 с.
2. Лебланк Ди-Анн. Linux для «чайников», 6-е издание: Пер. с англ. - М.: Издательский дом «Вильямс», 2008. - 464 с.
3. Мураховский, В. И. Устройство компьютера. - М.: «АСТ-ПРЕСС КНИГА», 2003. - 640 с. (Популярная энциклопедия).
4. Соломенчук В.Г., Соломенчук П.В. Железо ПК 2006. - СПб.: БХВ-Петербург, 2006. - 448 с.
5. Фигурнов В.Э. IBM PC для пользователя. Краткий курс. - М.: ИНФРА-М, 2005. - 480 с.