

## Аннотация рабочей программы дисциплины «IT-технологии» по программе основного общего образования (год набора - 2021)

### 1 Цели и задачи освоения программы

Обучение технологии в основной школе направлено на достижение следующей цели:

развития творческого и инженерного мышления у учащихся по средствам компьютерной графики.

#### **Задачи:**

##### *Обучающие:*

- получить представление об основных принципах компьютерного и web- дизайна;
- научиться методам трехмерного представления объектов;
- научиться применять законы композиции в цифровом рисунке;
- научиться применять различные графические эффекты;
- получить сведения о видах компьютерной графики;
- получить навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений;
- научиться создавать простые анимационные ролики;
- освоить понятийный аппарат изучаемой дисциплины.

##### *Развивающие:*

- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;
- расширять кругозор воспитанников в области применения компьютера;
- развивать личную эффективность учащихся через освоение основ логической культуры;
- развивать аналитические способности через навык рефлексии;
- развивать коммуникативную компетентность в контексте причинно-следственных связей;
- развивать устойчивый познавательный интерес как свойство личности;
- развивать логическое мышление и навыки XXI века (критического и креативного мышления), работать над созданием синкретичного, нелинейного, мультимодального изображения.

##### *Воспитательные:*

- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу;
- воспитывать творчески активную и самостоятельную личность с нравственной позицией и нравственным самопознанием;
- содействовать в ходе занятий формированию основных мировоззренческих идей (например, материальности мира, причинно-

следственных связей между явлениями, развития в природе и обществе, познаваемость мира и его закономерностей);

- содействовать эстетическому воспитанию учащихся;
- воспитывать экологическое, гуманистическое мышление, лояльное отношение к чужим взглядам, позиции, образу жизни.

## **2 Содержание дисциплины**

5 класс

Тема 1. Техника безопасности. Введение в графический дизайн. Основы композиции.

Тема 2. Основы цветоведения и колористики.

Тема 3. Программа Adobe Illustrator. Часть 1.

Тема 4. Программа Adobe Illustrator. Часть 2.

Тема 5. Основы работы с текстом.

Тема 6. Программа Photoshop.

Тема 7. Проектная деятельность.

6 класс

Тема 1. Основы композиции.

Тема 2. Основы цветоведения и колористики.

Тема 3. Программа Adobe Illustrator. Часть 1.

Тема 4. Программа Adobe Illustrator. Часть 2.

Тема 5. Основы работать с текстом.

Тема 6. Программа Photoshop. Часть 1.

Тема 7. Photoshop. Часть 2.

Тема 8. Проектная деятельность.

7 класс

Тема 1. Техника безопасности. Введение в графический дизайн. Основы композиции.

Тема 2. Основы цветоведения и колористики.

Тема 3. Программа Adobe Illustrator. Часть 1.

Тема 4. Программа Adobe Illustrator. Часть 2.

Тема 5. Основы работы с текстом

Тема 6. Программа Photoshop. Часть 1.

Тема 7. Photoshop. Часть 2.

Тема 8. Проектная деятельность

Тема 9. Основы многостраничного дизайна. Adobe indesign.

Тема 10. Основы сайтостроения. Adobe Photoshop. Тренды и основы.

Тема 11. Основы сайтостроения. Figma. Adobe XD.

Тема 12. Проектная деятельность

8 класс

Тема 1. Инструктаж о правилах поведения в кабинете информатики, правилах поведения при пожарной тревоге и правилах эвакуации.

Тема 2. Adobe Indesign.

Тема 3. Основы сайтостроения.

Тема 4. Основы динамического сайтостроения.

Тема 5. Проектная деятельность.

9 класс

Тема 1. Техника безопасности. Введение в графический дизайн. Основы сайтостроения.

Тема 2. Языки гипертекстовой разметки.

Тема 3. Проектная деятельность.