

**ГБОУ ДПО «СТАВРОПОЛЬСКИЙ КРАЕВОЙ ИНСТИТУТ  
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ, ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ И  
ПЕРЕПОДГОТОВКИ РАБОТНИКОВ ОБРАЗОВАНИЯ»**

**Кафедра математических дисциплин, информационных технологий и дистанционного обучения**

**Выпускная работа слушателя краткосрочных курсов повышения квалификации по проблеме: «Актуальные вопросы организации внеурочной деятельности в начальной школе»**

**Тема: «Проектирование рабочей программы по информатике в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»**

**Выполнена:  
Внуковой Ольгой Олеговной,  
учителем информатики  
высшей квалификационной категории  
МБОУ СОШ № 26 с. Краснокумского**

**Руководитель:  
Дурдыева Лияна Рамазановна  
преподаватель кафедры МД, ИТ и ДО, к.п.н.**

**г. Ставрополь, 2013**

# Содержание

Введение.....	2
Пояснительная записка.....	3
Содержание курса.....	6
Учебно-тематический план .....	10
Материально-техническое обеспечение.....	11
Интернет-ресурсы: .....	11
Аннотированный список литературы.....	12

# Введение

Компьютерная графика является областью информатики, которая занимается методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др. Поэтому, учащийся освоивший курс, может совершенствовать и применять свои знания в будущей взрослой жизни, учитывать их при выборе профессии. Программа CorelDraw в настоящее время является одной из наиболее популярных векторных графических программ, которая обладает огромными возможностями и соответствует самым современным дизайнерским требованиям.

Элективный курс «Работа в графическом редакторе CorelDraw» поможет сделать первые шаги в CorelDraw и познакомит с универсальностью этой системы, используемой в промышленном дизайне, в разработке рекламной продукции, в оформлении презентаций и в подготовке изображений для web-страниц.

**Целью** внедрения курса в школе является изучение учащимися технических возможностей векторного редактора CorelDraw X3 и приобретение необходимых практических навыков профессиональной работы в нем. Свою популярность программа приобрела благодаря тому, что позволяет начинающим и профессиональным художникам создавать иллюстрации различной сложности.

Курс «Векторная графика» поможет сделать первые шаги в CorelDraw и познакомит с универсальностью этой системы, используемой в промышленном дизайне, в разработке рекламной продукции, в оформлении презентаций и в подготовке изображений для web-страниц.

Достижение поставленной цели связывается с решением следующих **задач**:

- 1) формирование навыков работы на компьютере, позволяющих решать поставленные задачи по дизайнерским разработкам;
- 2) формирование качества творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности, реально оценивающей результаты этапов выполнения своей работы;
- 3) формирование адекватной самооценки собственной профессиональной значимости;
- 4) привлечение внимания обучающихся к общественному статусу работника, чья профессия связана с компьютерной графикой.

## Пояснительная записка

Рабочая программа элективного курса «Векторная графика» составлена и адаптирована на основе федерального компонента государственного стандарта основного общего образования с учётом авторской программы «Компьютерная графика. Элективный курс» Л. А. Залоговой, М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

Курс рассчитан на 34 часа в 10-х или 11-х классах. При изучении курса для обучающихся предусмотрены большие возможности для самостоятельной работы – 23 часа практических занятий, теоретических занятий – 11 часов. Режим проведения занятий: в течение учебного года по 1 часу в неделю.

Курс предполагает наличие навыков работы в среде операционной системы Windows и опыта работы с мышью. Желательны художественные умения и знание английского языка на минимальном уровне.

Контроль знаний и навыков обучающихся осуществляется по мере освоения тем и в ходе выполнения обязательных самостоятельных работ, а также при выполнении практических заданий для закрепления изученного.

Завершающий этап изучения - выполнение итоговой проектной работы по выбранной тематике.

### Цели курса:

#### Метапредметные результаты

- ☆ Формирование алгоритмического мышления - умение планировать последовательность действий для достижения цели;
- ☆ Умение использовать технические возможности векторного редактора CorelDraw;
- ☆ Умение использовать различные средства графики с учетом специфики изучаемого редактора.

#### Общеучебные действия

- ☆ Умение создавать графические объекты средствами векторной графики;
- ☆ Умение применять начальные навыки по созданию графических изображений;
- ☆ Формирование способности применять разные виды фигур и заливки объектов;
- ☆ Формирование объектно-ориентированного мышления – способность работать с объектами, объединять отдельные объекты в группу;
- ☆ Формирование необходимых практических навыков профессиональной работы в CorelDraw.

#### Личностные результаты

- ☆ Формирование понятия связи компьютерной графики с профессиональной деятельностью человека;

- ☆ Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;
- ☆ Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды;
- ☆ Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий, в том числе проектов.

### **Задачи курса:**

- ☆ Показать учащимся роль компьютерной графики для решения задач по дизайнерским разработкам;
- ☆ формирование качества творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности, реально оценивающей результаты этапов выполнения своей работы;
- ☆ формирование адекватной самооценки собственной профессиональной значимости;
- ☆ привлечение внимания обучающихся к общественному статусу работника, чья профессия связана с компьютерной графикой.
- ☆ организовать компьютерный практикум, ориентированный на: 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.

Элективный курс состоит из одиннадцати частей, каждая из которых рассчитана на 3-4 академических часа:

1. Введение в компьютерную графику. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.
2. Рисование линий и фигур
3. Раскрашивание фигур. Изменение атрибутов заливки и контура.
4. Трансформирование и упорядочивание объектов.
5. Работа с кривыми.
6. Ввод и форматирование текста.
7. Декоративный текст и текстовые эффекты.
8. Обмен данными. Загрузка и обработка иллюстраций.
9. Специальные эффекты.
10. Вывод на печать. Выход в Web.
11. Итоговая проектная работа.

Рекомендуется каждый урок темы планировать из четырех частей:

Первая часть - основная часть, где разбираются команды и функции программы.

Вторая часть - задания для закрепления изученного материала. Это практические задания и они могут использоваться как параллельно с изложением основного материала, так и в конце занятия для закрепления теории.

Третья часть – самостоятельная работа по разработке оригинал-макетов реальной печатной продукции с применением знаний и навыков, полученных на текущем или предыдущем занятии.

Четвертая часть – это контрольные вопросы, которые могут использоваться для проверки знаний учащихся, а также самими учащимися для самопроверки.

В результате изучения курса «Векторная графика» обучающиеся должны **знать:**

- состав, особенности, использование программы CorelDraw;
- инструменты программы CorelDraw;
- графические примитивы;
- типы объектов;
- способы окрашивания объектов;
- средства повышенной точности;
- приемы работы с текстом;
- приемы работы с растровыми изображениями;
- спецэффекты;
- редакторы для создания растровой и векторной анимации и их возможности.

**уметь:**

- настраивать программный интерфейс;
- выделять, преобразовывать, группировать и соединять объекты;
- изменять "геометрию" объекта с помощью различных инструментов;
- создавать и редактировать контуры;
- работать с цветом;
- работать с простым и фигурным текстом;
- работать с растровыми изображениями: импортировать, редактировать, выполнять трассировку растрового изображения;
- экспортировать графическое изображение в другие графические редакторы;
- использовать спецэффекты;
- формировать кадры и соединять их в анимацию.

**владеть:**

- навыком создания макета открытки, упаковки, этикетки, обложки книги, и т.д.;

- навыком создания рекламных блоков для сувенирной и промышленной продукции;
- навыком создания графических элементов для WEB-страниц;
- навыком разработки фирменного стиля, логотипа, макетов визиток, календарей;
- навыком подготовки рисунков, схем и фоновых шаблонов для презентаций;
- навыком подготовки макетов к печати.

Знания, полученные при изучении курса, учащиеся смогут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний, т.к. созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на Web-странице или импортировано в документ издательской системы.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Обучающиеся, успешно освоившие курс далее смогут самостоятельно изучить программы «Photoshop», «Pagemaker», «Adobe Illustrator», а в будущем трудоустроиться в престижные рекламные агентства, полиграфические фирмы, издательства и отделы информационных технологий различных компаний и холдингов по специальностям художник-дизайнер, WEB-дизайнер, верстальщик, верстальщик-макетчик, верстальщик-дизайнер.

## **Содержание курса**

### ***Тема 1. Введение в компьютерную графику. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.***

- 1.1. Применение компьютерной графики
- 1.2. Векторная и растровая графика
- 1.3. Графические редакторы
- 1.4. Основные элементы интерфейса программы CorelDraw
- 1.5. Вспомогательные элементы интерфейса
- 1.6. Настройка рабочей среды
- 1.7. Операции с файлами
- 1.8. Система помощи
- 1.9. Отмена и повтор действий

**Самостоятельная работа №1** «Назначение комбинаций «быстрых» клавиш».

### ***Тема 2. Рисование линий и фигур***

- 2.1. Рисование стандартных фигур
- 2.2. Простейшие операции с объектами

- 2.3. Рисование прямоугольников и эллипсов
  - 2.4. Рисование многоугольников, звезд, спиралей и сеток
  - 2.5. Рисование линий
  - 2.6. Рисование фигур и линий при помощи инструмента Smart Drawing Tool
- Самостоятельная работа №2 «Аппликация».**

***Тема 3. Раскрашивание фигур. Изменение атрибутов заливки и контура***

- 3.1. Экранные режимы отображения
  - 3.2. Установка параметров контура и заливки для конкретных объектов и по умолчанию
  - 3.3. Заливка замкнутых и незамкнутых контуров
  - 3.4. Раскрашивание объектов цветом
  - 3.5. Декоративные заливки
  - 3.6. Изменение параметров контура
  - 3.7. Изменение свойств контура и заливки с помощью докера Object Properties
  - 3.8. Заливка и обводка по образцу
  - 3.9. Раскрашивание пересекающихся областей
- Самостоятельная работа №3 «Раскраска».**

***Тема 4. Трансформирование и упорядочивание объектов***

- 4.1. Выделение объектов
  - 4.2. Основные типы трансформирования
  - 4.3. Выполнение трансформирования
  - 4.4. Отмена трансформирования
  - 4.5. Монтаж и упорядочивание объектов
- Самостоятельная работа №4 «Замок».**

***Тема 5. Работа с кривыми***

- 5.1. Классы объектов в CorelDRAW
  - 5.2. Происхождение кривых
  - 5.3. Преобразование объектов в кривые
  - 5.4. Основные элементы кривых
  - 5.5. Настройка узлов
  - 5.6. Редактирование кривых
  - 5.7. Рисование линий инструментами Bezier Tool и Pen Tool
  - 5.8. Редактирование кривых инструментами обработки кривых
  - 5.9. Изменение кривых при помощи докера Fillet/Scallop/Chamfer
  - 5.10. Операции взаимодействия объектов
- Самостоятельная работа №5 «Логотип».**

***Тема 6. Ввод и форматирование текста***

- 6.1. Виды текста в CorelDRAW
- 6.2. Ввод текста
- 6.3. Редактирование текста
- 6.4. Отображение информации о тексте
- 6.5. Преобразование текста в другой вид



- 6.6. Импорт и экспорт текста
  - 6.7. Форматирование символов и абзацев
  - 6.8. Распределение текста по колонкам
  - 6.9. Добавление украшений к тексту
  - 6.10. Форматирование текстовых фрагментов инструментом Shape Tool
  - 6.11. Форматирование по образцу
- Самостоятельная работа №6 «Бланк».**

### ***Тема 7. Декоративный текст и текстовые эффекты***

- 7.1. Декоративные виды текста
- 7.2. Раскрашивание текста и изменение параметров контура
- 7.3. Выполнение операций трансформирования над текстовыми фрагментами
- 7.4. Обтекание объектов текстом
- 7.5. Использование специальных символов
- 7.6. Разделение и соединение текста
- 7.7. Преобразование текста в кривые
- 7.8. Связывание текстовых блоков
- 7.9. Текстовые эффекты

**Самостоятельная работа №7. «Приглашение».**

### ***Тема 8. Обмен данными. Загрузка и обработка иллюстраций***

- 8.1. Способы загрузки изображений в CorelDRAW
- 8.2. Обработка изображений
- 8.3. Использование специальных символов в качестве иллюстраций
- 8.4. Экспорт изображений
- 8.5. Преобразование векторной графики в растровую и растровой в векторную

**Самостоятельная работа №8 «Рассказ в картинках».**

### ***Тема 9. Специальные эффекты***

- 9.1. Понятие об эффектах
- 9.2. Эффект бленда
- 9.3. Заключение объектов в оболочку
- 9.4. Линзы
- 9.5. Имитация прозрачности
- 9.6. Фигурная обрезка
- 9.7. Имитация объема
- 9.8. Создание фаски
- 9.9. Создание рамки вокруг объектов
- 9.10. Эффект перспективы
- 9.11. Добавление контуров к объекту
- 9.12. Добавление тени
- 9.13. Искажение объектов
- 9.14. Декоративное оформление контуров
- 9.15. Копирование и клонирование эффектов

**Самостоятельная работа №9 «Упаковка».**

***Тема 10. Вывод на печать. Выход в Web***

10.1. Использование результатов работы CorelDRAW

10.2. Вывод на печать

10.3. Создание электронной публикации

10.4. Подготовка материалов для Web

**Самостоятельная работа №10** «Подготовка и вывод на печать ранее разработанных оригинал-макетов».

***Итоговая работа*** «Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору)».

## Учебно-тематический план

Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
	Всего	Теория	Практические занятия	
1. Введение в компьютерную графику. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.	4	2	2	Самостоятельная практическая работа №1
2. Рисование линий и фигур.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №2
3. Раскрашивание фигур. Изменение атрибутов заливки и контура.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №3
4. Трансформирование и упорядочивание объектов.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №4
5. Работа с кривыми.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №5
6. Ввод и форматирование текста.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №6
7. Декоративный текст и текстовые эффекты.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №7
8. Обмен данными. Загрузка и обработка иллюстраций.	4	1	3	Самостоятельная практическая работа №8
9. Специальные эффекты.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №9
10. Вывод на печать. Выход в Web.	3	1	2	Самостоятельная практическая работа №10
11. Итоговая работа.	2	-	2	Защита проекта
<b>Всего:</b>	34	11	23	

# Материально-техническое обеспечение

## Состав УМК:

1. Л. А. Залогова. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие – электронный вариант.
2. Л. А. Залогова. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум – электронный вариант.
3. Л. А. Залогова. Компьютерная графика. Элективный курс: Приложение к практикуму – электронный вариант.

## Электронное сопровождение УМК:

1. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум Залогова Л.А - Приложение к книге на CD-диске.






**Материально-техническое обеспечение** информационной образовательной среды для реализации обучения векторной графике и активного использования полученных знаний и приобретенных навыков в жизни:


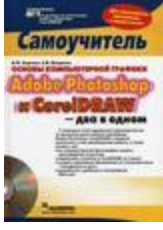

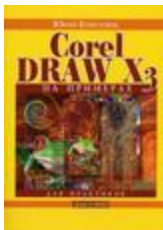



1. Компьютерный класс;
2. Интерактивная доска, проектор;
3. Выход в Интернет (для подбора шаблонов объектов);
4. Графические планшеты на каждом рабочем месте;




## Интернет-ресурсы:

1. <http://corel.demiart.ru/>- сайт более двухсот он-лайн уроков по «Corel Draw»;
2. <http://fantas.ru/texter/on-page100s92o16.html> -уроки по теме «Векторная графика»;
3. <http://max3dnn.narod.ru/corel/urok.html> - восемь уроков по «Corel Draw»;
4. <http://www.3dmir.ru/index.php?id=134>- эл.книга о работе с «Corel Draw»;

## Аннотированный список литературы

		<p>CorelDRAW для студента/ Федорова А.В. - БХВ – СПбетербург, 2007 г.</p>	<p>Книга посвящена созданию векторной графики в программе CorelDRAW на примере последней версии X3. Рассмотрен интерфейс графического пакета, настройки рабочей среды. Показаны приемы создания фигур, работа с объектами, заливками, параметрами контура.</p>
		<p>Уроки компьютерной графики. CorelDRAW X3/ Левковец Л.Б. – Питер, 2006 г.</p>	<p>В основу этой книги положены многолетний опыт преподавательской работы и многочисленные методические материалы по различным версиям CorelDRAW, подготовленные автором для обучения специалистов в области предпечатной подготовки полиграфической продукции, рекламы, в издательской сфере и веб-дизайне.</p>
		<p>Компьютерная графика. Элективный курс/ Залогова Л.А.- Бином. Лаборатория знаний, 2006 г.</p>	<p>Учебное пособие входит в УМК для старших классов наряду с практикумом. В учебном пособии рассмотрены вопросы представления графических изображений, описания цветовых оттенков на мониторе и принтере, форматы графических файлов, описаны основные возможности редакторов векторной графики CorelDRAW и растровой графики Adobe Photoshop. Для учащихся старших классов физико-математического, естественно-научного, социально-гуманитарного и технологического профилей.</p>
		<p>Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум Л. А. Залогова/ Бином. Лаборатория знаний, 2005 г.</p>	<p>Практикум входит в УМК для старших классов наряду с учебным пособием. Практикум посвящен получению навыков создания и редактирования изображений с помощью программ CorelDRAW и Adobe Photoshop.</p>
		<p>Corel Draw X3. Шаг за шагом/ Ковтанюк Ю.С. – Эксмо, 2008 г.</p>	<p>Книга представляет собой уникальный курс освоения самой популярной программы для создания компьютерной графики — CorelDRAW X3.</p>

		<p>Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты/ Гурский Юрий, Жвалевский Андрей, Гурская Ирина – Питер, 2008 г.</p>	<p>Издание состоит из большого количества примеров, в основе каждого из которых лежит оригинальная идея или задача. Примеры сгруппированы тематически, но их расположение никак не связано со сложностью материала.</p>
		<p>Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDraw - два в одном: самоучитель/ Сергеев А.П., Кущенко С.В. – Вильямс, 2007 г.</p>	<p>Здесь найдется все что нужно для того, чтобы научиться работать с этими программами на профессиональном уровне.</p>
		<p>Компьютерная графика и верстка: CorelDRAW, Photoshop, PageMaker/ Дабижа Галина – Питер, 2007 г.</p>	<p>Простой и доступный стиль изложения материала, сопровождаемый примерами и иллюстрациями, позволит использовать книгу и тем, кто собирается изучать данные программы самостоятельно.</p>
		<p>CorelDRAW X3 на примерах/ Ковтанюк Ю.С. - Диалог-МИФИ, 2007 г.</p>	<p>Уникальной особенностью книги является ее ориентация исключительно на вопросы практического использования CorelDRAW X3, начиная от приемов создания простейших рисунков и заканчивая нюансами макетирования и цветоделения.</p>
		<p>CorelDraw X3: самоучитель/ Смолина М.А. – Вильямс, 2007</p>	<p>Эта книга предназначена для всех, у кого есть желание изучить программу CorelDRAW X3 практически с нуля. С ее помощью вы научитесь ориентироваться в основных вопросах работы программы CorelDRAW X3, изучите назначение и освоите методы применения ее инструментов.</p>
		<p>CorelDraw X3: мультимедиа курс/ Слетова Л.А. – Эксмо, 2007 г.</p>	<p>Теперь каждый сможет эффективно добиться результата благодаря этому замечательному изданию, сопровождаемому мультимедийным курсом. Книга написана простым и понятным языком, не требующим специальной подготовки.</p>
		<p>CorelDRAW X3 (полная версия v.13)/ Кудрявцев А.И. - ИТ Пресс, 2007 г.</p>	<p>С помощью этой книги, написанной легким и доступным языком, вы без проблем самостоятельно освоите последнюю версию CorelDRAW X3 как на языке оригинала (английском), так и на русском, сможете эффективно ис-</p>

			пользовать эту программу для разнообразных нужд и даже создавать собственные проекты.
		Лучшие трюки и эффекты в Photoshop, CorelDRAW, 3ds Max. Полноцветное издание (+ видеокурс)/ Гурский Юрий, Бондаренко С.В., Бондаренко М.Ю. – Питер, 2007 г.	Это уникальное издание, не имеющее аналогов среди сотен книг по компьютерной графике на русском языке. В нем впервые совместно рассматриваются три базовые программы, владение которыми обязательно для любого профессионального дизайнера: Photoshop, CorelDRAW и 3ds Max.
		CorelDRAW X3. Легкий старт/ Жвалевский Андрей – Питер, 2007 г.	Книга предназначена для тех, кто хочет получить новые знания в области компьютерной графики и научиться решать реальные практические задачи
		CorelDRAW X3. Учебный курс/ Миронов Дмитрий – Питер, 2007 г.	Содержащиеся в книге сведения о базовых концепциях и приемах работы, а также несложные, но полезные практические упражнения помогут сделать освоение CorelDRAW X3 не только полезным, но и увлекательным.
		Моя первая книга о CorelDRAW 12/ Ковтанюк Ю.С. – Эксмо, 2006 г.	Данная книга представляет собой уникальный курс освоения самой популярной программы для создания компьютерной графики — CorelDRAW 12.