Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

гимназия № 2

г. Асино Томской области

|  |  |
| --- | --- |
| Обсуждено  заседание МО  учителей математики и информатики  протокол №\_\_\_  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г. | Утверждаю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Директор МАОУ  Гимназии №2  Седюкова Н.В.  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г. |
| Согласовано  МС гимназии (или ЭМС УО)  протокол №\_\_\_  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г. |  |

**Рабочая учебная программа**

специального курса

Информатика

10 класс

(технологический модуль)

Общее количество часов - 34

(1 час в неделю)

Составил:

Соловьева Жанна Николаевна,

учитель информатики

первой квалификационной категории

2019г.

### Пояснительная записка

Рабочая программа элективного курса по информатике и ИКТ «Компьютерная графика» составлена на основе:

* Учебным планом общеобразовательного учреждения МАОУ гимназии №2;

В предложенном курсе «Компьютерная графика» изучаются графические возможности технологии Macromedia Flash. Данная программа является ступенью более высокого уровня, чем редактор PAINT, изучаемый в рамках базового курса информатики. Не имея достаточных навыков изобразительной деятельности, ученик, работая в Macromedia Flash, получает довольно качественные изображения и овладевает соответствующими навыками, которые необходимы для следующего шага к мастерству обработки векторной графики.

Предлагается несколько уровней реализации программы Macromedia Flash. Рассматриваемый курс – это начальный уровень, когда педагог больший акцент делает на накопление учащимся собственного опыта работы с редактором, предполагает организацию занятия с исследованием, где больше усилий прилагается на изучение и понимание функций редактора, его инструментария.

Работа с редактором удачно реализуется через проектную деятельность. В этом случае желательно иметь общий сетевой ресурс для обмена фрагментами изображений между участниками проекта. Учащиеся, которые уже знакомы с растровым графическим редактором PAINT, ориентируются в технологии Macromedia Flash достаточно легко, поскольку интерфейс им уже знаком. Это позволяет сразу создавать изображения в среде Macromedia Flash, сохранять и редактировать изображения. Развитие творческой активности обучающихся на уроках компьютерной графики позволяет не только расширять их миропонимание, но и формировать эстетическое отношение к окружающему миру.

**Цель:**

* знакомство с редактором Macromedia Flash, который используется в реальной профессиональной деятельности, освоение базовых приёмов работы в ннём, получение простейших навыков создания графических и анимационных изображений.

**Задачи:**

* способствовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами информационно-коммуникационных технологий;
* формирование навыков самообразования по изучению новой графической среды;
* закрепление знаний, полученных в рамках изучения базового курса, и расширение знаний о принципах построения и обработки графических изображений;
* повышение уровня технологических навыков компьютерной обработки графических изображений;
* создание условий для осознанного профессионального самоопределения.

**Планируемые результаты**

*Личностные результаты*

* сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики:
* сформированность навыков сотрудничества в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности.
* бережное, ответственное и компетентное отношение к физическому и психологическому здоровью как собственному, так и других людей, умение оказывать первую помощь;
* готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности; осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов;
* осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

*Метапредметные результаты*

* формирование умений использования методов и средств информатики: моделирования, формализации и структурирования информации; компьютерного эксперимента при исследовании различных объектов, явлений и процессов;
* владение навыками постановки задачи при полной и неполной имеющейся информации;
* формирование умения планирования деятельности;
* контроль, анализ, самоанализ результатов деятельности;
* коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;
* умение выбирать источники информации, необходимые для решения задачи;
* умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности;
* формирование умений представления информации в виде информационных моделей различных видов на естественном, формализованном и формальном языках.

*Предметные результаты*

* владение системой базовых знаний;
* овладение видами информационной учебной деятельности и компетенциями, необходимыми для успешного обучения и повседневной жизни;
* формирование механизмов мышления, характерного для информатики и информационной деятельности;
* сформированность умения работать с библиотеками программ; наличие опыта использования компьютерных средств представления и анализа данных.

В результате изучения программы

*обучающийся научится:*

* использовать готовые прикладные компьютерные программы в соответствии с типом решаемых задач и по выбранной специализации;
* соблюдать санитарно-гигиенические требования при работе за персональным компьютером в соответствии с нормами действующих СанПиН.
* презентовать работу, используя соответствующие редакторы, не перегружать лишней информацией, правильно составлять структуру материала;
* осуществлять сетевой самоконтроль;
* использовать средства защиты информации;
* иметь представление о назначении и об основных функциях программы; об особенностях меню; об организации панели инструментов и временной шкалы; о способах задания анимации; достоинства и недостатки векторной графики; способы хранения изображений в файлах векторного формата.

*Обучающийся получит возможность*:

* получить представление о различии между векторной и растровой графикой.
* научиться характеризовать структуру, графические возможности программы Macromedia Flash, основные инструменты и их назначение.
* приобрести умения:
  + создавать изображение в среде Macromedia Flash;
  + выбирать и применять нужные инструменты;
  + сохранять готовое изображение;
  + редактировать ранее сохраненный рисунок;
  + применять эффекты анимации;
  + презентовать готовый программный продукт;
  + использовать правила безопасной и экономичной работы с компьютерами и мобильными устройствами;
* использовать принципы обеспечения информационной безопасности, способы и средства обеспечения надежного функционирования средств ИКТ;
* осуществлять самоконтроль, самооценку, самокоррекцию.

**Содержание программы.**

*1. Основы создания рисунков в Macromedia Flash (12 часов)*

Интерфейс программы. Карандаш, Овал, Прямоугольник. Заливка, Преобразование заливки. Кисть, Чернильница, Ластик. Технология отрисовки картинки во Flash. Лассо, Перо. Свободная трансформация. Текст. Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform. Технология создания клипа-кнопки. Инструменты Zoom и Hand. Выполнение публикаций. Экспорт. Моментальная проверка правильности расположения перетаскивающихся объектов.

*2. Основы создания анимации в Macromedia Flash (17 часов)*

Основы создания анимации. Мультипликационное кино. Компьютерная анимация. Общие принципы работы со слоями. Покадровая анимация. Символы и экземпляры. Motion-анимация. Движение по пути. Слой Guide. Shape-анимация. Управление изменениями формы с помощью Shape Hint. Озвучивание анимации. Запись и коррекция звукового фрагмента. Работа с текстовыми полями в одном кадре. Расчётная анимация типа Shape. Анимированная маска. Расчётная анимация типа Motion. Использование символа типа Movie Clip для создания маски двигающейся по заданной траектории. Работа с кнопками. Кадры кнопки. Анимированная кнопка. Использование в кнопках изображений. Использование сцен. Технология работы с цветом.

*3. Разработка собственного проекта (5 часов)*

Каждый учащийся выбирает тему проекта и разрабатывает по ней программный продукт.

Тематика творческих проектов:

• Правила дорожного движения.

• Правила пожарной безопасности.

• Если хочешь быть здоров …….

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема урока | Количество часов | Дата | | |
| план | факт | приме-чания |
| 1. Основы создания рисунков в Macromedia Flash (12 часов) | | | | | |
| 1 | Техника безопасности. Интерфейс программы. | 1 | 02.09-07.09 |  |  |
| 2 | Карандаш, Овал, Прямоугольник. | 1 | 9.09-14.09 |  |  |
| 3 | Заливка, Преобразование заливки. | 1 | 16.09-21.09 |  |  |
| 4 | Кисть, Чернильница, Ластик. | 1 | 23.09-28.09 |  |  |
| 5 | Технология отрисовки картинки во Flash . | 1 | 30.09-05.10 |  |  |
| 6 | Лассо, Перо. | 1 | 07.10-12.10 |  |  |
| 7 | Свободная трансформация. | 1 | 14.10-19.10 |  |  |
| 8 | Технология создания клипа-кнопки. | 1 | 21.10-26.10 |  |  |
| 9 | Текст. | 1 | 05.11-09.11 |  |  |
| 10 | Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform. | 1 | 11.11-16.11 |  |  |
| 11 | Технология создания клипа-кнопки. | 1 | 18.11-23.11 |  |  |
| 12 | Инструменты Zoom и Hand. Выполнение публикаций. | 1 | 25.11-30.11 |  |  |
| 2. Основы создания анимации в Macromedia Flash (17 часов) | | | | | |
| 13 | Основы создания анимации. | 1 | 02.12-07.12 |  |  |
| 14 | Общие принципы работы со слоями. | 1 | 09.12-14.12 |  |  |
| 15 | Покадровая анимация. | 1 | 16.12-21.12 |  |  |
| 16 | Символы и экземпляры. | 1 | 23.12-28.12 |  |  |
| 17 | Motion-анимация. | 1 | 09.01-18.01 |  |  |
| 18 | Движение по пути. Слой Guide (направляющий). | 1 | 20.01-25.01 |  |  |
| 19 | Shape-анимация. | 1 | 27.01-01.02 |  |  |
| 20 | Управление изменениями формы с помощью Shape Hint. | 1 | 03.02-08.02 |  |  |
| 21 | Озвучивание анимации. | 1 | 10.02-15.02 |  |  |
| 22 | Работа с текстовыми полями в одном кадре. | 1 | 17.02-22.02 |  |  |
| 23 | Расчётная анимация типа Shape. | 1 | 24.02-29.02 |  |  |
| 24 | Анимированная маска. Расчётная анимация типа Motion. | 1 | 02.03-07.03 |  |  |
| 25 | Использование символа типа Movie Clip для создания маски двигающейся по заданной траектории. | 1 | 09.03-14.03 |  |  |
| 26 | Работа с кнопками. Кадры кнопки. | 1 | 16.03-21.03 |  |  |
| 27 | Анимированная кнопка. | 1 | 30.03-04.04 |  |  |
| 28 | Использование сцен. | 1 | 06.04-11.04 |  |  |
| 29 | Технология работы с цветом. Создаем тест. | 1 | 13.04-18.04 |  |  |
| 3. Разработка собственного проекта (5 часов) | | | | | |
| 30-34 | Работа над проектом. | 1 | 20.04-25.04  27.04-02.05  04.05-08.05  11.05-16.05  18.05-23.05 |  |  |
| Итого**:** | | 34 |  |  |  |