

Аннотация рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика» по программе основного общего образования (год набора - 2022)

1 Цели и задачи освоения программы

Обучение компьютерной графики 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;

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 работать с текстом.

Тема 6. Программа Photoshop.

Тема 7. Проектная деятельность.