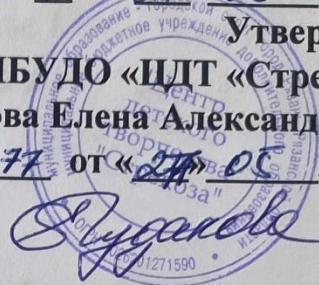


Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного
образования
«Центр детского творчества «Стрекоза»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 4 от «27» 05 2024г.
Утверждаю
Директор МБУДО «ЦДТ «Стрекоза»
Чудакова Елена Александровна
Приказ № 77 от «27» 05 2024г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Графический дизайн»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 15-17
Срок освоения программы: 36 учебных недель (144 уч. часа)

Автор:
МБУДО «ЦДТ «Стрекоза»

г. Рязань 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – Программа) имеет техническую направленность и реализуется на базовом уровне.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем графическим дизайном занимаются не только профессиональные художники и дизайнеры.

Сегодня векторная и растровая графика приобрела колоссальную популярность. При помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Программа включена в образовательную программу МБУДО ЦДТ «Стрекоза», имеет техническую направленность, несет в себе содействие эстетическому, патриотическому, этнокультурному воспитанию детей путем приобщения к современным информационным технологиям. Направлена на развитие у обучающихся социальной компетентности как основы социализации, развитие социальной активности, освоение разнообразного опыта и овладение навыками по реализации тесной связи между технологией, культурой и повседневной жизнью.

Актуальность Программы обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ.

Новизна Программы заключается в том, что она не дублирует общеобразовательную программу в области информатики. Ее задачи иные – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей поведения в областях применения растровой и векторной графики.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она повышает уровень знаний обучающихся в сфере графического дизайна, что способствует их ранней профориентации.

Реализация Программы основана на деятельностном подходе. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию ИТ-компетентности.

Цель Программы – развитие у обучающихся интереса к графическому дизайну через обучение основам векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Задачи Программы

- *обучающие:*

- познакомить с основами графического дизайна и художественным искусством;

- сформировать у детей навыки работы на компьютере в графических редакторах

- научить создавать, демонстрировать и защищать свои проекты в электронных презентациях;

- *развивающие:*

- сформировать черты личности, обеспечивающие успешную адаптацию в социуме: любознательность, инициативность, самостоятельность, креативность;

- формировать эстетические потребности, ценности и чувства прекрасного;

- сформировать начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.

- *воспитательные:*

- формировать ответственное отношение к обучению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию, выбору профессий;

- создать условия для самовыражения и самореализации, позволяющие ребенку испытать чувство собственной значимости и заслужить одобрение, признание окружающих;

- удовлетворить потребности детей в общении, в совместной деятельности для реализации возрастных интересов.

Категория обучающихся

Обучение по Программе ведется в группах, которые комплектуются из обучающихся 15-17 лет, владеющих основами работы с компьютером (запуск приложений, выполнение типовых операций с файлами, папками и т.д.). Количество обучающихся в группе должно соответствовать количеству компьютеров в компьютерном классе, чтобы каждый мог работать за отдельным компьютером.

Сроки реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов в год составляет 144 часа.

Формы и режим занятий

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом согласно нормативным документам. Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

Планируемые результаты освоения Программы

личностные:

- нравственно-этическая ориентация;
- смыслообразование в учебной деятельности.

метапредметные:

Коммуникативные:

- умение разъяснять и аргументировать высказывания; Регулятивные:
- умение ставить цели и решать задачи; Познавательные:
- учебное целеполагание.

предметные:

- знание истории изобразительного искусства и графического дизайна;
- опыт работы на ПК и в графических редакторах;

- навыки создания композиций, как в печатном, так и в электронном виде;
- знание об основных законах композиции, колористики и цветоведения.

По итогам обучения обучающиеся будут **знать:**

- правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места;

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;

- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;

- различные форматы документов точечных рисунков;

- устройства ввода и вывода изображений;

- основы создания и обработки графической информации в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;

- возможности работы с текстовыми объектами;

- средства обработки готовых рисунков.

По итогам обучения обучающиеся будут **уметь:**

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;

- создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах;

- применять возможности программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop для выполнения творческих заданий.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Все го	Тео Рия	Прак тика	
	Вводное занятие	2	2	-	Беседа
1.	Основы изображения	4	2	2	Опрос
2.	Adobe Photoshop	70	27	43	Тестирование. Практическая работа
3.	Adobe Illustrator	62	22	40	Текущий контроль. Творческий проект
	Итоговое занятие. Подготовка индивидуального проекта	6	-	6	Практическая работа. Защита проекта
	ИТОГО:	144	53	91	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие

Теория. Знакомство с Программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники.

Раздел I. Основы изображения

Тема 1.1. Методы представления графических изображений

Теория. Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики.

Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

Тема 1.2. Форматы графических файлов

Теория. Векторные форматы. Растровые форматы.

Практика. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Раздел II. Adobe Photoshop

Тема 2.1. Назначение и возможности программы

Теория. Основные возможности программы Adobe Photoshop. Области применения.

Тема 2.2. Основные инструменты, меню программы

Практика. Окно, панель, интерфейс, меню, пиктограмма. Интерфейс Photoshop. «Горячие» клавиши. Меню File. Меню Edit. Меню Image. Меню Layer. Меню Select. Меню Filter. Меню View. Меню Window. Меню Help.

Работа с меню программы.

Тема 2.3. Панели и палитры

Практика. Панель инструментов, панель опций, палитра. Панель инструментов. Панель опций. Палитры Navigator\Info\Histogram. Палитры Color\Swatches\Styles. Палитры History\Actions\ToolPresets. Палитры Character\Paragraph. Палитры Layers\LayerComps\Channels\Paths. Палитра Brushes. Палитра Animation. Открытие изображения с помощью AdobeBridge. Палитра Folders. Палитра Favorites. Палитра Preview. Палитра Keywords. Палитра Metadata. Поиск файлов.

Работа с основными панелями и палитрами.

Тема 2.4. Основы работы с растровыми изображениями

Практика. Слой, пиксель, каналы, маска слоя, режим смешивания, фильтры, режим изображения. Сканирование как источник изображения. Использование команды CropandStraighten. Создание нового изображения. Выбор характеристик цветовых пространств. Изменение масштаба пикселей. Изменение размеров изображения. Фильтр UnsharpMask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения. Перемещение изображения в окне. Изменение режима показа изображений. Работа с изображениями.

Тема 2.5. Дополнительные средства Photoshop

Практика. Линейный режим, нелинейный режим, автоматизация. События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры,

снимки, инструмент HistoryBrush, инструмент ArtHistoryBrush, инструмент Erase. Применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть.

Тема 2.6. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать

Практика Растровый формат. Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы. Исследование меню File.

Тема 2.7. Настройки программы

Практика. «Горячие» клавиши. Основные установки. Раздел FileHandling. Раздел Display&Cursors. Раздел Transparency&Gamut. Раздел Units&Rulers. Раздел Guides, Grid&Slices. Раздел Plug-Ins&Scratch Disks. Раздел Memory&ImageCache. Раздел Type. Задание «горячих» клавиш. Настройка меню. Настройка меню.

Тема 2.8. Цвет: выбор и управление

Практика. Диалоговое окно. Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне ColorPicker. Выбор цвета в палитре Color. Выбор цвета в палитре Swatches. Инструмент Eyedropper. Выбор цвета при работе с изображениями. Устранение эффекта красных глаз.

Устранение с фотографии «красных глаз». Работа с различными цветовыми оттенками.

Тема 2.9. Работа со слоями

Практика. Слой, трансформация слоя, корректирующий слой, непрозрачный слой, слой заливки. Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя. Корректирующий слой. Слой заливки.

Работа со слоями.

Тема 2.10. Выделение фрагментов изображения и работа с ними

Практика. Область выделения, привязка, линейки, направляющие линии. Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

Выделение фрагмента и работа с выделенными областями.

Тема 2.11. Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты

Практика. Маска, связывание слоя. Эффект Drop Shadow. Эффект Inner Shadow. Эффект Outer Glow. Эффект Inner Glow. Эффект Bevel&Emboss. Эффект Satin. Эффект Color Overlay. Эффект Gradient Overlay. Эффект Pattern Overlay. Эффект Stroke. Связывание слоёв. Маски. Композитные изображения.

Применение эффектов к слоям.

Тема 2.12. Коррекция цвета изображения и окрашивание

Практика. Ретушь. Общие понятия. Команда Variations. Команда Levels. Команда Curves. Команда Color Balance. Команда Hue\Saturation. Команда Brightness\Contrast. Команда Invert. Команда Equalize. Команда Threshold. Команда Posterize. Команда Replace Color. Команда Match Color. Команда Photo Filter. Команда Shadow\Highlight. Заливка. Ретушь. Работа с основными командами.

Тема 2.13. Текст в Photoshop

Практика. Линейная деформация, растеризация. Особенности работы с текстом. Инструмент Type. Редактирование текста. Дополнительные возможности при работе с

текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью. Практические задания по созданию и оформлению текста.

Тема 2.14. Векторная графика в Photoshop

Теория. Сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения. Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура. Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка контуров. Заливка контуров. Контур отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

Практика. Практические задания по освоению приёмов работы с векторной графикой.

Тема 2.15. Градиенты и фильтры для всего изображения

Теория. Градиент, фильтр. Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра. Фильтр Liquify. Фильтр Extract. Фильтр PatternMaker. Фильтр VanishingPoint. Фильтры групп Artistic&Sketch. Фильтры групп Blur&Sharpen. Фильтры групп BrushStrokes. Фильтры групп Distort. Фильтры групп Noise&Pixelate. Фильтры групп Render.

Практика. Практические задания по освоению приёмов работы с фильтрами.

Тема 2.16. Создание творческого проекта в Photoshop

Практика. Практическое задание. Разработка дизайна открытки.

Раздел III. Adobe Illustrator

Тема 3.1. Назначение и возможности программы

Теория. Основные возможности программы Adobe Illustrator. Области применения.

Тема 3.2. Основные инструменты, меню программы

Теория. Рабочее окно программы Adobe Illustrator. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

Практика. Исследование основного меню программы.

Тема 3.3. Выделение и выравнивание

Теория. Способы использования инструментов Selection (Выделение), Direct Selection (Прямое выделение), Group Selection (Выделение в группе). Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение объектов с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) и по их схожим свойствам.

Практика. Работа с инструментами выделения и выравнивания.

Тема 3.4. Создание и редактирование фигур

Теория. Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder, с эффектами палитры Pathfinder, с режимами фигуры. Использование режима рисования

Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображения для создания фигур.

Практика. Практическая работа с инструментами редактирования фигур.

Тема 3.5. Трансформирование объектов

Теория. Управление, добавление, редактирование, переименование и переупорядочивание монтажными областями. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование, отражение, вращение, искажение, точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort.

Практика. Практическая работа с монтажными областями и объектами.

Тема 3.6. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil

Теория. Знакомство с инструментом Pen. Рисование прямых линий. Использование слоев-шаблонов. Завершение отрезков путей и разъединение линий. Рисование кривых. Выделение и настройка криволинейных отрезков. Рисование различных типов кривых: плавных и заостренных. Редактирование кривых путем замены плавной кривой заостренной и наоборот. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирных линий. Добавление, удаление и модификация опорных точек. Новые средства Illustrator CS для работы с опорными точками. Использование инструмента Pencil (Карандаш). Настройка контура инструментом Pencil (Карандаш). Сглаживание линий инструментом Smooth (Сглаживание).

Практика. Практическая работа: рисование с помощью инструментов Pen и Pencil.

Тема 3.7. Работа с цветом и раскрашивание

Теория. Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание, применение и редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

Практика. Практическая работа: раскрашивание картинки по выбору.

Тема 3.8. Работа с текстом

Теория. Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в текстовой области. Импорт текстовых файлов в текстовую область. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера, цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы

текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые.

Практика. Практическая работа: работа с текстом.

Тема 3.9. Работа со слоями

Теория. Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.

Практика. Работа со слоями.

Тема 3.10. Рисование перспективы

Теория. Понятие о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Редактирование сетки перспективы. Рисование, выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе. Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе. Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью.

Практика. Работа с перспективами.

Тема 3.11. Создание переходов между цветами и фигурами

Теория. Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиента к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Практика. Работа с переходами между цветами и фигурами.

Тема 3.12. Работа с кистями

Теория. Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Редактирование кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование инструментом Blob Brush. Редактирование с помощью инструментов Blob Brush и Eraser.

Практика. Работа с различными кистями.

Тема 3.13. Применение эффектов

Теория. Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание трехмерных объектов. Модификация трехмерных объектов, построенных различными

способами. Настройка освещения. Отображение символов на поверхности трехмерных объектов.

Практика. Работа с эффектами.

Тема 3.14. Применение атрибутов оформления и стилей графики

Теория. Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки. Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save for Web.

Практика. Практическая работа с применением атрибутов оформления и стилей графики «Мой логотип».

Тема 3.15. Работа с символами

Теория. Работа с символами. Использование библиотек символов программы Illustrator. Создание, редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом. Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов. Использование инструментов для работы с символами. Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами. Копирование и редактирование наборов символов. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда. Проецирование символа на трехмерный объект. Символы и интеграция с Adobe Flash.

Практика. Работа с символами.

Тема 3.16. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений Adobe

Теория. Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой. Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения. Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев. Коррекция цвета помещенного изображения. Связи изображений. Поиск информации о связи. Замена связанного изображения. Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски. Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений.

Практика. Работа с файлами других приложений Adobe. Практическая работа.

Итоговое занятие. Подготовка индивидуального проекта

Практика. Выполнение творческого задания (итогового проекта) «Афиша праздничного концерта» и его защита.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Результативность обучения выявляется по трем параметрам и определяется как минимальный, общий, продвинутый.

1. Теоретические знания.

Критериями оценки являются: усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов. Контроль теоретических знаний проводится в течение всего учебного года после изучения основных тем в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом ведется журнал полученных результатов в % содержании за каждый тест. От 55% и выше правильных ответов — «зачтено», менее 55% правильных ответов — «не зачтено».

2. Знание технологии.

Критериями оценки являются: усвоение материала, системность знания технологии.

3. Овладение практическими умениями и навыками.

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Методы определения результативности обучения: беседа, опрос, практические задания, тестирование, открытое занятие, защита проекта. Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий. Итоговый контроль реализуется по результатам выполнения и защиты итогового проекта.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта. Принцип реализации Программы: «от простого к сложному». На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу. В течение дальнейшего обучения постепенно

усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом.

Материально-технические условия реализации Программы

При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Аппаратное обеспечение:

- Компьютеры (ноутбуки) обучающихся.
- Компьютер преподавателя.
- Проектор.
- Интерактивная доска.
- Принтер.
- Сканер.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows 10 и выше.
- ПО - Adobe Illustrator CC.
- ПО - Adobe Photoshop CC.

Все программное обеспечение должно быть лицензионным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. – Москва: Эксмо, 2019.
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. – Москва: Издательский дом «Вильямс», 2020.
3. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2021.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
5. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7/Пер с англ. – Москва: Издательский дом «Вильямс», 2017.
6. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop CS. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – Москва: Эксмо, 2017.
7. Леонтьев Б. К. Adobe Illustrator 10: Учебное пособие по созданию публикаций для печати и Internet / Б. К. Леонтьев, А. С. Лясин, Э. В. Коровченко. – Москва: Бук-пресс, 2016.
8. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2016.
9. Официальный учебный курс AdobePhotoshop CS. Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2020.

10. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CC / Е. И. Тучкевич.– Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2020.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля	Месяц
		Все го	Тео рия	Пра к тика		
	Вводное занятие	2	2	-		Сентябрь
1.	Основы изображения	4	2	2		
1.1.	Методы представления графических изображений	2	1	1	Беседа	Сентябрь
1.2.	Форматы графических файлов	2	1	1	Опрос	Сентябрь
2.	Adobe Photoshop	70	27	43		
2.1.	Назначение и возможности программы	2	2	-		Сентябрь
2.2.	Основные инструменты, меню программы	2	1	1	Тестирование	Сентябрь
2.3.	Панели и палитры	4	1	3	Тестирование	Сентябрь
2.4.	Основы работы с растровыми изображениями	6	2	4	Практическая работа	Октябрь
2.5.	Дополнительные средства Photoshop	6	2	4		Октябрь
2.6.	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать	4	2	2	Тестирование	Октябрь
2.7.	Настройки программы	2	1	1		Октябрь
2.8.	Цвет: выбор и управление	4	2	2	Практическая работа	Ноябрь
2.9.	Работа со слоями	6	2	4		Ноябрь
2.10.	Выведение фрагментов изображения и работа с ними	8	2	6		Ноябрь
2.11.	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты	4	2	2	Тестирование	Декабрь
2.12.	Коррекция цвета изображения и окрашивания	4	2	2	Тестирование	Декабрь
2.13.	Текст в Photoshop	6	2	4	Практическая работа	Декабрь

2.14.	Векторная графика в Photoshop	6	2	4	Практическая работа	Декабрь Январь
2.15.	Градиенты и фильтры для всего изображения	4	2	2	Практическая работа	Январь
2.16.	Создание творческого проекта в Photoshop	2	-	2	Промежуточный контроль. Открытое занятие	Январь
3.	Adobe Illustrator	62	22	40		
3.1	Назначение и возможности программы	2	2	-	Текущий контроль. Творческий проект	Январь
3.2.	Основные инструменты, меню программы	4	2	2	Тестирование	Январь Февраль
3.3.	Выведение и выравнивание	2	1	1		Февраль
3.4.	Создание и редактирование фигур	4	1	3	Практическая работа	Февраль
3.5.	Трансформирование объектов	4	1	3	Практическая работа	Февраль
3.6.	Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil	6	2	4	Практическая работа Тестирование	Февраль Март
3.7.	Работа с цветом и раскрашивание	6	2	4	Практическая работа	Март
3.8.	Работа с текстом	4	1	3	Практическая работа	Март
3.9.	Работа со слоями	2	1	1	Тестирование	Март
3.10.	Рисование перспективы	4	1	3		Март Апрель
3.11.	Создание переходов между цветами и фигурами	2	1	1		Апрель
3.12.	Работа с кистями	6	2	4	Тестирование	Апрель
3.13.	Применение эффектов	6	2	4		Апрель
3.14.	Применение атрибутов оформления и стилей графики	2	-	2	Практическая работы	Апрель
3.15.	Работа с символами	2	1	1		Май

3.16.	Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений Adobe	6	2	4	Практическая работа. Тестирование	Май
	Итоговое занятие. Подготовка индивидуального проекта	6	-	6	Практическая работа. Защита проекта	Май
	ИТОГО:	144	53	91		

Воспитательный потенциал программы

Воспитательный процесс неразрывно связан с развитием личности ребенка, поэтому важно создать благоприятные условия, в которых дети смогут успешно социализироваться.

Цель: развитие личностных качеств ребенка.

Задачи:

- формирование ответственного отношения к своей семье, обществу;
- развитие внимательного и чуткого отношения к людям, культуры поведения, чувства долга и чести, уважения человеческого достоинства, приобщения к общечеловеческим ценностям;
- воспитание добросовестного, ответственного, дисциплинированного человека - формирование позитивного отношения к труду, воспитание трудолюбия, развитие трудовых навыков;
- развитие патриотического чувства обучающихся.

Методы воспитательного воздействия

И.Г. Щукина на основе направленности – интегративной характеристики, включающей в себя в единстве целевую, содержательную и процессуальную стороны методов воспитания, выделяет три группы методов:

1. Методы формирования сознания (рассказ, объяснение, разъяснение, лекция, этическая беседа, увещание, внушение, инструктаж, диспут, доклад, пример);
2. Методы организации деятельности и формирования опыта поведения (упражнение, поручение, воспитывающие ситуации);
3. Методы стимулирования (соревнование, поощрение, наказание).

Формы проведения мероприятий: групповые беседы с учащимися; индивидуальные теоретические и практические задания; групповые практические задания; устные опросы; игры–соревнования, анкетирование, тестирование, наблюдение, социометрия., конкурсы, викторины, экскурсии, общественно-полезный труд.

Ожидаемые результаты:

- формирование этических и моральных качеств;

- закрепление таких ценностей как патриотизм, духовность, нравственность, права человека, инициативное и активное участие в жизни общества;
- уважение к истории и культуре народов Российской Федерации;
- положительное отношение к здоровому образу жизни.

Применяемые технологии:

- личностно-ориентированная,
- игровая,
- здоровьесберегающая,
- информационная.

Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат
1	«Читаем вместе»	В течение года	«Круглый стол» (чтение тематической литературы)	Формирование интереса к достижениям компьютерной графики
2	«День матери»	ноябрь	Праздничные мероприятия	Формирование семейных ценностей
3	«Дорогою добра»	декабрь	Концертная программа ко Дню инвалида	1.воспитание нравственности, 2.социализация 3. воспитание этических и моральных качеств
4	«День защитника Отечества»	февраль	Праздничные мероприятия	Формирование семейных ценностей
5	«Уроки доброты» (школа здоровья)	март	Лекции, беседы	Воспитание положительного отношения к здоровому образу жизни
6	«Православная Пасха»	апрель	Праздничные мероприятия	Популяризация, внедрение и развитие значимости православных и национальных традиций
7	«Была Весна – была Победа!»	май	Праздничные мероприятия	Патриотическое воспитание

Контрольно-измерительные материалы полугодового и годового контроля по программе «Графический дизайн»

№	УУД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1.	Познавательные	Основная терминология графического редактора	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Полугодовой и годовой контроль
2.		Умение использовать основные инструменты графического редактора	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Полугодовой и годовой контроль
3.		Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует приемы копирования; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует приемы копирования нерационально.	Полугодовой и годовой контроль
4.		Цветовая гамма	Анализ итоговой работы	А – использована широкая палитра цветов, учитываются законы сочетания цвета В – использована скудная палитра С – недопустимые сочетания цвета	Полугодовой и годовой контроль
5.		Умение создать, сохранить и экспортировать файл	Наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Полугодовой и годовой контроль

6.	Регулятивные	Умение адекватно воспринимать конструктивные замечания педагога	Наблюдение	А – умеет адекватно воспринимать замечания педагога В – умеет адекватно воспринимать замечания педагога, но не всегда С – не умеет адекватно воспринимать замечания педагога	Полугодовой и годовой контроль
7.	Коммуникативные	Сотрудничество с педагогом	Наблюдение	А – умеет сотрудничать с педагогом В – умеет сотрудничать с педагогом, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с педагогом	Полугодовой и годовой контроль
8.		Сотрудничество с другими обучающимися	Наблюдение	А – умеет сотрудничать с другими обучающимися В – умеет сотрудничать с другими обучающимися, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с другими обучающимися	Полугодовой и годовой контроль
9.		Способность к рефлексии	Наблюдение	А – склонен способен к анализу собственной деятельности и В – склонен способен к анализу собственной деятельности, но с затруднениями С – склонен, но не способен к анализу собственной деятельности	Полугодовой и годовой контроль