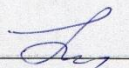


Муниципальное общеобразовательное учреждение-
средняя общеобразовательная школа №3
г. Красный Кут Саратовской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

«СОГЛАСОВАНО» Руководитель центра «Точка Роста» МОУ-СОШ №3 г. Красный Кут  (С.Ю.Карамышева)	 «УТВЕРЖДАЮ» Директор МОУ-СОШ №3 (О.А.Жукова) Приказ № <u>176</u> от <u>15</u> августа 2025 г.
---	---

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерная графика»
Возраст обучающихся: 11-16 лет
Срок реализации: 1 год (36 часов)
Уровень: стартовый

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Жукова Олеся Александровна
сертификат: 3c003233c0984404
действителен с 01.08.2021 г. по 01.08.2026 г.

Составитель:
Мулдаш Анна Алибековна
педагог дополнительного образования
МОУ-СОШ №3 г. Красный Кут
Саратовской области

г. Красный Кут
2025 г.

Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии с Положением о структуре, порядке и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МОУ – СОШ № 3 г. Красный Кут Саратовской области.

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развивать творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Изучение курса «Компьютерная графика» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Новизна. В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой графики на примере использования графического редактора Adobe Photoshop и Paint Tool SAI. Программа «Компьютерная графика» является комбинаторной, так как в ней предложен собственный подход в части структурирования учебного материала. Для повышения мотивации, эффективности всего учебного процесса, последовательность изучения и структуризация материала построены таким образом, чтобы как можно раньше начать применение информационных технологий для решения значимых для учащихся задач.

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и прodelывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности.

С помощью изучения компьютерных программ растровой графики можно говорить об изучении цвета, цветовых схем. Навыки обработки растровых изображений можно использовать в работе над композицией. Работа в векторном редакторе поможет научиться лучше усваивать такие понятия, применяемые в композиции, как «пятно», «точка», «линия». Работать по поиску равновесия, акцента и динамики в композиции и решать многие другие задачи. 3-d редактор поможет лучше понять законы перспективы. Распространение света по поверхности объемного предмета и т. д.

Другим бесспорным фактором является овладение базовыми программами по компьютерной графике, востребованными на рынке труда. При дальнейшем профессиональном обучении и трудоустройстве, знание основных графических программ может оказаться очень полезным.

Инновационная деятельность учреждения ведет к позитивным процессам. Развитию, изменению отношения к обучению. Благодаря инновациям появляются авторские проекты, программы. Растет уровень воспитательной работы учреждения, повышается профессиональная квалификация педагогических работников. Внедрение инноваций в учреждении дополнительного образования является необходимым фактором его развития и представляет собой сложный и длительный процесс. Успешность внедрения инновационных проектов носит стратегический характер и требует грамотного планирования и умения решать сложные задачи.

Целью данной программы является создание условий для учащихся, при которых они смогут создавать иллюстрации различного уровня сложности и анимацию, редактировать изображения.

Задачи:

образовательные

- расширение представления учащихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки растровой и векторной графики
- показать многообразие форматов графических файлов и

целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;

- показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.

развивающие

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

воспитательные

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- повышение общекультурного уровня учащихся;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Объем программы: 36 академических часов

Нормативный срок освоения программы: 1 год (9 месяцев)

Число обучающихся в группах: 15- 20 человек.

Уровень сложности программы: стартовый.

Режим занятий: 1 час в неделю по 45 минут

Возраст обучающихся: 11-16 лет

Формы организации образовательного процесса: очная

При введении карантинных мероприятий в программе используются следующие формы дистанционных образовательных технологий:

- видео-занятия, лекции, мастер-классы;
- открытые электронные библиотеки, виртуальные музеи, выставки;
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе педагог использует одну из образовательных платформ и сервисов (Центр дистанционных образовательных технологий ГАО ДПО «СОИРО», ZOOM, Учи.ру).

В мессенджерах с начала учебного года педагог создает группу для обучающихся и педагога, посредством которой ежедневно происходит обмен информацией, обучающиеся получают теоретическую информацию:

1. видеолекция, мультимедиа-лекция (слайд-лекция)
2. голосовая почта
3. электронные (компьютерные) образовательные ресурсы
4. пересылка изучаемых материалов по компьютерным телекоммуникациям

Получение обратной связи педагог организует в формате присылаемых в электронном виде фотографий и печатных материалов (заметок, информации, статей, репортажей и т.д.).

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки символы, модели схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачами коммуникации;
- владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие ИКТ-компетенции.

Предметные результаты:

- обладать навыками работы в среде Linux (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками);
- иметь представление о древообразной структуре каталогов, типах файлов;
- уметь работать в локальной сети, знать принципы ее построения.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Учащиеся должны

знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;

- назначение и функции различных графических программ.

уметь:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты.

Учебно – тематический план

№ Занятия	Наименование темы	Аудиторные занятия		
		Общее кол-во часов	Теорет. занятия	Практ. занятия
1	1.Техника безопасности поведения в компьютерном классе 2.Введение. 3.Знакомство с программой курса.	1	1	
2	Программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI: состав, интерфейс	1		1
3	Работа с панелью инструментов	1		1
4	Применение заливки и градиента	1		1
5	Рисование кистью	1		1
6-7	Способы создания изображений «Мультяшная птичка»	2	1	1
8	Понятие слоя. Зеркальное отражение	1		1
9	Контрольный урок	1		1
10	Редактирование изображений.	1		1
11	Способы создания тени.	1		1
12	Фотомонтаж. Иллюстрация с брызгами.	1		1
13	Абстрактный фон.	1		1
14	Туманность.	1		1
15-16	«Ночной город».	2		2
17	Контрольный урок.	1		1
18-19	Рекламный постер.	2		2

20	Работа с текстом Светящийся текст.	1		1
21-22	Эффект граффити.	2		2
23	Пишем огнем.	1		1
24	Капающий текст.	1		1
25	Эффект «Молния»	1		1
26	Применение фильтров Отражение в водной ряби.	1		1
27	Создание эффекта дождя.	1		1
28	Эффект «Планета вулканов»	1		1
29-30	Превращение лета в зиму	2		2
31-32	Закат	2		2
33-35	Итоговая иллюстрация на «состояние погоды»	3	1	2
36	Зачет	1		1
Итого		36	2	34
Итого за год		36		

Содержание учебной программы

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала. Основным видом занятий по учебному предмету «Компьютерная графика» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте. Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Перечни примерных творческих заданий и вопросов для повторения

пройденного материала по теоретической части прилагаются в разделе программы.

Содержание программы включает следующие разделы:

- Введение. Знакомство с программой курса;
- Работа с панелью инструментов;
- Средства гармонизации графической формы;
- Теоретические основы компьютерной графики;
- Программные средства компьютерной графики;
- Знакомство с фильтрами;
- Цвет в композиции и в компьютерной графике;
- Основы графического дизайна, проектирование.
- основы типографики.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

Содержание разделов и тем

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	Задание	Задачи	Материалы	Самостоятельная работа
1.	1.Техника безопасности поведения в компьютерном классе [Прил.1] 2.Введение. 3.Знакомство с программой курса.	1	Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете компьютерной графики.	Объяснить правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Инструктаж. Знакомство с программой курса.	Тетрадь, ручка.	Повторение правил поведения в кабинете компьютерной графики, найти самостоятельно плакаты или брошюры по технике безопасности в кабинете
2.	Программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI : состав, интерфейс	1	Знакомство с программой	Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели - вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.	тетрадь, ручка, ПК, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Отобразить в тетради внешний вид рабочего окна
3.	Работа с панелью инструментов	1	Использование инструментов выделения и перемещения	Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки. Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Виньетирование.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать в тетради основные названия и область применения инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка

				Создание рамки изображения. Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка.		
4.	Применение заливки и градиента	1	Научить использовать инструменты заливки	Использование инструментов Заливка, Пипетка, Градиент. Заливки трех типов: равномерная — раскраска области заливки одним цветом; шаблонная — заполнение области заливки мозаичным узором, составленным из элементов выбранного шаблона; градиентная — заливка плавным переходом цвета (градиентом), по заданному правилу. Панель параметров для инструмента Paint Bucket. Панель параметров для инструмента Gradient	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать в тетради основные названия и область применения инструментов заливки: Заливка, Пипетка, Градиент
5.	Рисование кистью	1	Научить использовать все возможности инструментов рисования.	Использование инструментов рисования: Карандаш, Кисть, Ластик. Раскрашивание черно-белых фотографий. Панель параметров инструмента: меню «Кисть» (Brush), режим (Mode), непрозрачность (Opacity), нажим (Flow), Режим аэрографа. Виды кистей: Контурная, Текстурирующая, Специальная, для покраски, создания формы, отрисовки теней. Создание собственных кистей.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать в тетради основные названия и область применения инструментов рисования: Карандаш, Кисть, Ластик
6-7	Способы создания изображений Мультяшная птичка	2	Научить использовать готовые фигуры	Рисование растровых фигур. Изменение размеров изображения. Получить изображение птицы. Использовать инструменты Ellipse Tool (Овальная	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop	Прописать в тетради основные способы создания изображения птицы

				фигура), Pen Tool (Перо) и Gradient Tool (Градиент)	или Paint Tool SAI	
8.	Понятие слоя. Зеркальное отражение	1	Изучить работу палитры и меню Слои	Работа со слоями: Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев. Изменение непрозрачности и режима перехода слоя. Смешивание слоев. Стили слоя. Слияние слоев. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать основные операции, возможные со слоями
9.	Контрольный урок	1	Осуществить контроль обучения, продолжить систематизацию знаний, выявить уровень усвоения материала, сформированности умений и навыков.	Выявить качество и уровень овладения знаниями и умениями, полученными на уроках темы, обобщить материал, как систему знаний, проверить способность к творческому мышлению и самостоятельной деятельности.	Альбом, работы за четверть	Подготовить тетрадь для просмотра
10.	Редактирование	1	Научить	Понятие тонового диапазона изображения.	тетрадь, ручка,	Прописать в тетради

	изображений .		работать с меню Изображение	График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция.	программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	основные способы цветового и тонового редактирования изображений
11.	Способы создания тени.	1	Продолжить знакомство со слоями и инструментами рисования	Использование инструментов рисования: Карандаш, Кисть. Работа со слоями, стили для слоев. Понятие тонового диапазона изображения	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать в тетради основные способы создания тени
12.	Фотомонтаж. Иллюстрация с брызгами.	1	Научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения	Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать основные способы работы с фотоколлажем
13.	Абстрактный фон.	1	Создание	Режимы для работы с выделенными	тетрадь, ручка,	Прописать основные

			абстрактного фона	областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	способы создания абстрактного фона
14.	Туманность.	1	Создание туманности	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать основные способы создания тумана
15-16.	Ночной город.	2	Создание иллюстрации ночного города	Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать основные этапы создания работы
17.	Контрольный	1	Осуществить	Выявить качество и уровень овладения	Альбом,	Подготовить тетрадь для

	урок		контроль обучения, продолжить систематизацию знаний, выявить уровень усвоения материала, сформированности умений и навыков.	знаниями и умениями, полученными на уроках темы, обобщить материал, как систему знаний, проверить способность к творческому мышлению и самостоятельной деятельности.	работы за четверть	просмотра
18-19.	Рекламный постер.	2	Научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения	Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Создать свой мини постер, и прописать в тетради ход работы
20.	Работа с текстом Светящийся текст.	1	Изучение свойств инструмента Текст	Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool	1.Создание текстовой иллюстрации 2. Прописать способы создания эксклюзивного шрифта

				использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр	SAI	
21-22.	Эффект граффити.	2	Изучение свойств инструмента Текст	Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Придумать граффити на архитектурном сооружении (на бумаге) в цвете. Перенос эскиза в программу.
23.	Пишем огнем.	1	Создание «огненной» надписи	Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента «Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Придумать оригинальное создание своего имени в технике «огненной» надписи, в программе
24.	Капающий текст.	1	Создание текста с эффектом стекающей краски	Текстовый слой. Стилизация текста. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Шрифт, как элемент графического оформления. Способы использования инструмента	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Написать процесс создания «капающего текста» в тетрадь

				«Горизонтальный текст», «Горизонтальный текст-маска» Использование меню Фильтр		
25.	Эффект «Молния»	1	Научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать названия и способы применения фильтров
26.	Применение фильтров Отражение в водной ряби.	1	Создание эффекта отражения на водной поверхности, включая искажения ряби	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать названия и способы применения фильтров
27.	Создание эффекта дождя.	1	Создаем эффект дождя Научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать названия и способы применения фильтров
28.	Эффект «дыма»	1	Создание эффекта радужного дыма	Продолжаем знакомство с инструментами и фильтрами	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop	Завершить начатую работу в классе

					или Paint Tool SAI	
29-30.	Превращение лета в зиму	2	Научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов Создание коллажа лето-зима	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать названия и способы применения фильтров
31-32.	Закат	2	Научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов	Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Прописать названия и способы применения фильтров
33-35.	Итоговая иллюстрация на «состояние погоды»	3	Закрепление пройденного материала, путем создание своей уникальной иллюстрации.	Использование навыков пройденного курса.	тетрадь, ручка, программа Adobe Photoshop или Paint Tool SAI	Подготовка тетрадей к просмотру, повторение основных терминов.
36	Зачет	1	Зачет проводится в конце второго полугодия в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов.			

Материально-технические условия реализации программы

Во время самостоятельной работы учащиеся могут пользоваться Интернет-ресурсами с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям. Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству и дизайну, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Класс компьютерной графики должен быть оснащен всем современным материально-техническим оборудованием для успешной реализации образовательной программы. Стены класса рекомендуется оформлять экспозицией лучших творческих работ обучающихся по компьютерной графике и творческими работами преподавателя.

Помещение для проведения занятий должно быть светлым, соответствовать санитарно –гигиеническим требованиям. До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание помещения. В процессе обучения учащиеся и педагог должны строго соблюдать правила техники безопасности труда. Каждый рабочий стол обучающегося должен сопровождаться инструкцией по правилам поведения в компьютерном классе.

Перечень материально-технического оборудования для класса:

1. Стулья;
2. Компьютерные столы;
3. Полка для сумок;
4. Доска, мел, указка, тряпка;
5. Программное обеспечение: Adobe Photoshop 7, Paint Tool SAI;
6. Центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
7. Мультимедиа-проектор;
8. Экран для проектора;
9. Принтер цветной;
10. Бумага для печати А-4, А-3 формата, фотобумага;
11. Сканер;
12. Локальная сеть;
13. Цифровой фотоаппарат;
14. Информационный FLASH-носитель.

Перечень материально-технического оборудования для практической и самостоятельной работы ученика:

1. Тетрадь для записей;
2. Бумага А-4 формата, А-5 формата;
3. Папка А-4 формата для рисунков и творческих работ;
4. Простые карандаши, ластик;
5. Цветные карандаши;
6. Фломастеры;
7. Черная гелиевая ручка;
8. Цветная бумага;
9. Клей;
10. Ножницы;
11. Информационный FLASH-носитель;
12. Ноутбук;

Принципы для реализации программы:

- Принцип научности;
- Принцип доступности;
- Принцип индивидуальности;
- Принцип последовательности обучения в соответствии с возрастными особенностями учащихся;
- Принцип связи теории и практики;
- Принцип межпредметных связей;
- Принцип наглядности;
- Принцип результативности (цели, возможности для достижения результата)

Формы и методы контроля, системы оценок.

Уровень, методы и контроль определения обученности

Уровень обученности учащихся выявляется по трем параметрам и определяется как минимальный, общий, продвинутый.

1. Теоретические знания

Критериями оценки являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

2. Знание технологии

Критериями оценки являются: степень усвоения материала, глубина, широта и системность знания технологии.

3. Уровень овладения 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 уровня обученности: собеседование, наблюдение, опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта.

Контроль теоретических знаний в течение всего учебного года, а также итоговый в конце обучения на курсе, проводится 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.

Методическое обеспечение учебного процесса

Организационно-методическое обеспечение программы:

1. Педагогический состав:

- преподаватель

2. Детский коллектив:

- количественный состав группы от 10 до 15 человек;
- возраст учащихся 8-10 лет.

3. Образовательная программа.

4. Учебно-дидактические пособия. Систематическое использование в качестве дидактических материалов работ учащихся прошлых лет:

- Работы из методического фонда (набор изображений печатной продукции, творческие работы детей по компьютерной графике прошлых лет, творческие работы преподавателя)
- Дидактические материалы для зрительного ряда занятий (электронная картотека практических заданий, набор исходных изображений)
- Наглядные презентации, подготавливаемые преподавателем к каждой теме урока.
- Технологические карты-схемы по использованию графических программ к различным темам уроков.

5. Демонстративный материал -полиграфическая продукция:

- рисунки;
- альбомы;
- открытки;
- иллюстрации;

6. Библиотека:

- литература по изобразительному искусству;
- книги самоучителя рисования (пошаговые этапы рисования для начинающих);

7. Электронные образовательные ресурсы:

- мультимедийные учебники;
- мультимедийные универсальные энциклопедии;
- сетевые образовательные ресурсы;
- Сайт школы.

8. Аудиовизуальные образовательные ресурсы:

- слайд-фильмы,
- видеофильмы,
- мультфильмы,
- учебные кинофильмы,
- аудиозаписи.

Методические рекомендации преподавателям.

В результате учебной деятельности должна сформироваться творчески развитая личность по всем направлениям изобразительной. На уроках компьютерной графики, обучающиеся должны получить навыки работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Paint Tool SAI. Образовательная программа включает в себя изучение интерфейса программы, панели инструментов, особенностей работы со слоями, палитрами и заливками. При создании работ учащиеся должны приобрести знания, умения и навыки построения композиции и художественной обработки изображения, работы со спецэффектами. Учащиеся должны иметь представление о сферах применения компьютерной графики как вида искусства, о ее возможностях при создании эмблем, печатной продукции, коллажей и творческих рисунков. В процессе освоения программы важную роль имеют последовательное выполнение алгоритма операций при обработке или создания изображения, а также реализация творческих способностей обучающихся посредством компьютерной графики. Изучении основ учащимися программы Adobe Photoshop и Paint Tool SAI, основных возможностей этих программ. Они знакомятся с панелями инструментов: основными инструментами

для создания простых рисунков и творческих изображений, осваивают работу с цветовыми палитрами, градиентами, заливками и коррективкой цвета и т.д. Большое внимание должно уделяться изучению принципов работы с текстом. Блок занятий посвящен знакомству учащихся с панелью слоев и галереей фильтров.

Для развития навыков творческой работы учащихся программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка, достигать более высоких результатов в обучении.

Применяются следующие средства дифференциации:

- а) разработка заданий различной трудности и объема;
- б) разная мера помощи преподавателя учащимся при выполнении учебных заданий;
- в) вариативность темпа освоения учебного материала;
- г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

При проведении занятий традиционно используются три метода работы:

- демонстрационный, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальный, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельный, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Самостоятельная работа

Для полноценного усвоения материала учебной программы предусмотрено введение самостоятельной работы в виде подготовки к участию в творческих конкурсах.

Список литературы

Список методической литературы для педагога:

1. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006 - 200 с.
2. Бодарева М.Д. Дополнительная образовательная программа дополнительного образования детей «Компьютерная графика» Санкт-Петербург 2009 г.
3. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Учебник, практикум, книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
4. Залогова Л.А.. Практикум по компьютерной графике. Лаборатория Базовых знаний, 2001.
5. Кларк Т.М Фильтры для PhotoShop Спецэффекты и дизайн. – М.: ДИАЛЕКТИКА, 1999 –180 с.
6. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП. 1995 – 316 с.
7. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007 – 314 с.

Список учебной литературы для учащихся:

8. Левковец Л.Б. Уроки компьютерной графики. Photoshop CS / Л.Б. Левковец. - СПб.:Питер, 2004
9. Леонтьев Б.К. Энциклопедия дизайна и графики на персональном компьютере. М.: ЗАО "Новый издательский дом", 2004.
10. Пивненко О.А. Программа элективного курса (курса по выбору предпрофильной подготовки) «Технология обработки компьютерной графики» Санкт-Петербург 2007.
11. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
12. Серкова Г. Н. Образовательная программа Компьютерная графика: Adobe Photoshop г. Братск 2011.
13. Смирнова И.Е. Начала WEB-дизайна. СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
14. Ульрих Л. Photoshop 7 для Web-дизайна. Пер. с англ. М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2002.
15. Школа изобразительного искусства в десяти выпусках. М.: Изобраз. искусство, 1986:№1, 1988: №2
16. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. СПб.: БХВ-Петербург, 2004.

Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.

1. Входить в кабинет вычислительной техники спокойно, не торопясь, не толкаясь.

2. Нельзя входить в кабинет:

- в грязной обуви,
- с грязными руками,
- во влажной одежде.

3. В кабинете строго запрещается:

- Трогать разъемы соединительных кабелей.
- Прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
- Прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока.
- Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.
- Класть вещи на клавиатуру.
- Работать с влажными руками.

4. Перед началом работы:

- Необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места.
- Начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе».

5. Работая с вычислительной техникой:

- Надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов.
- Нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение.
- Нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры.
- Необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекращать работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю.
- Необходимо внимательно слушать объяснения учителя и стараться понять цель задания и последовательность действий.
- В случае необходимости обращаться к преподавателю.

Разминка для глаз

Круговые движения. Сделайте круговые движения глазами по часовой стрелке, а потом против. Не старайтесь делать это быстро, лучше всего круги глазами делать медленно и плавно, повторите по несколько раз в одну и в другую сторону.

Взгляд на палец. Вытяните перед собой руку с отставленным пальцем. Смотрите на кончик пальца и медленно приближайте руку к себе, коснитесь пальцем носа не отводя своих глаз, потом медленно выпрямите свою руку не отводя взгляд от своего пальца. Повторите несколько раз.

Взгляд вверх-вниз. Медленно посмотрите наверх, а потом вниз, при этом двигаться должны только глаза, а голова оставаться на месте. Повторите движение несколько раз.

Вправо-влево. Посмотрите вправо, а потом влево, голова должна оставаться на месте и не следовать за взглядом.

Поморгать. Держите взгляд перед собой, начните медленно моргать, постепенно увеличивая тем. Прodelайте это упражнение с небольшими перерывами. Зажмурьтесь. Закройте глаза и посидите так несколько секунд, потом сильно зажмурьтесь и откройте глаза, прodelайте это упражнение несколько раз.

Разминка для шеи

Для этого лучше всего встать и выполнять движение стоя возле своего рабочего стола. Но можно делать и сидя, только обязательно выпрямите свою спину.

Круговые движения. Медленно поворачивайте голову сначала по часовой стрелке, а потом после. Спину держите прямо.

Наклоны вправо-влево. Медленно, плавными движениями наклоните свою голову вправо, а потом влево, прodelайте это движение по 10 раз в каждую сторону.

Наклон вперед-назад. Также медленными и плавными движениями наклоните свою голову вперед, пока подбородок не упрется, а потом отведите голову назад. Спина должны быть ровной, а движения мягкими.

Поворот головы. Спина должна быть прямой, а взгляд держите перед собой. Плавными движениями поворачивайте голову в право, а потом влево до упора.

Горизонтальные движения. Это движение не у всех получается сразу, но если приложить немного усилий, то оно у вас обязательно получится. Спину держите ровно, плечи на месте, двигайте голову горизонтально вправо и влево, при этом не поворачивая голову.

Разминка для рук

Круговое движение кистью. Вытяните перед собой руки, сожмите кулаки и вращайте ими сначала в одну, а потом в другую сторону. Так вы разомнете свои запястья, которые напрягаются во время работы за компьютером.

«Мы писали, мы писали наши пальчики устали». Всем известное движение, еще в школе учителя делают это упражнение вместе с учащимися. Вытяните перед собой руки и расставьте пальцы во все стороны, а потом резкими и быстрыми движениями сжимайте и разжимайте пальцы.

Прямая ладонь. Выпрямите руки перед собой, пальцы вместе. Потяните ладонь на себя, а потом вниз.

Разминка плеч

Круговые движения. Эти движения лучше выполнять стоя, с прямой спиной. Медленными и плавными движениями описывайте круг своими плечами, сначала вперед, а потом назад. Повторите по несколько раз.

Пожимаем плечами. Спина прямая, поднимите плечи вверх, как будто бы пожимаете плечами, а потом опустите их вниз. Повторите несколько раз.

Разминка для ног

Постучите носками по полу, а потом пятками, повторите это по несколько раз.

Медленными движениями перемещайте стопу ноги, сначала поставьте её на внешнюю сторону стопы, а потом на внутреннюю. Когда сидите, старайтесь не класть ногу на ногу, это препятствует кровообращению в ногах.

