

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа № 26 с углубленным изучением отдельных предметов»
(МАОУ «СОШ № 26»)
«Открытым предметом являются веладан 26 №-а шор школа»
муниципальной асыюралана веладан учреждение
(«26-од №-а шор школа» МАВУ)

РАССМОТРЕНО:

На заседании МО

И. М. Каринина
«30» августа 2018 г.

СОГЛАСОВАНО:

Зам. директора по УР

И. И. Степанов
«30» августа 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор школы

И. И. Каринина
«31» августа 2018 г.

ПРИНЯТО

на заседании

педагогического совета

«31» августа 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
«Основы компьютерной графики»

Уровень образования - среднее общее

Срок реализации программы - 2 года

г. Сыктывкар,
2018

Пояснительная записка

Рабочая программа «Компьютерная графика» составлена на основе авторской программы Л.А. Залоговой, канд. физ.-мат.наук, доцента кафедры математического обеспечения вычислительных систем Пермского государственного университета.

Цели и задачи программы:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся готовности к использованию средств ИКТ в информационно-учебной деятельности для решения учебных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.
- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Общая характеристика учебного предмета

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Информатика имеет большое и всевозрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть

современными образовательными результатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

В содержании курса информатики основной школы сделан акцент на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления.

МАОУ "СОШ № 26" г. СЫКТЫВКАР

Содержание учебного материала

В курсе «Компьютерная графика» рассматриваются:

- Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов;
- особенности работы с изображениями в растровых программах (Растровый редактор Gimp);
- методы создания иллюстраций в векторных программах (Векторный графический редактор Компас).
- Создание изображения с помощью программирования (Язык программирования Паскаль)

Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.

1. Основные виды графики.

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. Векторные и растровые форматы.

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

Графика в Паскаль

Интерфейс программы. Меню, панель инструментов. Объекты и работа с ними. Контуры. Заливка. Группировка объектов. Объединение, вычитание и пересечение фигур. Расположение объектов. Выравнивание и распределение объектов. Построение изображений

Растровый графический редактор Gimp

1. Знакомство с Gimp.

Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора. Окна и панели инструментов редактора. (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения). Инструменты цвета.

2. Инструменты и диалоги.

Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение. Клонирование изображения. Заливка. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

3. Текст

Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Диалоги: навигация, история

отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

4. Инструмент Штамп

Инструменты Штамп и Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контуры. Выделение произвольных областей

5. Работа со слоями

Слой. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.

6. Рисование геометрических фигур

Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном). Рисование объемных фигур.

7. Работа с изображением. Фильтры.

Сканирование изображений. Характеристики сканеров. Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры. Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.

8. Анимация в Gimp.

Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.

Векторный графический редактор «Компас»

1. Интерфейс программы I

Знакомство с интерфейсом. (Рабочее окно программы. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния).

2. Основы работы с объектами.

Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль.

3. Закраска рисунков.

Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки

4. Вспомогательные режимы работы.

Изменение цвета, толщины, стиля шриха (контура). Вспомогательные режимы работы.

5. Создание рисунков из кривых

Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.

6. Методы упорядочения и объединения объектов.

Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами.

7. Работа с текстом.

Создание текстового объекта Кернинг. Расположение текста вдоль кривой. Заверствывание текста в блок.

Ms Publisher

основные возможности PUBLISHER , шаблоны публикации, параметры макета, библиотека шаблонов, публикации для печати, визитки, буклеты, этикетки. Создание брошюры, вёрстки газеты, подготовки печатных и маркетинговых материалов для бизнеса, рассылки публикаций по электронной почте или для просмотра в Интернете, презентации публикаций.

Тематический план
(10 класс, 72 часа, 2 часа в неделю)

№	Наименование модулей	Всего, час	В том числе	
			лекция	практика
1	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	4	2	2
2	Графика в Паскаль	29	7	22
3	Ms Publisher	4	1	3
4	Векторный графический редактор Компас 3.0	9	4	5
5	Растровый графический редактор Gimp	25	6	19
6	Итоговая работа	1	0	1
Итого:		72	20	52

Тематический план
(11 класс, 68 часов, 2 часа в неделю)

№	Наименование модулей	Всего, час	В том числе	
			лекция	практика
5	Растровый графический редактор Gimp	68	25	42
6	Итоговая работа	1	0	1
Итого:		68	25	43

МАОУ "СОШ № 26" г. СЫКТЫВКАР

**Поурочное планирование
10 класс (72 часа – 2 часа в неделю)**

№	Наименование тем	В том числе		
		Всего часов	Теория	Практика
1.	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	4	2	2
1	Основные виды графики. (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.)		1	0
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)).		1	1
3	Векторные и растровые форматы. (Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой).		0	1
2.	Язык программирования Pascal	27	7	20
1	Интерфейс программы. Меню, панель инструментов.		1	0
2	Объекты и работа с ними. Контуры. Заливка. Группировка объектов		2	0
3	Объединение, вычитание и пересечение фигур		2	0
4	Расположение объектов. Выравнивание и распределение объектов		1	0
5	Ввод текста в графике		1	0
6	<i>Практическая работа «Построение изображений»</i>		0	8
7	<i>Практическая работа «Ввод текста в графике»</i>		0	12
	Ms Publisher	5	1	4
1	Создание первой публикации. Создание визитки.		1	0
2	Создание шаблона. Создание буклета.		0	2
3	Поздравительные открытки и приглашения для личных и деловых встреч.		0	1
4	Отправка публикации в виде сообщений электронной почты. Построитель простых веб-узлов.		0	1
	Растровый графический редактор Gimp	26	6	20

Знакомство с Gimp		4	1	3
1	Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора.		1	0
2	Окна и панели инструментов редактора. (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения).		0	1
3	Инструменты цвета.		0	1
4	<i>Практическая работа «Основы работы с объектами».</i>		0	1
Инструменты и диалоги		4	1	3
5	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.		0	1
6	Клонирование изображения.		0	1
7	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.		1	0
8	<i>Практическая работа «Создание простейших рисунков»</i>		0	1
Текст		3	1	2
9	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.		1	0
10	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.		0	1
11	<i>Практическая работа «Создание текстовой рекламы»</i>		0	1
Инструмент штамп		4	0	4
12	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой.		0	1
13	Выделение переднего плана. Выделение объекта. Умные ножницы. Контур		0	1
14	Выделение произвольных областей		0	1
15	<i>Практическая работа «Редактирование изображений»</i>		0	1
Работа со слоями		4	1	3
16	Слой. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя.		1	0
17	Совмещение нескольких изображений. Эффект движения. Практическая работа «Самолет в полете»		0	1
18	<i>Практическая работа «Работа со слоями в Gimp. Комбинирование рисунков из разных изображений»</i>		0	1
19	<i>Практическая работа «Эффект тени», «Чашка на дисковом - маска слоя»</i>		0	1
Рисование геометрических фигур		2	0	2
20	Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном).		0	1
21	Рисование объемных фигур.		0	1
Работа с изображением. Фильтры		2	1	1
22	Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры.		1	0
23	Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.		0	1
Анимация в Gimp		2	1	1
24	Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.		1	0
25	<i>Практическая работа. Создание анимации</i>		0	1
26	<i>Промежуточная аттестация</i>		0	1

<i>Векторный графический редактор Компас</i>		<i>10</i>	<i>4</i>	<i>6</i>
Интерфейс программы		2	1	1
1	Знакомство с интерфейсом. (Рабочее окно программы . Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния).		1	0
2	<i>Практическая работа «Знакомство с интерфейсом»</i>		0	1
Основы работы с объектами		3	1	2
3	Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль.		1	0
4	<i>Практическая работа «Основы работы с объектами»</i>		0	1
5	<i>Практическая работа «Создание простейших рисунков из примитивов</i>		0	1
Методы упорядочения и объединения объектов		4	1	3
6	Методы объединения объектов: группирование объединение, логические операции над объектами		1	0
7	<i>Практическая работа «Построение геометрических фигур»</i>		0	1
8	<i>Практическая работа «Построение кривых»</i>		0	1
9	<i>Практическая работа «Создание изображений с помощью кривых»</i>		0	1
10	Разработка итогового творческого проекта.		0	1

МАОУ "СОШ № 26" г. СВЯТЫЙКАР

**Поурочное планирование
11 класс (68 часов – 2 часа в неделю)**

№	Наименование тем	В том числе		
		Всего часов	Теория	Практика
1.	Повторение. Основные понятия компьютерной графики. Работа со слоями. Выделения.	4	2	2
1	Создание и удаление слоёв, перенос с одного файла на другой. работа с инструментами выделения.	4	1	0
2	Практическая работа «Снежинка за стеклом»		0	1
3	Практическая работа «Рисуем кнопку для веб-страницы»		0	1
4	Знакомство с командами трансформации, с трансформацией выделения, с изменением параметров для достижения реалистичности сцены, с совмещением изображений, выделением требуемых фрагментов и трансформацией с целью создания единого образа		1	0
2.	Фильтры	3	2	1
1	Фильтры. Набор специальных команд. Скрипт-Фу	3	1	0
2	Фильтр Пикселизация . Фильтр Искажение. Фильтры Карты Фильтры Имитации.		1	0
3	Веб-фильтры. Анимационные фильтры.		0	1
3.	Создание художественного текста.	6	4	2
1	Устранение дефектов фотографий с помощью инструмента Штамп	6	1	0
2	Использование инструментов Осветление, Размазывание, Резкость		1	0
3	Текстура. Создаем текстуру змеиной кожи		1	0
4	Практическая работа. Создание текстур. Применение текстур при художественной обработке фотографий		0	1
5	Фильтры. Фильтры размывания. Гауссово размывание.		1	0
6	Фильтры из группы Свет и тень. Практическая работа. Использование фильтров. Создание бесшовной текстуры.		0	1
4	Работа в технике скрапбукинг для создания страниц фотоальбома	11	6	5
1	Терминология редактора GIMP. Основные операции с документами	11	1	0
2	Практическая работа. Изменение размера изображения по заданным параметрам. Кадрирование изображений.		1	0
3	Практическая работа. Создание файла из содержимого		0	1

	буфера обмена			
4	Кадрирование с заданными размерами. Параметры инструмента Кадрирование.		0	1
5	Инструменты рисования: Кисть, Карандаш, Аэрограф, Ластик, Плоская заливка Инструмент Кисть.		1	0
6	Добавление кистей в Gimp. Практическая работа Создание собственной кисти.		0	1
7	Инструмент Аэрограф и Градиент. Работа с декоративными скрап объектами в формате PNG.		1	0
8	Практическая работа Инструменты рисования		0	1
9	Преобразование изображения в файле Фоновый рисунок на основе градиентов.		1	0
10	Выделение областей изображения. Растушёвывание и Режим выделения.		1	0
11	Практическая работа Использование инструментов выделения Эллиптическое выделение и Прямоугольное выделение		0	1
5	Цветовая и тоновая коррекция фотографий.	5	1	4
1	Маски и каналы. Практическая работа Использование быстрой маски для выделения фрагмента изображения.		0	1
2	Сохранение выделения в альфа – канале. 3. Градиентные маски.		1	0
3	Коррекция тонового диапазона. Инструменты тоновой коррекции изображения.		0	1
4	Практическая работа. Использование команд Яркость – Контраст, Уровни для тоновой коррекции изображения.		0	1
5	Инструменты цветовой коррекции изображения. Практическая работа . Цветовая коррекция изображения: устранение эффекта «красных глаз» и создание белоснежной улыбки		0	1
6	Художественная обработка фотографий	6	1	5
1	Устранение дефектов фотографий с помощью инструментов Штамп и Лечебная кисть		0	1
2	Использование инструментов Осветление, Размазывание, Резкость		0	1
3	Текстура. Создаем текстуру змеиной кожи		1	0
4	Практическая работа Создание текстур. Применение текстур при художественной обработке фотографий		0	1
5	Фильтры. Фильтры размывания. Гауссово размывание.		0	1
6	Фильтры из группы Свет и Тень. Практическая работа Использование фильтров. Создание бесшовной текстуры.		0	1
7	Ретуширование и восстановление фотографий.	3	0	3
1	Работа с инструментами Штамп клонирования, пятновыводитель. Восстановление старых фотографий, использование всего арсенала ретуши.		0	1
2	Выполнение творческой работы.		0	2
8	Создание анимированной графики.	7	4	3
1	Создание анимации. Сохранение анимации.		1	0
2	Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами.		0	1
3	Создание анимации. Кадры анимации, операции над		0	1

	кадрами.			
4	Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения.		1	0
5	Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения.		1	0
6	Быстрое создание анимации. Создание кнопок. Создание логотипов.		0	1
7	Практическая работа. Вращающаяся Земля.		1	0
9	Цветовые модели	7	3	4
1	Модель RGB. Редактор GFig.		1	0
2	Модель HSV		1	0
3	Инструмент Цветовой баланс. Тон-Насыщенность.		1	0
4	Инструмент Порог. Модель CMYK		0	1
5	Практическая работа «Создание изображений с помощью кривых»		0	2
	Промежуточная аттестация		0	1
10	Создание коллажей.	9	1	8
1	Отработка умений и навыков работы со слоями, с инструментами выделения, командами скопировать, вставить, трансформацией, масштабированием.		1	0
2	Практическая работа. Создание коллажей, состоящих из нескольких фотографий.		0	2
3	Практическая работа. Создание коллажей, состоящих из нескольких фотографий.		0	2
4	Редактирование фоновых слоев. Создание многослойного изображения. Практическая работа «Комбинирование рисунков из разных изображений».		0	2
5	Фотомонтаж и фотоколлаж. Правила создания коллажа. Практическая работа «Плавный переход одного изображения в другое»		0	2
11	Инструмент рисования. Инструмент Штамп Лечебная кисть.	7	4	3
1	Диалоговое окно: Кисти, Текстура, Градиент. Инструменты кисти: Ластик. Параметры инструмента Ластик. Практическая работа «Удаление очков с фотографии».		1	0
2	Диалоговое окно: Штамп, параметры инструмента Штамп. Практическая работа «Заполнение поля цветами».		0	1
3	Работа с текстом в GIMP. Импорт Шрифтов. Создание календарной сетки. Экспорт файла в формат TIFF. Печать календаря.		1	0
4	Инструменты рисования. Рисование линий и градиентов.		1	0
5	Практическая работа «Создание космоса»		0	1
6	Творческая работа «Рисование в Gimp»		0	1
7	Наложение фотографий с эффектом полупрозрачности».		1	0

Контрольное тестирование

Тема	Учебных
------	---------

	<i>часов</i>
Промежуточная аттестация	2
<i>Всего</i>	2

Требования к уровню подготовки учащихся, обучающихся

В рамках данного курса 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**:

1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp):
 - ✓ выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лasso (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);
 - ✓ 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;
 - ✓ оформить публикацию для печати в виде визитки, буклета, поздравительной открытки, брошюры, газеты
 - ✓ защитить проект в виде собственного Web-сайта.
2. Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp;
3. В векторных редакторах Компас
 - ✓ Настраивать интерфейс программы
 - ✓ Создавать, упорядочивать и редактировать объекты;
 - ✓ Пользоваться вспомогательными средствами. Таковыми как: направляющие, сетка, прилипание;
 - ✓ Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - ✓ Применять различные графические эффекты;
 - ✓ Закрашивать рисунки;
 - ✓ Работать с текстом;
 - ✓ Работать с растровыми изображениями;
 - ✓ Самостоятельно создавать иллюстрации и дизайн-макеты.
4. Выполнять обмен файлами между графическими программами.

В конце изучаемого курса учащиеся могут:

1. защитить реферат, доклад;
2. представить свои разработки визиток, реклам, открыток;
3. представить реставрированные и обработанные фотографии;
4. представить коллажи;
5. представить мультимедиа-презентацию;

6. представить созданные изображения на Web-странице;
7. оформить школьную газету с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.

Критерии оценки учебной деятельности

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всего курса элективного курса.

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются практическими контрольными или тестовых заданиями.

Оценка тестовых работ

Процент выполнения работы:

Оценка:

- Менее 40% - «2»
- 40 – 60% - «3»
- 61 – 85% - «4»
- 86% - 100% - «5»

При выполнении практической работы и контрольной работы:

Содержание и объем материала, подлежащего проверке в контрольной работе, определяется программой. При проверке усвоения материала выявляется полнота, прочность усвоения учащимися теории и умение применять ее на практике в знакомых и незнакомых ситуациях.

Отметка зависит также от наличия и характера погрешностей, допущенных учащимися.

- *грубая ошибка* – полностью искажено смысловое значение понятия, определения;
- *погрешность* отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;
- *недочет* – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определенные программой обучения;
- *мелкие погрешности* – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные описки и т.п.

«5» ставится при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 мелких погрешностей;

– «4» ставится при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки;

– «3» ставится при выполнении 2/3 от объема предложенных заданий;

– «2» ставится, если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями поданной теме в полной мере (незнание основного программного материала);

– «1» – отказ от выполнения учебных обязанностей.

Устный опрос осуществляется на каждом уроке (эвристическая беседа, опрос).

Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение проблемных мест в усвоении учебного материала и фиксирование внимания учеников на сложных понятиях, явлениях, процессе.

Оценка устных ответов учащихся

Ответ оценивается отметкой «5», если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности,

точно используя терминологию информатики как учебной дисциплины;

- правильно выполнил рисунки, схемы, сопутствующие ответу;
- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами;
- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

Возможны одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию учителя.

Ответ оценивается отметкой «4», если ответ удовлетворяет в основном требованиям на отметку «5», но при этом имеет один из недостатков:

- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя;
- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию учителя.

Отметка «3» ставится в следующих случаях:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала определенные настоящей программой.

Отметка «2» ставится в следующих случаях:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание или неполное понимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала;
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании специальной терминологии, в рисунках, схемах, в выкладках, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

Отметка «1» ставится в следующих случаях:

- ученик обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала;
- не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу;
- отказался отвечать на вопросы учителя.

МАОУ СОШ № 26 г. СЫКТЫВКАР

Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

- **Персональный компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
- **Проектор**, подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- **Интерактивная доска** – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
- **Принтер** – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
- **Устройства вывода звуковой информации** – аудиокolonки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.
- **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь.

Перечень учебно-методического обеспечения.

Список литературы для учителя:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г.
3. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2015 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
4. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.П. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
5. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Компас/Учебное пособие, Москва., 2016
6. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2013

Список литературы для учащихся:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
3. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2017
4. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Компас/Учебное пособие, Москва., 2008
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2015;

6. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru

Интернет ресурсы:

www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества
<http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363 про Gimp
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape.

МАОУ "СОШ № 26" г. СЫКТЫВКАР