

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» ТЮЛЯЧИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
Протокол № 1
от «23» 08 2023 года



«Утверждаю»
Директор МБОУ ДО ЦДТ
З.Ш. Махмутова

Приказ № 113
от «01» 09 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации: 3 года

Составитель:
Солонцов Максим Александрович,
педагог дополнительного образования

ТЮЛЯЧИ 2021

Информационная карта образовательной программы

1.	Учреждение	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества» Тюлячинского муниципального района Республики Татарстан
2.	Полное название программы	«Компьютерная графика»
3.	Направленность программы	технический
4.	Сведения о разработчиках	
4.1	Ф.И.О., должность	Солонцов М.А., ПДО
5.	Сведения о программе:	
5.1	Срок реализации	3 года
5.2	Возраст обучающихся	10-17 лет
5.3	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа общеразвивающая разноуровневая модульная
5.4	Цель программы	формирование базовых знаний в области компьютерной графики и овладение навыками работы в программе Photoshop и CorelDraw
5.5	Образовательные модули	Базовый уровень
6.	Формы и методы образовательной деятельности	В процессе занятий используются различные формы: традиционные, комбинированные и практические занятия; индивидуальная деятельность; лекционные, практические занятия и выставки работ. <i>А также различные методы обучения: в основе, которых лежит способ организации занятия: словесный, наглядный, практический уровень деятельности детей: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый</i>
7.	Формы мониторинга результативности	Устный опрос, контрольное задание
8.	Результативность реализации программы	
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	
10.	Рецензенты	

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	7
1 год обучения.....	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	7
2 год обучения.....	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	8
3 год обучения.....	8
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....	9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....	10
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....	11
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	12
1 год обучения.....	12
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	14
2 год обучения.....	14
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	17
3 год обучения.....	17
КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	19
1 год обучения.....	19
КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	23
2 год обучения.....	23
КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	28
3 год обучения.....	28
МАТРИЦА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	33
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	36

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные нормативно-правовые документы дополнительной общеобразовательной программы:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № Пр-1726-р;
- Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержденного протоколом № 16 президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 24.12.2018;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4. 3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г.№28;
- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года №ДГ -245\06 «О направлении методических рекомендаций»);
- Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) в новой редакции, Казань: РЦВР, 2023. -с.89.
- Устав образовательной организации.

Сегодня информатика рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Творческое объединение «Компьютерная графика» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера. Учащиеся смогут получить представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики, как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) имеет *техническую направленность, по уровню освоения является профессионально-ориентированной.*

Актуальность программы заключается в том, что содержание не ограничивается какой-либо одной областью знаний, это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление.

Отличительной особенностью Программы является то, что она развивает у учащегося способность к эстетическому восприятию мира, свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления, предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в формах организации занятий и выборе методов, которые опираются на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Ее отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической; творческий поиск; научный и современный подходы; внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом к каждому учащемуся.

Цель программы заключается в формировании компетентностей в области компьютерной графики и дизайна посредством информационных и компьютерных технологий.

Основные задачи состоят в формировании следующих компетентностей:

- *познавательной*, позволяющей сформировать представления о видах компьютерной графики, способах обработки графической и цифровой информации;
- *практической*, формирующей умения: создавать буклеты, коллажи, поздравительные открытки для друзей и родственников, календари; оформлять обложки и вкладыши к аудио кассетам, дискам, приглашения, билеты на школьные праздники;
- *творческой*, развивающей: творческое и креативное, композиционное мышление; способность ориентироваться в информационном пространстве; возможность художественно-эстетического восприятия окружающего мира, художественный вкус; прививающей основы видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях;
- *социальной*, мотивирующей на стремление к самообразованию, социальной адаптации в информационном обществе и успешной личной самореализации; формирующей интерес к профессиям, связанным с компьютерной графикой и дизайном; нравственные качества личности и культуру поведения в обществе.

Программа ориентирована на детей среднего возраста 10-17 лет.

Срок реализации – 3 года

Общая характеристика учебного процесса

Формы организации деятельности учащихся: индивидуальная, групповая и фронтальная.

Формы обучения: беседы, выставки, конкурсы, защита творческих работ.

В процессе обучения используются следующие **методы обучения:**

- по способу организации занятий: словесные, практические и наглядные;
- по способу организации деятельности детей: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые, исследовательские.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа, через каждые 45 мин, перерыв 15 мин и проветривание помещения.

Прогнозируемый результат

К концу изучения Программы, учащиеся будут владеть основами компьютерной графики, а именно:

Будут знать и понимать:

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
- основные типы носителей информации в компьютере, их основные характеристики;
- состав и назначение программного обеспечения ПК;
- особенности и недостатки векторной и растровой графики;
- методы описания цветов;
- способы получения цветовых оттенков;
- методы сжатия графических данных.

Будут уметь и применять:

- пользоваться текстовым редактором;
- пользоваться шаблонами приложений;
- создавать коллажи, буклеты, визитки в разнотипных программах;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов;
- выполнять операции над объектами;
- монтировать фотографии, создавать коллажи, буклеты, визитки;
- редактировать графические изображения;
- уметь выполнять обмен файлами.

Основополагающими критериями эффективности реализации Программы с точки зрения компетентного подхода является степень сформированности компетентностей.

У учащихся будут сформированы выше обозначенные компетентности.

Повышению качества обучения в значительной степени способствует правильная организация проверки, учета и контроля знаний учащихся.

Формы подведения итогов реализации Программы:

- тематическое компьютерное тестирование;
- тематические зачеты;
- подготовка итоговой творческой работы.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Техника безопасности поведения в компьютерном классе	2	2	-
2	Компьютерная графика как область графического дизайна	16	6	10
3	Теоретические основы компьютерной графики	28	8	20
4	Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW	18	6	12
5	Создание и редактирование контуров	24	6	18
6	Роль значения цвета в графическом дизайне	18	4	14
7	Приемы работы в программе CorelDRAW	14	4	10
8	Основы анимации.	12	2	10
	Итоговый проект.	8	-	8
	Контроль ЗУН	4	-	4
	ИТОГО	144	38	106

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 год обучения

№	Наименование разделов	Количество часов
---	-----------------------	------------------

п/п		Всего	Теория	Практика
1	Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение	6	2	4
2	Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW	12	4	8
3	Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW	14	4	10
4	Единство стиля в графическом дизайне	16	4	12
5	Фирменный графический сегмент	12	4	8
6	Фирменный стиль	18	4	14
7	Основные элементы фирменного стиля	20	6	14
8	Создание авторских шрифтов	18	4	14
9	Авторская буква	16	2	14
	Итоговый проект. Итоговый тест	8	-	8
	Контроль ЗУН	4	-	4
	ИТОГО	144	34	110

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Техника безопасности. Вводное занятие	12	4	8
2	Программные средства компьютерной графики	18	6	12
3	Векторные инструменты в Adobe Photoshop	18	6	12
4	Композиция в графическом дизайне, проектирование	16	4	12
5	Организация доминантных отношений формальных элементов композиции	16	4	12
6	Основы типографики в графическом дизайне	24	6	18
7	Основы графического дизайна, проектирование	18	6	12
8	Эффекты для мультфильмов и игр	14	4	10
9	Заключительное занятие.	4	2	2
	Контроль ЗУН	4	-	4
	ИТОГО	144	42	102

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе

В кабинете вычислительной техники необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Тема 2. Компьютерная графика как область графического дизайна

Дизайн как специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере производства. Компьютерная графика (также - машинная графика) - область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Тема 3. Теоретические основы компьютерной графики

Компьютерная графика – раздел информатики, который изучает средства и способы создания и обработки графических изображений при помощи компьютерной техники. Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий.

Тема 4. Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW

Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла. Панель инструментов. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.

Тема 5. Создание и редактирование контуров

Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.

Тема 6. Роль значения цвета в графическом дизайне

Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые палитры. Простые и составные цвета. Прозрачность объекта. Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайнов – композиций.

Тема 7. Приемы работы в программе CorelDRAW

Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов

Тема 8. Основы анимации.

Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение

В кабинете вычислительной техники

необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Тема 2. Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW

Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений. Экспорт изображений. Формат EPS.

Тема 3. Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW

Фирменный графический сегмент. Фирменный цветовой строй. Фирменный графический слой. Создание графической моно-серии.

Тема 4. Единство стиля в графическом дизайне

Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.

Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов. Разработка логотипа и фирменного знака.

Тема 5. Фирменный графический сегмент

Авторская буква. Перевод рукописного шрифта в векторную графику. Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику. Фотоколлажированные шрифты.

Тема 6. Фирменный стиль

Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop.

Основные цвета документа: рабочий и фоновый. Выбор цвета инструментом Eyedropper.

Тема 7. Основные элементы фирменного стиля

Типы растровых изображений: монохромные (черно-белые), полутоновые, полноцветные, индексированные, многоканальные. Цветовой охват и цветовые модели. Цветовая модель RGB и область применения. Цветовая модель CMYK и ее использование при печати. Цветовая модель HSB и ее компоненты: тон, насыщенность, яркость. Модель Lab. Преобразования между моделями. Цветовая палитра. Индексированная палитра. Цветовые каналы.

Тема 8. Создание авторских шрифтов

Стилизация как метод преобразования предметного качественного содержания в обобщенную, целостную и визуальную гармонизированную форму.

Значимость стилизации в арсенале профессиональных средств дизайнера. Способы стилизации объекта.

Тема 9. Авторская буква

Изображение для печати и тоновый диапазон. Приемы автоматической коррекции уровней. Тоновые кривые. Диалоговое окно Curves (кривые). Определение тонового интервала.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Техника безопасности. Вводное занятие

Правила работы учащихся в кабинете вычислительной техники. Пути эвакуации при аварийной ситуации.

Тема 2. Программные средства компьютерной графики

Контуры в Photoshop. Режимы построения: обычный контур, контурный слой, контурный слой-маска. Преобразование контуров в выделенную область. Режимы наложения свойства контуров. Рисование инструментами Pen и Freeform

Тема 3. Векторные инструменты в Adobe Photoshop

Закон равновесия. Равновесие как состояние композиции, где все элементы сбалансированы между собой. Условия равновесия: расположение основных масс композиции, организация композиционного центра, пластическое и ритмическое построение композиции, пропорциональные членения, цветовые, тональные и фактурные отношения отдельных частей между собой.

Тема 4. Композиция в графическом дизайне, проектирование

Значение шрифта в работе дизайнера. История шрифта. Роль оптических иллюзий в построении шрифта. Классификация шрифтов: антиквенные (шрифты с засечками), рубленые (шрифты без засечек), специфические (декоративные шрифты). Основные характеристики шрифта: гарнитура, насыщенность, пропорции, кегль (размер шрифта), интерлиньяж (расстояние между линиями строк), кернинг (интервал между символами), выключка (размещение текста в параграфе).

Тема 5. Организация доминантных отношений формальных элементов композиции

Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе. Добавление глубины и объема с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка). Эффекты тени. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения. Использование инструментов Liquify для имитации объема. Лица из мультфильмов. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.

Тема 6. Основы типографики в графическом дизайне

Компьютерные издательские технологии, появление новой сферы шрифтового дизайна – графики для пользователей компьютеров. Стили типографическая композиция: общие закономерности. Создание иллюстраций в растровом и векторном редакторах от эскиза до вывода на печать. Основные понятия макетирования и верстки книги: а) выбор формата книги; б) выполнение эскиза макета и иллюстраций; в) подготовка шаблона; г) метки обреза; д) вывод пробных отпечатков.

Тема 7. Основы графического дизайна, проектирование

Выбор главного вида детали. Ассоциативные виды. Примы работы с ассоциативными видами. Построение ассоциативных видов. Построение простых разрезов. Построение сложных разрезов.

Тема 8. Эффекты для мультфильмов и игр

Использование менеджера-библиотек. Использование библиотек в построении стандартных резьбовых соединений. Заполнение спецификации. Импорт и экспорт графических документов. Печать. Создание визуальных эффектов для анимации и игр.

ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 1 год обучения

Раздел и темы программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактические материалы	Тех. оснащение
Техника безопасности поведения в компьютерном классе	Лекционные	<i>словесный наглядный</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Компьютерная графика как область графического дизайна	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Теоретические основы компьютерной графики	Лекционные, практические	<i>словесный наглядный</i>	Презентации, видео-аудио	Проектор, ПК

	занятия	<i>объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	материалы, программное обеспечение	
Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Создание и редактирование контуров	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Роль значения цвета в графическом дизайне	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Приемы работы в программе CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Основы анимации	Лекционные,	<i>словесный</i>	Презентации,	Проектор, ПК

	практические занятия	<i>наглядный репродуктивный частично-поисковый</i>	видео-аудио материалы, программное обеспечение	
--	----------------------	--	--	--

ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2 год обучения

Раздел и темы программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактические материалы	Тех. оснащение
Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение	Лекционные	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Единство стиля в графическом дизайне	Лекционные, практические	<i>словесный наглядный</i>	Презентации, видео-аудио	Проектор, ПК

	занятия	<i>объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	материалы, программное обеспечение	
Фирменный графический сегмент	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Фирменный стиль	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Основные элементы фирменного стиля	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Создание авторских шрифтов	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Авторская буква	Лекционные,	<i>словесный</i>	Презентации,	Проектор, ПК

	практические занятия	<i>наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	видео-аудио материалы, программное обеспечение	
--	----------------------	---	--	--

ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3 год обучения

Раздел и темы программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактические материалы	Тех. оснащение
Техника безопасности. Вводное занятие	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Программные средства компьютерной графики	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Векторные инструменты в Adobe Photoshop	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Композиция в графическом дизайне, проектирование	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК

		<i>частично-поисковый</i>		
Организация доминантных отношений формальных элементов композиции	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Основы типографики в графическом дизайне	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Основы графического дизайна, проектирование	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Эффекты для мультфильмов и игр	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Наименование темы	Количество часов учебных занятий			Место проведения	Форма контроля
						Всего	Теоретическое	Практическое		
1					Правила техники безопасности. Введение в PHOTOSHOP	2	2	-	школа	
2					RectangularMarquee (Прямоугольное выделение)	2	2	-	школа	
3					EllipticalMarquee (Овальная область)	2	2		школа	
4					Move (Перемещение)	2		4	школа	
					Горизонтальная и вертикальная строка	2				
5					Navigator (Навигатор)	2		4	школа	
					Lasso(Лассо)	2				
6					Сведение слоев	2	1	1	школа	
7					Палитра History (История)	2	1	1	школа	
8					Сохранение изображения	2	1	1	школа	
9					Layers (Слой)	2	2	2	школа	начальный
					Для чего нужны слои	2				
10					Блокировка слоев	2	1	1	школа	
11					Устройство палитры Layers (Слой)	2	2	4	школа	
					Группирование слоев	2				
					Стили слоя	2				
12					Как действует инструмент BlendIf (Наложение, если)	2		4	школа	
					Создание корректирующих слоев	2				

13					Меню Layers (Слой)	2		4	школа	
					Как выровнять, упорядочить и распределить слои	2				
14					Сведение слоев	2	1	1	школа	
15					Горячие клавиши для объединения слоев	2	2	2	школа	
					Копирование выделения на новый слой	2				
16					LayerComps (Композиции слоев)	2		4	школа	
					Инструменты выделения. Волшебная палочка. Цветовой диапазон. Магнитное и Полигональное лассо.	2				
17					Контроль ЗУН	2		2	школа	промежуточный
18					MagicWand (Волшебная палочка)	2	2	2	школа	
					ColorRange (Цветовой диапазон)	2				
19					Poligonallasso (Многоугольное/Прямолинейное лассо).	2	2	2	школа	
					MagneticLasso (Магнитное лассо)	2				
20					QuickSelection (Быстрое выделение).	2	2	2	школа	
					RefineEdge (Уточнить край)	2				
21					Новые возможности инструмента RefineEdge (Уточнить край) в CS5	2	2	2	школа	
					Фильтр Extract (Извлечь)	2				
22					Для чего применяется фильтр Extract (Извлечь)	2	2	4	школа	
					Порядок работы в окне фильтра Extract (Извлечь)	2				
					Как перенести выделенный	2				

					объект на новый фон и нарисовать от него тень					
23					Параметр ForceForeground (Окраска объекта) для выделения объектов со сложной структурой	2	2	4	школа	
					Инструмент Pen (Перо)	2				
					Принцип работы инструмента Pen (Перо)	2				
24					Палитра Paths (Контур)	2	2	2	школа	
					Перенос контура в другой документ	2				
25					Кривые безье	2	2	2	школа	
					Редактирование контура при помощи DirectSelection (Стрелка)	2				
26					Инструменты FreeFormPen (Свободное перо) и MagneticPen (Магнитное перо)	2	2	2	школа	
					Объединение контуров	2				
27					Рисование инструментом Pen (Перо).	2		4	школа	
					Обводка контура	2				
28					Заливка контура	2		4	школа	
					Как рисовать пером в режиме ShapeLayer (Фигура)	2				
29					Изменение стиля наложения для слоя с фигурой	2	2	6	школа	
					Восстанавливающие инструменты Photoshop.	2				
					Для чего нужны восстанавливающие инструменты	2				
					HealingBrush (Восстанавливающая кисть)	2				

					SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть)					
30					Функция ContentAware (С учетом содержимого) для инструмента SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть)	2	2	2	школа	
					Patch (Заплата)	2				
31					Красные глаза	2	2	2	школа	
					Инструмент Brush (Кисть).	2				
32					Кисть нужна не только художнику	2	2	2	школа	
					Панель параметров инструмента Brush(Кисть)	2				
33					BrushTipShape (Форма отпечатка кисти)	2	2	2	школа	
					BristleQualities (Качества щетины) в CS5.	2				
34					ShapeDynamics (Динамика формы).	2	2	2	школа	
					Scattering (Рассеивание)	2				
35					Texture (Текстура)	2	2	2	школа	
					DualBrush (Двойная кисть).	2				
37					Контроль ЗУН	2		2	школа	итоговый
38					Выполнение и защита проекта	2		10	школа	итоговый
					Выбор темы	2				
					Создание проекта	2				
					Работа над ошибками	2				
					Защита проекта	2				
					ИТОГО	144				

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

2 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятий	Наименование темы	Количество часов учебных занятий			Место проведения	Форма контроля
						Всего	Теоретическое	Практическое		
1					Правила техники безопасности. Введение.	2	2	4	школа	начальный
					ColorDynamics (Динамика Цвета).	2				
					OtherDynamics (Другая динамика) в CS5 эта вкладка называется Transfer (Передача)	2				
2					Сохранение настроек кисти.	2	2	-	школа	
3					Создание отпечатка кисти на основе изображения.	2		2	школа	
4					Установка готовых наборов кистей.	2		2	школа	
5					MixerBrush (Микс-кисть).	2		4	школа	
					Создание кисти из фотографии.	2				
6					С чего начать и зачем это нужно	2		2	школа	промежуточный
6					Первый способ создания кисти (длинный). Создаем качественную	2	1	1	школа	

					кисть.					
7					Второй способ создания кисти (короткий).	2	1	1	школа	
8					Как удалить кисть из библиотеки	2		2	школа	
9					Как сохранить наборы кистей	2		2	школа	
10					Создаем кисть из рисунка.	2		2	школа	
11					Кисть для рисования прядей волос	2	2		школа	
12					Инструменты PaintBucket (Заливка) и Gradient (Градиент).	2	2		школа	
13					PaintBucket (Заливка).	2		2	школа	
14					Создание собственного узора.	2		2	школа	
15					Заливка ContentAware (С учетом содержимого).	2		2	школа	
16					Gradient (Градиент).	2		4	школа	
					Панель параметров инструмента Gradient (Градиент).	2				
17					Контроль ЗУН	2	2		школа	
18					Много градиентов хороших и разных.	2		4	школа	
					Окно GradientEditor (Редактор градиента).	2				
19					Нарисуем радугу.	2		4	школа	
					Трансформирование и кадрирование	2				
24					Возможности	2	1	1	школа	

					трансформирования. Масштаб, поворот, наклон, искажение и перспектива.					
25					Warp (Деформация)	2	1	1	школа	
26					Content-awareScaling (Масштаб с учетом содержимого).	2	2	2	школа	
					Выход из режима трансформирования.	2				
27					Панель параметров.	2		2	школа	
28					Трансформирование фоновой слоя и фигур.	2		2	школа	
29					Применение FreeTransform (Свободное трансформирование). Ctrl +T.	2		2	школа	
30					Кадрирование Crop (Рамка).	2	2		школа	
31					Перспектива в CS5.	2	2		школа	
32					Создание калейдоскопа при помощи инструментов трансформирования.	2		4	школа	
					Настройка линейки и привязка к направляющим.	2				
33					Размер документа.	2		4	школа	
					Треугольное выделение.	2				
34					Разбивка нового документа на 4 равные	2	2	4	школа	

				части.					
				Вставляем первый фрагмент.	2				
				Копируем, отражаем, поворачиваем и перемещаем.	2				
35				Изменяем размер холста.	2	2	2	школа	
				Поворот на 45 градусов.	2				
36				Убираем лишние фрагменты.	2	2	2	школа	
				Инструменты Warp (Деформация) и PuppetWarp (Марионеточная деформация)	2				
37				Способы создания загнутого уголка в Photoshop	2	2	2	школа	
				Подготовка изображения к трансформированию	2				
38				Деформируем сетку и смещаем опорные точки	2	2	6	школа	
				Как сделать поверхность уголка текстурной с помощью стилей слоя	2				
				PuppetWarp (Марионеточная деформация) в CS5	2				
				Панель настроек инструмента PuppetWarp (Марионеточная деформация)	2				

39					Удаление фигуры с фонового слоя клавишей Del и функцией Content-Aware (С учетом содержания) в CS5	2	2	4	школа	
					DefineCustomShape (Создание произвольной фигуры)	2				
					Инструмент CustomShape (Произвольная фигура)	2				
40					Создадим новую составную фигуру.	2		6	школа	
					Создание фигуры из фотографии.	2				
					Связь текста с изображением	2				
41					Советы при работе со шрифтами.	2	2	4	школа	
					Создать текст в Photoshop очень легко.	2				
					Панель параметров инструмента Type (Текст).	2				
42					Ограничивающая рамка для ввода текста.	2	2	2	школа	
					Коррекция текста.	2				
43					Photoshop может проверять орфографию.	2	2	2	школа	
					Установка шрифтов.	2				
44					Текст можно вписать в фигуру.	2		2	школа	
45					Контроль ЗУН	2		4		

46					Выполнение и защита проекта	2		6	школа	
47					Выбор темы	2		2	школа	ИТОГОВЫЙ
					Создание проекта	2				
					Работа над ошибками	2				
					Защита проекта	2				
					Итого	144				

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
3 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Наименование темы	Количество часов учебных занятий			Место проведения	Форма контроля
						Всего	Теоретическое	Практическое		
1					Правила техники безопасности. Введение	2	2	-	школа	
2					Размер и разрешение изображения. Форматы файлов.	2	2	-	школа	
3					Как влияет Resolution (Разрешение) на качество снимка.	2	2		школа	
4					ImageSize (Размер изображения).	2		4	школа	
					Увеличение размера без потерь качества.	2				
5					Плагины для изменения размеров изображений.	2		4	школа	
					Подготовим изображение для размещения в интернете.	2				
6					SaveforWeb (Сохранить для Web).	2	1	1	школа	

7					Режимы наложения. Normal (Обычный). Dissolve (Затухание/Растворение). Режимы	2	1	1	школа	
8					Работать с режимами или без	2	1	1	школа	
9					Normal (Обычный)	2	2	2	школа	начальны й
					Dissolve (Затухание/Растворение)	2				
10					Создадим эффект фейерверка при помощи Режимы Dissolve (Затухание/Растворение)	2	1	1	школа	
11					Режимы затемнения	2	2	4	школа	
					Multiply (Умножение)	2				
					Создание тени с использованием режима Multiply (Умножение)	2				
12					Восстановление старых фотографий с использованием режима Multiply (Умножение)	2		4	школа	
					Рассмотрим в сравнении режимы затемнения	2				
13					Как меня режимы наложения работать инструментом SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть)	2		4	школа	
					Пример применения режима Darken (Затемнение) для коррекции пересвеченного неба	2				
14					Пример применения режимов ColorBurn (Затемнение основы) и LinearBurn (Линейный затемнитель) для вытягивания деталей в светах	2	1	1	школа	
15					Режимы осветления	2	2	2	школа	

					Группа осветляющих режимов	2				
16					Lighten (Замена светлым)	2		4	школа	
					Screen (Экран/Осветление)	2				
17					Контроль ЗУН	2		2	школа	промежуточный
18					Создадим эффект дождя	2		2	школа	
					LinearDodge/ Add (Линейный осветлитель/добавить)	2				
19					ColorDodge (Осветление основы)	2		2	школа	
					LighterColor (Светлее)	2				
20					Режимы повышения контрастности	2		2	школа	
					Группа режимов отвечающих за контраст.	2				
21					Hardlight (Жесткий свет)	2		2	школа	
					Overlay (Перекрытие).	2				
22					Упражнение на повышение контраста.	2		2	школа	
					Режим Overlay (Перекрытие) для наложения текстуры на изображение.	2				
					Текстурные буквы в режиме Overlay (Перекрытие).	2				
23					Космическая вспышка в режиме Linearlight (Линейный свет).	2		2	школа	
					Трещины в режиме Linearlight (Линейный свет).	2				
					Softlight (Мягкий свет).	2				
24					Романтический туман в режиме Softlight (Мягкий свет).	2		2	школа	
					Повышаем резкость с режимами	2				

					наложения.					
25					Pinlight (Точечный свет).	2	2	2	школа	
					HardMix (Жесткое смешение).	2				
26					Vividlight (Яркий свет).	2	2	2	школа	
					Difference (Разница), Exclusion (Исключение), Subtract (Вычитание) и Divide (Разделить)	2				
27					Математические режимы сравнения.	2		4	школа	
					Difference (Разница).	2				
28					Режим Difference (Разница) для выравнивания слоев.	2		4	школа	
					Exclusion (Исключение).	2				
29					Из RGB в CMYK.	2	2	6	школа	
					Режим Difference (Разница) помогает легко выделить объект на градиентном фоне.	2				
					Использование режима Difference (Разница) для определения контуров.	2				
					Использование режимов Difference (Разница) и Exclusion (Исключение) с инструментом кисть.	2				
					Новые режимы наложения в Photoshop CS5.					
30					Subtract (Вычитание).	2	2	2	школа	
					Divide (Разделить).	2				
31					Художественные эффекты при помощи режима Divide (Разделить).	2	2	2	школа	
					Компонентные режимы (HLS)	2				

32					Нue (Цветовой тон), Saturation (Насыщенность), Color (Цветность) и Luminosity(Яркость/Свечение).	2	2	2	школа	
					Режим Luminosity (Яркость/Свечение).	2				
33					Режим Нue (Цветовой тон).	2	2	2	школа	
					Режим Color (Цветность/Цвет).	2				
34					Режим Saturation (Насыщенность).	2	2	2	школа	
					Dodge (Осветлитель), Burn (Затемнитель), Sponge (Губка).	2				
35					Расставляем акценты на фотографии.	2	2	2	школа	
					Маска слоя и альфа-канал	2				
37					Контроль ЗУН	2		2	школа	ИТОГОВЫЙ
38					Выполнение и защита проекта	2		10	школа	ИТОГОВЫЙ
					Выбор темы	2				
					Создание проекта	2				
					Работа над ошибками	2				
					Защита проекта	2				
					ИТОГО	144				

МАТРИЦА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Уровни	Критерии	Формы и методы диагностики	Методы и педагогические технологии	Результаты	Методическая копилка дифференцированных заданий
Стартовый	<p>Предметные: приобретать первоначальные представления о компьютерной графике в программах Photoshop и CorelDraw</p>	<p><i>Фронтальный устный опрос</i></p>	<p>Личностно-ориентированное развивающее обучение;</p>	<p>Предметные: – навыкам совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации; – применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
	<p>Метапредметные: овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности в сфере информационных технологий;</p>	<p><i>Мини-исследовательская работа</i></p>	<p>Разноуровневое обучение;</p>	<p>Метапредметные: – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>

	Личностные: Навыки самостоятельного освоения материала	<i>Мини-исследовательская работа</i>	Проектные методы обучения;	Личностные: готовность и способность обучающихся к саморазвитию;	памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации
Базовый	Предметные: развивать представления о цветокоррекции изображения и фотографий	<i>Фронтальный устный опрос</i>	Исследовательские методы обучения; Здоровьесберегающие технологии;	Предметные: – основным навыкам и умения использования компьютерных программ. обучающийся получит возможность научиться: – создавать баннеры и анимационные фильмы	памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации
	Метапредметные: нахождение наиболее эффективных способов достижения результатов;	<i>Фронтальный устный опрос, наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i>	Технология решения изобретательных задач (ТРИЗ); Информационно-коммуникационные технологии;	Метапредметные: – умение работать индивидуально и в группе: находить общие решения и разрешать конфликты на основе учета интересов;	памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации

	<p>Личностные: Способность ответственно подходить к учебе, принимать сложные решения</p>	<p><i>Мини-исследовательская работа, наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i></p>	<p>Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр; Коллективная система обучения (КСО);</p>	<p>Личностные: формирование ответственного отношения к обучению, осознанному выбору и построению траектории образования на базе выбора профессиональных предпочтений;</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
Продвинутый	<p>Предметные: работать с технической документацией.</p>	<p><i>Фронтальный устный опрос</i></p>	<p>Технология развития «критического мышления»; Обучение в сотрудничестве (командная групповая работа);</p>	<p>Предметные: – осуществлять работу в облачных приложениях. – выполнять визуализацию, разрабатывать видеоролики, заставки и т.д. – владеть навыками работы в команде (совместная работа над проектами, облачные системы).</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
	<p>Метапредметные: умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;</p>	<p><i>Наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i></p>	<p>Система инновационной оценки «портфолио»; Технология модульного и блочно-модульного обучения;</p>	<p>Метапредметные: – формирование и развитие компетентности в области системного администрирования и использования информационно-</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>

				коммуникационных технологий	
	Личностные: развитие навыков работы в команде,	<i>Мини-исследовательская работа, наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i>	Технология дистанционного обучения; Лекционно-семинарско-зачетная система обучения;	Личностные: умение находить выходы из спорных ситуаций.	памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2017
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. / Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов и др. : Под общей редакцией Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. - М., «Архитектура С», 2016
3. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2016
5. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2016
6. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д: Феникс, 2015
7. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б. Устин. — М., АСТ: Астрель, 2017
8. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. — Минск, Харвест, 2021