

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Самарской области
Департамент образования Администрации городского округа Самара
МБОУ «Школа № 6» г.о. Самара

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
учителей математики
и информатики
Руководитель МО
Султанова Л.И.
Протокол №1
от «27» 08.2026 г.

ПРОВЕРЕНО
Зам. директора по УВР
Золотовская М.А.
«27» 08.2026 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Мушкат Н.С.
Приказ № 375 - од
от «28» 08.2026 г.

Документ подписан простой
электронной цифровой подписью



Мушкат
Наталья
Сергеевна

2026.09.11
16:32:51+04'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
предпрофильного курса
для обучающихся 9 классов
«Элементы компьютерной графики»

Программу разработал:
Зибрина Анна Александровна,
учитель информатики
высшей квалификационной
категории

г. Самара, 2026

Пояснительная записка

Программа предпрофильного курса «Элементы компьютерной графики» составлена на основе авторской программы курса «Элементы компьютерной графики» **Р.А. Еннер** (ведущий программист ГМЦИТ, г. Мурманск), **М.М. Малышкин** (учитель информатики средней школы № 25, г. Мурманск), **А.В. Озерова** (учитель информатики гимназии № 5, г. Мурманск), **М.А. Чистякова** (методист ГМЦИТ, г. Мурманск) (Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» №5 – 2005. – М.: Образование и Информатика, 2005 г.)

Класс: 9. Количество часов: 11.

Профиль: курс предназначен для предпрофильной подготовки учащихся.

Цель курса – сформировать интеллектуальные и практические умения в области компьютерной графики.

Курс построен на материале темы «Обработка графической информации». В базовом курсе эта тема рассматривается вскользь, а в профильном курсе информатики она не будет рассматриваться в таком аспекте.

Цвет в компьютерном дизайне — тема обширная и многоплановая. Компьютерный художник должен уделять особое внимание цветовому аспекту профессиональных композиций. Необходимо показать учащимся, что компьютерный художник, работая с цветом, должен понимать физическую основу цвета, его характеристики.

Предполагается, что учащиеся владеют элементарными навыками работы в графическом редакторе.

Для учащихся предлагаются следующие виды деятельности:

- анализ дизайна сайтов, готовых иллюстративных материалов, программных продуктов;
- устные сообщения учащихся с последующей дискуссией;
- практические работы,

Учащиеся могут выбрать:

- любой вид отчетных работ из предложенного перечня;
- литературу, по которой они будут готовить собственные работы.

Планируемые образовательные результаты

В результате изучения предпрофильного курса учащиеся должны знать:

- наименование и назначение инструментов программы Macromedia Flash;
- способы анимации;
- библиотека и символы;
- эффекты;
- способы публикации;
- ресурсы для получения дополнительной информации;

В результате изучения предпрофильного курса учащиеся должны уметь:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;
- создавать простейшие скрипты для управления фильмом;
- публиковать готовые работы в формат *.swf;
- самостоятельно находить информацию о программе Macromedia Flash.

В процессе обучения учащиеся приобретают следующие умения:

- изучать и анализировать графические изображения;
- описывать результаты анализа;
- отбирать необходимые цветовые схемы для изображения;
- определять сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- производить подборку изображений для web-страниц;
- обсуждать результаты работы, участвовать в дискуссии.

Содержание курса

Восприятие цвета: свет, цвет, источник света, приемник света, спектр.

Цветовые модели: цветовая модель, модель RGB.

Цвет в web-дизайне: характеристики цвета, цветовой круг, цветовые схемы, восприятие цвета.

Сочетание Цветов на web-странице: цветовой спектр web-страниц, сочетание текста и фона.

Растровая и векторная графика: растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн.

Форматы графических файлов для Интернета: GIF, JPEG.

Оптимизация графики для Web: размер изображения, загрузка изображения.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов
Знакомство с Macromedia Flash (7 часов)		
1	Macromedia Flash – программа для создания интерактивной анимации. Назначение и возможности. Интерфейс программы. Графические форматы. Векторная и растровая графика.	2
2	Понятия объекта, контура, пикселя. Виды слоев. Работа со слоями.	2
3	Группировка, трансформация и выравнивание объектов. Создание и настройка фильма	1
4	Простейшие линии и фигуры. Атрибуты обводки и заливки.	1
5	Символы и экземпляры. Библиотека символов. Редактирование символов. Преобразование символов и экземпляры.	1
6	Временная линейка. Режим калки. Работа с кадрами.	1
7	Покадровая анимация. Анимация движения.	1
8	Эффект вращения. Серия движений. Движение по заданной траектории	2
	Итого	11

Рекомендуемая литература

1. *Кирсанов Д.* Web-дизайн: Книга Дмитрия Кирсанова. – СПб.: Символ-Плюс, 1999.
2. *Панкратова Т.* Photoshop 6: Учебный курс. - СПб.: Питер, 2002.
3. *Смирнова И. Е.* Начала web-дизайна. - СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
4. Жемчужников Д.Г. Веб-дизайн. Уровень 1. Учебное пособие. – Бином, 2019