

Управление образования администрации  
Муниципального образования Кандалакшский район  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Детско-юношеский центр «Ровесник»  
имени Светланы Алексеевны Крыловой»  
муниципального образования Кандалакшский район

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
от 16.04.2024 г.  
Протокол № 4

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора  
от 16.04.2024 г. № 62/5  
Директор  О. Ю. Савенкова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Создание художественного образа посредством компьютерных технологий»  
Возраст обучающихся: 10-14 лет  
Срок реализации программы: 1 год (72 часа)  
Уровень сложности: стартовый

Автор составитель:  
Забродина Е. И.,  
педагог дополнительного  
образования

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Создание художественного образа посредством компьютерных технологий» разработана с учетом:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Устава МАУДО ДЮЦ «Ровесник» им. С.А. Крыловой

**Направленность:** техническая.

**Актуальность программы:**

В современном мире появляются все новые способы изображения окружающего мира, формирующие новое видение, новое художественное мышление. Расширяются возможности использования компьютерных технологий, поскольку компьютер входит в повседневную жизнь почти каждой семьи.

Сегодня уверенное знание компьютера – это не только залог успеха в поиске работы и в развитии карьеры, а жизненная необходимость. «Создание

художественного образа посредством компьютерных технологий» – программа, направленная как на художественно-эстетическое воспитание, так и на компьютерное обучение обучающихся. Новизна программы в том, что в компьютерные технологии внедряются элементы музейной педагогики, а в процессе освоения графических редакторов параллельно происходит обучение языку изобразительного искусства. Дети приобретают необходимые теоретические знания и практические навыки уверенной работы в графических редакторах, современных офисных программах, знакомятся с принципами создания анимации и получают художественные знания и навыки, необходимые компьютерному дизайнеру.

На занятиях используется методика индивидуального и дифференцированного обучения и особо приветствуются любые творческие инициативы и начинания обучающихся.

Для эффективной работы с детьми используются современные образовательные технологии:

- технология проблемного обучения;
- технологии развития ассоциативного творческого мышления;
- компьютерные технологии;
- технология проектной деятельности.

**Отличительной особенностью данной программы** является интеграция в ней изобразительного искусства, экологии, литературы, в свете компьютерных технологий. В процессе обучения дети знакомятся с возможностями редакторов Paint, Paint.net, PowerPoint, Publisher, онлайн-сервиса Flyvi и нейросетей.

**Адресат программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Создание художественного образа посредством компьютерных технологий» предназначена для детей в возрасте 10-14 лет, мотивированных к обучению и интересующихся информационными технологиями.

**Форма обучения** - очная. Может использоваться электронное обучение с применением дистанционных образовательных технологий по санитарно-эпидемиологическим, климатическим и другим основаниям.

**Форма организации занятий** – всем составом. Состав группы – постоянный. Количество детей в группе 12 человек.

Допускается дополнительный набор обучающихся в течение учебного года, если есть вакантные места.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

**Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ).** Данная форма работы не предусмотрена.

**Уровень сложности содержания программы:** стартовый.

## 1.2. Цели и задачи

**Цель:** Обучение основным приемам создания компьютерного рисунка и анимации.

### Задачи

#### *Обучающие:*

- формирование навыка работы по созданию и оформлению художественных, графических и текстовых документов;
- формирование навыка обработки цифровых фотографических изображений;
- формирование навыка работы по созданию презентации и публикации;
- обучение созданию анимации;
- формирование проектной компетенции.

#### *Развивающие:*

- развитие художественного вкуса;
- развитие фантазии и логического мышления;
- развитие творческих способностей в целом.

#### *Воспитательные:*

- воспитание уважительного отношения к мнению товарищей и педагога;
- повышение самооценки, воспитание самостоятельности мышления;
- воспитание терпения и трудолюбия;
- создание мотивации для продолжения творческой деятельности.

## 1.3. Планируемые результаты

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Создание художественного образа посредством компьютерных технологий» обеспечивает достижение **личностных, метапредметных и предметных результатов:**

#### *Личностные:*

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой, благодаря графическим редакторам, мотивации к обучению и познанию;

- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам.

**Предметные:**

- уметь создавать компьютерные рисунки в редакторах Paint и Paint.Net;
- уметь обрабатывать цифровые фотографические изображения;
- уметь работать с презентациями и публикациями;
- познакомиться с анимационными технологиями в Power Point и Flyvi;
- уметь создавать презентацию к своему проекту.

**Метапредметные:**

- уметь самостоятельно ставить и формулировать цели и задачи;
- уметь оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом;
- уметь выполнять коррекции полученного продукта.

## 1.4. Рабочая программа

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела программы	Количество часов			Формы контроля / промежуточной аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение, устройство компьютера, ТБ	1	1	2	Анкетирование
2.	Графический редактор Paint	2	2	4	Опрос, практическое задание
3.	Графический редактор paint.net	3	8	11	Творческое задание
4.	Редактор Power Point	3	15	18	Творческое задание
5.	Редактор Publisher и его возможности.	1	4	5	Творческое задание
6.	Нейросети	3	7	10	Творческое задание
7.	Онлайн редактор flyvi	5	17	22	Опрос, наблюдение, Защита проекта
8.	<b>ИТОГО</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	<b>72</b>	

## 1.5. Содержание программы

### РАЗДЕЛ 1. УСТРОЙСТВО ПК. ВВЕДЕНИЕ В КОМПЬЮТЕРНУЮ ГРАФИКУ (2 часа)

*Теория (1 час).* Введение. Цель, задачи программы. План работы на учебный год. Режим занятий. Первичный инструктаж. Первичный

инструктажи по темам: «Правила поведения в ДЮЦ «Ровесник», «Охрана жизни и здоровья обучающихся на учебных занятиях».

*Практика (1 час).* Выполнение практического задания

## **РАЗДЕЛ 2. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT (4 часа)**

*Теория (2 час).* Растровая графика. Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Инструменты, графические примитивы. Палитра.

*Практика (3 часа).* Создание изображений с помощью графических примитивов. Рисунок «Котик» из треугольников. Рисунок «Моя дача» из графических примитивов.

## **РАЗДЕЛ 3. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT.NET (12 часов)**

*Теория (3 часа).* Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint.net. Основные отличия от Paint. Инструменты, графические примитивы. Палитра. Слои. Коррекция. Эффекты.

*Практика (8 часов).* Создание изображений с помощью графических примитивов. Рисунок «Котик» из треугольников. Рисунок «Моя дача» из графических примитивов. Работа со слоями. Создание единого изображения с использованием слоев. Подключение и настройка графического планшета Работа над открыткой (стенгазеты) ко Дню учителя. Работа над индивидуальным заданием «Осенний пейзаж»

## **РАЗДЕЛ 4. MS POWER POINT (18 часов)**

*Теория (3 часа).* Понятие презентации, её назначение. Знакомство с интерфейсом POWER POINT. Слайды, их типы. Этапы создания презентации. Виды шаблонов для создания презентации. Дизайн. Оформление презентации. Способы редактирования текста.

*Практика (15 часов).* Ввод и редактирование текста. Фон Презентации. Вставка изображений, таблиц, диаграмм, гиперссылок, звука. Анимации и переходы внутри презентации. Творческая работа: Создание собственной презентации ко Дню народного единства.

## **РАЗДЕЛ 5. MS PUBLISHER (4 часа)**

*Теория (1 час).* Знакомство с интерфейсом. Видами печатных публикаций. Способы создания открыток и брошюр.

*Практика (4 часа).* Создание собственных открыток на различные тематики (Природа, Родной край, Праздники). Создание Новогодней открытки с поздравлением.

## **РАЗДЕЛ 6. НЕЙРОСЕТИ (10 часов)**

*Теория (3 часа).* Ознакомление с Нейросетями для генерации текста и изображений: Шедеврум, YandexGPT2. Изучение интерфейса и функционала. Правила безопасной и корректной работы в ИИ. Знакомство с основные принципы формулировки запроса.

*Практика (7 часов).* Генерация с помощью Шедеврума и YandexGPT2 поздравительных постов и картин ко Дню Российской Науки и Дню Защитника Отечества.

## **РАЗДЕЛ 7. FLYVI (22 часа)**

*Теория (5 часов).* Регистрация на сервисе. Знакомство с интерфейсом онлайн редактора. Изучение функционала сайта. Просмотр пользовательских шаблонов. Просмотр основных размеров и форматов. Форматы для сохранения. Выбор приоритетных направлений для создания дизайна.

*Практика (17 часов).* Составление собственного брендбука. Подготовка рабочего пространства на странице дизайна. Загрузка необходимого фото, видео и аудио контента. ИИ мастерская. Генерация изображения внутри проекта. Разработка собственного дизайн проекта. Определение тематики. В качестве итоговой аттестации защита проекта

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Приложение 1.

### 2.2. Формы итогового контроля

**Итоговый контроль по итогам реализации программы** проводится в конце учебного года, в форме контрольной работы, защиты индивидуальных проектных работ, участия в выставках различного уровня.

Диагностическая карта – Приложение 2.

### Оценка уровней освоения программы

Уровни /%	Параметры	Показатели
<b>Высокий уровень</b>	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний на основе тестирования. Обучающихся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.
	Практические умения	Способен свободно применять в практической работе полученные знания. Обучающихся проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий, сосредоточен во время практической работы, получает результат своевременно. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся хорошо работает со всеми членами команды. Всегда справляется с поставленной задачей в группе. Свободно генерирует идеи. Легко применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи.
<b>Средний уровень</b>	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний на основе тестирования. Обучающийся освоил базовые знания, но слабо ориентируется в содержании материала по некоторым темам.
	Практические умения	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может в полном объеме выполнить практическое самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога. Обучающийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся слабо сосредоточен во время работы в группе, не всегда умеет находить общий язык с членами команды. Справляется с поставленной задачей в группе, но просит помощи и подсказки педагога. Не всегда умеет генерировать идеи. Применяет



		полученные знания и умения в решении поставленной задачи, но с некоторыми подсказками педагога или товарищей.
<b>Низкий уровень</b>	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний на основе тестирования. Владеет минимальными знаниями, слабо ориентируется в содержании материала.
	Практические умения	Обучающийся способен выполнять каждую операцию практической работы только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет в практической работе необходимые знания или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся слабо контактирует в работе с членами команды. Не умеет генерировать идеи. Не всегда умеет справиться с поставленной задачей в группе. Решение задачи происходит исключительно с подсказкой педагога. Слабо применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, исключительно с подсказками педагога или товарищей.

### **2.3. Материально-техническое обеспечение программы**

Требования к помещению:

- компьютерный класс, отвечающий требованиям СанПиН 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога;
- качественное освещение.

Оборудование:

- Wi-Fi роутер;
- компьютеры на каждого обучающегося и преподавателя;
- проектор с экраном;

Информационное обеспечение:

- Операционная система Windows 7,8,10;
- Яндекс браузер;
- Графические редакторы Paint, Paint.net;
- MS Office (Power Point, Publisher);
- Бесплатный доступ к премиум версии онлайн-сервиса Flyvi для педагога;

### **2.4. Формы организации деятельности обучающихся**

Основной формой организации учебного процесса является занятие.  
Формы проведения занятий:

- теоретическое (беседа);
- практическое занятие;
- игры и задания, игровые упражнения;
- мастер-класс;
- комбинированное (сочетание теории и практики);
- соревнование, конкурс;
- защита проектов.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- групповая (работы в группах); групповая. При групповой работе обучающиеся распределяются по парам в зависимости от уровня подготовки, возраста.
- индивидуальная (индивидуальное выполнение заданий);
- фронтальная (одновременная работа со всеми обучающимися). Фронтальная форма используется при взаимодействии педагога и всех детей объединения одновременно. Применяется преимущественно при изучении обучающимися новых тем.

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение);
- наглядные (демонстрация образцов, наглядный материал);
- практические (изучение материалов, изготовление объектов, самостоятельная работа);
- аналитические (наблюдение, сравнение, анализ и самоанализ, самоконтроль);
- эвристические (поиск новых решений, творческие задания)
- исследовательские (научное познание, самостоятельная творческая работа)

Выбор методов обучения зависит от возрастных особенностей детей, формы и темы занятия. Все методы обучения тесно взаимосвязаны друг с другом.

На занятиях реализуются следующие педагогические технологии:

- игровые;
- здоровьесберегающие;
- развивающего обучения;
- проектные;
- КТД.

## 2.5. Воспитательная работа

Основой воспитательного процесса в образовательных организациях является национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Исходя из этого, а также основываясь на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек) и специфики дополнительного образования, мы сформулировали следующую **цель воспитательной работы в ДЮЦ «Ровесник»**: воспитание инициативной личности с активной жизненной позицией, с развитыми интеллектуальными способностями, творческим отношением к миру, чувством личной ответственности, способной к преобразовательной продуктивной деятельности, саморазвитию, ориентированной на сохранение ценностей общечеловеческой и национальной культуры.

Данная цель ориентирует педагогов, в первую очередь, на обеспечение позитивной динамики развития личности ребенка.

Для реализации поставленных целей воспитания, обучающихся необходимо будет решить следующие **основные задачи**:

- реализовать воспитательный потенциал и возможности учебного занятия, поддерживать использование интерактивных форм занятий с обучающимися;
- реализовать потенциал детского объединения в воспитании обучающихся, поддерживать активное их участие в жизни учреждения, укрепление коллективных ценностей;
- формировать позитивный уклад жизни учреждения, положительный имидж и престиж;
- организовать работу с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся;
- реализовать потенциал наставничества в воспитании обучающихся как основу взаимодействия людей разных поколений, мотивировать к саморазвитию и самореализации на пользу людям;
- формировать достойного гражданина и патриота России (воспитание у обучающихся чувства патриотизма, развитие и углубление знаний об истории и культуре России и родного края, становление многосторонне развитого гражданина России в культурном, нравственном и физическом отношениях, развитие интереса и уважения к истории и культуре своего и других народов);
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;

- формировать у детей и подростков нравственные ценности, мотивации и способности к духовно-нравственному развитию интересов и личностных качеств, обеспечивающих конструктивную, социально приемлемую самореализацию, позитивную социализацию, противодействие возможному негативному влиянию среды;
- формировать духовно-нравственные качества личности, делающие её способной противостоять негативным факторам современного общества и выстраивать свою жизнь на основе традиционных российских духовно- нравственных ценностей.

Планомерная реализация поставленных задач позволит организовать в учреждении интересную и событийно насыщенную жизнь детей и педагогов, что станет эффективным способом профилактики антисоциального поведения обучающихся.

### **План воспитательной работы:**

№	Название мероприятия	Дата
1.	Профилактическая акция в рамках операции «Внимание – дети»	Август-сентябрь
2.	Профилактические беседы по темам «Схема дорожной безопасности», «Пожарная безопасность», «Антитеррористическая безопасность», «Безопасность дома, на улице, общественных местах»	Сентябрь
3.	День программиста	Сентябрь
4.	Тематическая неделя «Неделя безопасности»	Сентябрь
5.	Профилактический месячник под девизом «Уступи дорогу поездам!» в рамках реализации комплексного плана мероприятий, направленных на повышение уровня безопасности граждан при нахождении на объектах железнодорожного транспорта, на Октябрьской железной дороге	Сентябрь
6.	День солидарности в борьбе с терроризмом	Сентябрь
7.	Оперативно-профилактическая операция «Безопасность на транспорте»	Октябрь
8.	День Учителя	Октябрь
9.	День Отца	Октябрь
10.	Профилактические мероприятия «Безопасность на льду»	Ноябрь-апрель
11.	Единый урок по безопасности в сети «Интернет»	Ноябрь-декабрь
12.	Федеральное оперативно-профилактическое мероприятие «Нет ненависти и вражде!»	<i>Ноябрь</i>
13.	Всемирный день науки	Ноябрь

14.	Международный день толерантности	Ноябрь
15.	День Матери	Ноябрь
16.	Международный день отказа от курения	Ноябрь
17.	Всемирный день борьбы со СПИДом	Декабрь
18.	Широкомасштабная профилактическая акция «Декада SOS»	Декабрь
19.	День Ньютона	Январь
20.	Всероссийская профилактическая акция «Безопасность детства»	Январь
21.	Неделя науки и техники для детей и юношества	Январь
22.	День российской науки	Февраль
23.	Всемирный день робототехники	Февраль
24.	День защитника Отечества	Февраль
25.	Международный день безопасного Интернета	Февраль
26.	Межведомственная профилактическая акция «Детство без табака»	Март
27.	Международный женский день	Март
28.	Международный день математики	Март
29.	Всемирный день инженерии	Март
30.	Межведомственная профилактическая акция «ПАПин Апрель»	Апрель
31.	День Рождения Рунета	Апрель
32.	День Космонавтики России	Апрель
33.	Праздник Весны и Труда	Май
34.	День Победы	Май
35.	Месячник Правового просвещения. Месячник по предупреждению противоправного поведения несовершеннолетних, профилактике социально-опасного положения в семьях и правового просвещения участников образовательных отношений.	Апрель-май
36.	Профилактическая акция «Безопасные каникулы»	Октябрь, декабрь, февраль, март, май

		(перед каникулами)
37.	Урок цифры	В течении учебного года

## 2.6. Информационные ресурсы и литература

### Список литературы для педагога:

1. Intel – «Обучение для будущего» (при поддержке Microsoft) – п/р. Ясребцовой Е.Н и Быховского Я.С., (Москва 2004)
2. Леонтьев В.П. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2000» (М.; ОЛМА-ПРЕСС,2000)
3. Евсеев Г. А., Пацюк С. Н., Симонович С. В. Вы купили компьютер. Полное руководство для начинающих в вопросах и ответах. - М.: АСТПРЕСС: Инфорком - Пресс, 1999 - 464 с. (1000 советов)
4. Стрелкова Л.М. «Flash MX Первые шаги» (М.; Интеллект-Центр, 2004)
5. «Русский музей. Живопись», мультимедиа энциклопедия, «Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства», мультимедиа энциклопедия

### Список литературы для обучающихся:

1. Стрелкова Л.М. «Flash MX Первые шаги» (М.; Интеллект-Центр, 2004)
2. Демонстрационный и раздаточный материалы.
3. Евсеев Г. А., Пацюк С. Н., Симонович С. В. Вы купили компьютер. Полное руководство для начинающих в вопросах и ответах. - М.: АСТПРЕСС: Инфорком - Пресс, 1999 - 464 с. (1000 советов)
4. Харвей Г. Excel 5.0 для «Чайников». – Киев: «Диалектика», 1995 – 304

**Календарно-учебный график**  
**«Создание художественного образа посредством компьютерных технологий»**

Педагог д/о:

Кол-во часов: 72

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

№	Дата	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>УСТРОЙСТВО ПК. ВВЕДЕНИЕ В КОМПЬЮТЕРНУЮ ГРАФИКУ (2 часа)</b>							
1.			теория\практика	2	Инструктаж по технике безопасности. Устройство ПК. Виды компьютерной графики		Беседа, викторина, тестирование
<b>ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT (4 часа)</b>							
2.			теория	2	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Инструменты, графические примитивы		Беседа, практическая работа
3.			практика	2	Создание изображений с помощью графических примитивов		Практическая работа, устный опрос
<b>ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT.NET (11)</b>							
4.			теория\практика	2	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint.net. Основные отличия от Paint		Беседа, практическая работа
5.			теория\практика	2	Изучение панелей: Инструменты, Палитра, Журнал действий. Коррекция, Эффекты		Практическая работа, устный опрос
6.			практика	2	Работа со слоями. Назначение слоев. Создание единого изображения с использованием слоев.		Практическая работа
7.			практика	2	Использование графического планшета с Paint.Net		Практическая работа

8.			практика	2	Подготовка открытки (стенгазеты) ко Дню учителя		Практическая работа
9.			практика	1	Работа над индивидуальным заданием “Осенний пейзаж”		Практическая работа
<b>MS POWER POINT (18 часов)</b>							
10.			теория\практика	2	Общее назначение электронных Публикаций. Приложение MS Power Point .		Практическая работа
11.			теория\практика	2	Понятие презентации, её назначение.		Практическая работа
12.			практика	2	Знакомство с интерфейсом POWER POINT. Инструменты.		Практическая работа
13.			практика	2	Слайды, их типы. Этапы создания презентации. Виды шаблонов для создания презентации.		Практическая работа
14.			практика	2	Дизайн. Оформление презентации. Способы редактирования текста.		Практическая работа
15.			практика	2	Вставка изображений, таблиц, диаграмм, гиперссылок, звука.		Практическая работа
16.			практика	2	Анимации и переходы внутри презентации		Практическая работа
17.			практика	2	Творческая работа. Создание собственной презентации ко Дню народного единства.		Практическая работа
18.			практика	2	Защита своей работы.		Защита проекта
<b>MS PUBLISHER (5 часа)</b>							
19.			теория\практика	2	MS Publisher. Знакомство с интерфейсом. Виды печатных публикаций. Приемы создания открыток, брошюр.		Практическая работа
20.			практика	2	Создание собственных открыток на различные тематики. Создание Новогодней открытки с поздравлением.		Практическая работа
21.			практика	1	Создание собственных открыток на различные тематики. Создание Новогодней открытки с поздравлением		
<b>НЕЙРОСЕТИ (10 часов)</b>							
22.			теория\практика	2	Нейросети для генерации текста и изображений. Шедеврум, YandexGPT2.		Практическая работа, беседа
23.			теория\практика	2	Их интерфейс и функционал.		Практическая



							работа, опрос
24.		практика	2	Изучение правил безопасного пользования. Основные принципы правильной формулировки запроса.			Практическая работа
25.		практика	2	YandexGPT2 – генерация рассказа, сценария для видео или плана занятия			Практическая работа
26.		практика	2	Шедевр - Создание картин в различных стилях, генерация фото к постам в социальные сети.			Практическая работа
<b>FLYVI (22 часа)</b>							
27.		теория	2	Регистрация на сервисе. Знакомство с интерфейсом онлайн редактора.			Практическая работа
28.		теория	2	Изучение функционала сайта. Просмотр пользовательских шаблонов.			Практическая работа
29.		теория\практика	2	Просмотр основных размеров и форматов для дизайна. Форматы для сохранения дизайна.			Практическая работа
30.		практика	2	Понятие брендбук. Составление собственного брендбука.			Практическая работа, беседа
31.		практика	2	Подготовка рабочего пространства на странице дизайна. Загрузка необходимого фото, видео и аудио контента.			Практическая работа, беседа
32.		практика	2	Разбор пользовательского дизайн - образца по слоям			Практическая работа
33.		практика	2	ИИ мастерская. Генерация изображения внутри проекта.			Практическая работа
34.		практика	2	Элементы декора и текста.			Практическая работа
35.		практика	2	Раздел Маски: Мокапы, Коллажи. Раздел Фон: создание градиента.			Практическая работа
36.		практика	2	Разработка собственного дизайн проекта. Определение тематики.			Практическая работа
37.		практика	2	В качестве итоговой аттестации защита проекта.			Защита проекта

