

Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти**

Программа принята к реализации
решением педагогического
совета. Протокол № 5
от «_29_» июня 2023г.

УТВЕРЖДАЮ.
«29» июня 2023г. Приказ 64

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Направленность техническая

Возраст детей – 11-16 лет

Срок реализации – 2 года

Разработчики:

Лукьянова Наталья Сергеевна,
педагог дополнительного образования;
Сидорова Карина Геннадьевна,
педагог дополнительного образования.

Методическое сопровождение:

Клюева Юлия Викторовна,
методист Центра цифрового
образования детей «It-куб»

Тольятти
2023

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»
Краткое название программы	Компьютерная графика
Изображение (логотип)	
Место реализации программы	МБОУДО ГЦИР: 445045, Самарская область, г. Тольятти, ул. Чайкиной, 87 МБУ «Школа №41»: 445037, Самарская область, г. Тольятти, Ленинский пр-т, 20
Разработчик программы	Лукьянова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования; Сидорова Карина Геннадьевна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Клюева Юлия Викторовна, методист Центра цифрового образования детей «It-куб»
Краткое описание	Программа направлена на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. На практических занятиях обучающиеся создают дизайн-макеты баннеров, афиш, участвую в обработке фото, создают коллажи, визитки, приобретают навыки рисования и анимации изображения
Ключевые слова для поиска	Дизайн, макет, компьютер, графика, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, формат, рисование, вектор, пиксель, ретушь, фотография, обработка, растровое изображение, логотип, визитка, анимация, баннер, эффекты изображения и текста
Цели и задачи	Развитие творческого потенциала подростков в графическом дизайне через приобретение ими практического опыта работы в популярных графических программах CorelDraw, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop
Результаты освоения	Выпускник программы освоит графические редакторы CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Сможет создавать дизайн-макеты баннеров, афиш, обрабатывать фото, создавать коллажи, визитки. Приобретёт навыки рисования и анимации изображения
Материальная база	Компьютерный класс, укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет. Операционная система Windows. Графические редакторы CorelDraw, Adobe

	Illustrator, Adobe Photoshop.Мультимедийнаяпроекционнаяустановка
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2017 г. Решение методического совета МБОУДО ГЦИР от 31 августа 2017 года. Протокол № 1.
Тип программы по функциональному назначению	Общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Компьютерный дизайн
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии (перечислитькратко)	Практико-ориентированный метод. Проектный метод. ИКТ
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	11-16 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	2 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	
Финансирование программы	Реализуется в условиях ПФДО и на бюджетной основе в рамках муниципального финансирования. За рамками муниципального финансирования – на платной основе
Итоги экспертизы программы на соответствие требованиям ПФДО	Итоговое заключение ОМЭС №9 от 30.12.2020 г.
Итоги участия программы в конкурсах	

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Введение	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ	5
Цель и основные задачи программы.....	5
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	6
Основные характеристики образовательного процесса	7
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса	8
Воспитательная работа в рамках программы	10
Планируемые результаты освоения программы.....	11
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса	12
УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	14
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	15
Первый год обучения	15
Второй год обучения	21
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	30
Кадровое обеспечение.....	30
Методическое обеспечение	30
Информационное обеспечение.....	31
Материально-техническое обеспечение программы	32
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	33
ПРИЛОЖЕНИЯ	35
Календарный учебный график программы	35
Оценочные материалы	36
Методические материалы	38

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика» является неотъемлемой частью образовательной программы муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа направлена на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, AdobeIllustrator и AdobePhotoshop. На практических занятиях обучающиеся создают дизайн-макеты баннеров, афиш, участвую в обработке фото, создают коллажи, визитки, приобретают навыки рисования и анимации изображения.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей* и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Направленность программы техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, AdobeIllustrator и AdobePhotoshop. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

В соответствии с Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ Министерства Просвещения РФ от 03 сентября 2019 г. № 467), в которой поставлена цель формирования эффективной системы дополнительного образования, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся, программа «Компьютерная графика» обеспечивает освоение актуальных и значимых в век цифровых технологий знаний и умений. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Актуальность предлагаемой программы заключается ещё и в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Постановлением Правительства РФ 31 марта 2022 года, № 678-р), в части необходимости реализации «современных образовательных моделей, обеспечивающих применение обучающимися полученных знаний и навыков в практической деятельности», в том числе организуемой на основе проектных технологий. В рамках предлагаемой программы «Компьютерная графика» предполагается использование проектного метода (второй год обучения, модуль «Мой графический проект»).

К занятиям по предлагаемой дополнительной программе «Компьютерная графика» могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями зрения. Следовательно, актуальность данной дополнительной образовательной программы состоит ещё и в том, что программа:

- ориентирована на детей, требующих особого внимания государства и общества;
- способна обеспечивать включение детей с ОВЗ в новые формы организации социальной жизни тем самым обеспечивая социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в существующей социальной среде;

- обеспечивает дополнительные возможности для удовлетворения интересов ребенка с ОВЗ, развития его индивидуальности на основе самовыражения и раскрытия творческого потенциала, ориентации на личный успех.

Получение детьми-инвалидами и детьми с ограниченными возможностями здоровья дополнительного образования способствует социальной защищенности и формированию способности активного участия в разрешении проблем, затрагивающих их интересы.

Педагогическая целесообразность программы заключается в модульной организации её содержания, что позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся, в том числе и ребенку с ОВЗ, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Педагогическая целесообразность программы заключается также и в том, что используемая проектная технология создаёт и обеспечивает необходимые условия для личностного развития и творческого труда обучающихся и позволяют удовлетворить индивидуальные потребности обучающихся в применении полученных знаний и умений в практической деятельности.

В группах для детей с нарушениями зрения, занимающихся по дополнительной программе «Компьютерная графика», образовательный процесс организован с учетом особенностей психофизического развития детей такой категории.

Таким образом, программа «Компьютерная графика» актуальна и педагогически целесообразна, так как она удовлетворяет потребности школьников в решении актуальных для них задач – освоении актуальных и значимых знаний и умений, развитии интеллектуальных способностей, воспитании творческой личности, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Дополнительная программа «Компьютерная графика» дает возможность обучающимся изучить основные графические компьютерные программы векторной и растровой графики CorelDRAW, AdobeIllustrator и Adobe Photoshop.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих заключаются в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной графики. Этому способствует использование педагогической технологии «метод проектов». Программа содержит модуль «Мой графический проект», который подразумевает разработку обучающимися проектов, направленных на создание самостоятельных дизайнерских продуктов в изученных графических редакторах.

Еще одной отличительной особенностью программы является то, что её содержание адаптировано для освоения детьми с ОВЗ, в частности для детей с нарушениями зрения.

Новизна программы заключается в особом отборе содержания модулей программы. Программа предлагает набор модулей, предоставляя ребенку возможность попробовать свои силы в разных редакторах, увидеть, как основные инструменты программы можно использовать для решения разнообразных задач дизайнера, что способствует раскрытию новых возможностей обучающихся. Из предлагаемых десяти модулей для реализации программы обучающимся выбираются шесть.

Цель и основные задачи программы

Цель программы - развитие дизайнерского потенциала учащихся посредством использования компьютера и графических программ CorelDraw, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop как рабочего инструмента дизайнера.

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ векторной и растровой графики CorelDraw, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- 2) формировать умение создавать собственный дизайн макет, учитывая тематику и технические требования создаваемого;
- 3) обучить возможностям создания собственных коллажей, на основе знаний законов и средств композиции;
- 4) приобщить обучающихся к исследованию истории и культуры родного Тольятти.

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- 2) развивать у детей художественно-дизайнерский вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- 3) вовлечь обучающихся в общественно-полезную деятельность по изучению, охране и популяризации историко-культурного наследия родного края.

Развивающие:

- 1) развить творческие способности обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера.
- 2) развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- 3) развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других;
- 4) развивать креативность, критичность и самостоятельность мышления;
- 5) создать благоприятный психолого-педагогический климат для реализации индивидуальных способностей учащихся с ОВЗ, детей-инвалидов по зрению.

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого учебного модуля.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Компьютерная графика» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. **Принцип индивидуализации образования.** Как принцип педагогической деятельности индивидуализация в условиях дополнительного образования предполагает создание условий для максимально свободной реализации каждым ребенком заданных природой задатков, проявления своих возможностей, которые служат главным побудительным мотивом творчества; организацию индивидуально ориентированной помощи каждому ребёнку в реализации его потребностей, в эмоциональном и широком общении как со сверстниками, так и со значимыми взрослыми, в освоении рационального содержания человеческой жизни; активное участие педагога в автономном самоопределении ребенка, в стимулировании развития его способности осуществлять социально значимые действия, накапливать собственный личный опыт социальной деятельности. При этом успехи ребенка принято сравнивать в первую очередь с предыдущим уровнем его знаний и умений, а стиль, темп, качество его работы – не подвергать порицаниям. Этот принцип особо актуален в группах для детей с ОВЗ.

2. **Принцип патриотической направленности** предусматривает обеспечение субъективной значимости для детей идентификации себя с Россией, российской культурой, природой родного края. Реализация этого принципа предполагает использование эмоционально окрашенных представлений: образы политических, этнокультурных, эстетических явлений и предметов; собственных действий по отношению к Отечеству, стимулирование переживаний, которые ориентируют ребенка на действия, приносящие благо Отечеству.

3. Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия данного принципа в программе предусматриваются исследовательские, художественные, социальные и творческие, исследовательские проекты обучающихся.

Успешная реализация модуля «Мой графический проект» связана с выполнением ряда принципов проектной деятельности.

- **Принцип прогностичности** обусловлен самой природой проектирования, ориентированного на будущее состояние объекта.

- **Принцип пошаговости.** Природа проектной деятельности предполагает постепенный переход от проектного замысла к формированию образа цели и образа действий. От него - к программе действий и ее реализации. Причем каждое последующее действие основывается на результатах предыдущего.

- **Принцип нормирования** требует обязательности прохождения всех этапов создания проекта в рамках регламентированных процедур, в первую очередь связанных с различными формами организации мыслительной деятельности.

- **Принцип обратной связи** заключается в необходимости после осуществления каждой проектной процедуры получать информацию о ее результативности и соответствующим образом корректировать действия.

- **Принцип продуктивности** подчеркивает прагматичность проектной деятельности, обязательность ее ориентации на получение результата, имеющего прикладную значимость. Иными словами, на "продуктную оформленность" результатов проектирования.

- **Принцип саморазвития** касается как субъекта проектирования на уровне ветвящейся активности участников, так и порождения новых проектов в результате реализации поставленной цели. Решение одних задач и проблем приводит к постановке новых задач и проблем, стимулирующих развитие новых форм проектирования.

Основные характеристики образовательного процесса

Возраст обучающихся по программе: от 11 до 16 лет.

Условия набора детей в объединение. Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Характеристика учебных групп по возрастному принципу: на первый год обучения принимаются дети в возрасте 11-13 лет, на второй – 14-16 лет.

Группы могут быть разновозрастными. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при определении индивидуального образовательного маршрута и назначении учебных заданий в процессе обучения.

Категория детей, для которых предназначена программа: любой ребенок, проявляющий интерес к компьютерной графике, в том числе одаренные дети и дети с ограниченными возможностями здоровья.

Группы могут быть сформированы из учащихся с ограниченными возможностями здоровья с нарушениями зрения и слабовидящих детей-инвалидов, исключая слепых детей и детей с глубокими нарушениями зрения.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы - 2 года.

Количество детей в группе: 10-12 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе).

Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Вид программы по способам организации содержания: модульная. Каждый год обучения по программе включает вариативные учебные модули, каждый из которых нацелен на достижение конкретных результатов. Из этого набора выбираются для реализации по три модуля в один год обучения.

Взаимодействие данной программы с другими программами МБОУ ДО ГЦИР. Объединение «Компьютерная графика» является одним из комплекса объединений Центра цифрового образования детей «It-куб». Внутри центра «It-куб» организована собственная воспитательная система (конкурсные мероприятия, соревнования, открытые защиты проектов, воспитательные мероприятия и праздники). Поэтому объединение «Компьютерная графика» взаимодействует со всеми другими объединениями центра «It-куб».

Возможность продолжения обучения по программам близкого вида деятельности. В соответствии с принципами непрерывности и преемственности образования по окончании обучения по программе «Компьютерная графика» дальнейшее образование ребенка может быть продолжено по дополнительным программам Центра цифрового образования «ИТ-Куб», подходящим ему по возрасту.

Режим занятий: занятия проводятся один раз в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с СП 2.4.3648-20 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста – 40 мин.

Продолжительность образовательного процесса: -36 учебных недель. Начало занятий 15 сентября, завершение – 31 мая.

Объем учебных часов по программе 144 часов, из них 72 часа реализуется в первый год обучения, 72 часа – во второй.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

В рамках реализации дополнительных общеобразовательных программ технической направленности необходимо создать условия для формирования у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и мышления.

Программа реализуется в течение двух лет обучения. Содержание программы представлено двумя направлениями – для нормативно развивающихся детей без ограничений по здоровью (первый вариант учебного плана) и для детей с ОВЗ с нарушениями зрения (второй вариант учебного плана).

Для нормативно-развивающихся детей в содержании программы представлено десять вариативных модулей, из которых педагог выбирает для реализации шесть, выстраивая для группы её собственный образовательный маршрут с учетом интересов, потребностей обучающихся, наличия установленного на компьютерах программного обеспечения (первый вариант учебного плана).

Содержание программы структурировано следующим образом.

1-й год обучения «Знакомство с компьютерной графикой». Это период знакомства детей 11-13 лет с основами компьютерной графикис основами работы в графических редакторах.Содержание первого года обучения представлено4вариативными (по выбору) модулями:

- 1) Введение в мир компьютерной графики;
- 2) Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw;
- 3) Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop;
- 4) Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator.

2-й год обучения «Я дизайнер». Акценты в работе ставятся на постижении более сложных приемов и законов компьютерной графики, позволяющих создавать дизайн-макеты и анимацию в графических редакторах. Дети 13-16 лет уже способны создавать дизайн макетов визиток,

баннеров и т.д. Вводится проектный метод обучения. Содержание второго года обучения представлено шестью вариативными (по выбору) модулями:

- 1) Осваиваем дополнительные возможности редактора CorelDraw;
- 2) Осваиваем способы создания анимации в AdobePhotoshop;
- 3) Осваиваем коррекцию изображений в редакторе Photoshop;
- 4) Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop
- 5) Создаем проекты в AdobeIllustrator;
- 6) Мой графический проект.

Модуль «Мой графический проект» представляет собой учебный проект, направленный на развитие творческих способностей обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера. Примеры учебных проектов: 1) «Сувенирная продукция г.Тольятти»: основное содержание модуля - создание учащимися макетов сувенирной продукции Тольятти; 2) «Я верстальщик»: основное содержание модуля - вёрстка учащимися учебных пособий для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Темы проектов в рамках этого модуля могут предлагаться как педагогом, так и обучающимися, и быть теоретическими, эмпирическими, фантастическими. Проект может создаваться обучающимся с помощью любого освоенного им графического редактора.

Для решения поставленных задач в каждом модуле организуется художественно-творческая дизайнерская работа детей, а также беседы с демонстрацией дизайн-макетов, работ выпускников объединения, игры и викторины.

Осуществление целей образовательной программы обусловлено использованием в образовательном процессе следующих технологий дополнительного образования:

- технология использования в обучении игровых методов;
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- индивидуализации обучения;
- групповые технологии.

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных *формах*:

- коллективных (всем составом объединения): организация и проведение досуговых мероприятий, выезды на экскурсии;
- групповых: деловые игры по планированию деятельности, обсуждение итогов, проектная работа, практические занятия;
- индивидуальных: выполнение творческих заданий, подготовка к конкурсным мероприятиям.

Для детей с ОВЗ с нарушениями зрения (второй вариант учебного плана) содержание программы адаптировано, поскольку помимо расстройств зрения у таких детей часто отмечаются недостатки интеллектуального развития – нарушения речи, малый объем представлений об окружающем мире, неустойчивость внимания и повышенная отвлекаемость. В связи с этим, в адаптированном варианте программы сложность и объем учебного материала уменьшен и облегчен, перераспределены модули по годам обучения. Так, модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator», показанный в учебном плане на первом году обучения, берется для изучения с детьми с ОВЗ с нарушениями зрения на втором году обучения. Таким образом, для детей с ОВЗ с нарушениями зрения рекомендуется следующий порядок изучения модулей.

- на первом году обучения: модуль «Введение в мир компьютерной графики», модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw», модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop»;
- на втором году обучения модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop», модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator», модуль «Мой графический проект».

При организации учебно-воспитательного процесса по программе для слабовидящих детей педагог обеспечивает условия, отвечающие особым образовательным потребностям детей с ОВЗ и учитывающие их особые образовательные потребности, а именно:

- своевременное выявление трудностей у детей с ОВЗ;
- дифференцированное и индивидуализированное обучение с учётом специфики развития сохранных функций ребёнка с нарушением зрения;
- подбор зрительного материала с учётом рекомендуемой врачом нагрузки на зрение и с учётом степени нарушения зрения, в том числе раздаточный дидактический материал с укрупненным шрифтом и большими и четкими картинками;
- учёт особенностей личностной сферы и малого опыта социального взаимодействия у детей с нарушениями зрения;
- оптимальный режим образовательной нагрузки с учётом темпа деятельности, истощаемости ребёнка с нарушениями зрения.
- соблюдение комфортного психоэмоционального режима; использование современных педагогических технологий, в том числе информационных, компьютерных для оптимизации образовательной деятельности;
- обеспечение здоровьесберегающих условий (оздоровительный и охранительный режим, укрепление физического и психического здоровья);
- профилактика физических, умственных и психологических перегрузок обучающихся, соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм;
- использование раздаточных материалов, пособий, дидактических материалов, компьютерных инструментов, отвечающих особым образовательным потребностям детей с ОВЗ и учитывающих их особые образовательные потребности.

При организации учебного пространства в кабинете, где занимаются дети с ОВЗ по зрению используются матовые поверхности; на окнах обязательны жалюзи, позволяющие регулировать световой поток, информация доступна детям с нарушенным зрением, мебель расположена таким образом, чтобы обеспечить широкие проходы, отсутствие нагромождений, незащищённых выступающих углов и стеклянных поверхностей, удобные подходы к компьютерам, столу педагога, входным дверям.

Воспитательная работа в рамках программы

Воспитательная работа обучающихся – неотъемлемая часть программы. Обучение и воспитание представляют собой единый процесс целенаправленного формирования личности ребёнка. Образование не может сводиться исключительно к передаче знаний, оно должно выполнять и такие функции, как формирование ряда новых личностных качеств, новых ценностных ориентаций, гибкого мышления, установок на диалог и сотрудничество.

Воспитательные задачи программы (см. подраздел «Цели и основные задачи») реализуются в процессе педагогического общения, в использовании активных методов обучения, побуждающих детей проявлять себя в совместной деятельности, принимать оценочные решения. Проектная деятельность, другие используемые технологии способствуют приобретению навыков работы в команде, формированию творческой личности, способной к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики. Важное актуальное значение имеет и самостоятельная работа, вырабатывающая способность принимать решение и навыки самоконтроля.

Реализация системы мероприятий по социальной адаптации детей с ОВЗ с нарушениями зрения подразумевает обеспечение участия всех детей с ОВЗ, независимо от степени выраженности нарушений развития, вместе с нормативно развивающимися детьми в воспитательных, культурно-развлекательных мероприятиях, конкурсах, выступлениях.

В течение всех двух лет обучения планируется участие детей в досуговых, социально-значимых и творческих мероприятиях.

Примерный план воспитательных, досуговых мероприятий в объединении

<i>№</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Примерные сроки</i>	<i>Цели проведения мероприятия</i>
1.	День открытых дверей объединения	Сентябрь	Привлечение в объединение новых учащихся. Формирование мотивации к творческой

			деятельности
2.	Школьный тур Всероссийской интеллектуальной олимпиады «Наше наследие»	Сентябрь (5-11 кл.)	Интеллектуальное развитие обучающихся, приобщение к участию в олимпиадах
3.	Участие в городской акции «Протяни руку помощи» в день памяти Николая Чудотворца	19 декабря	Приобщение к благотворительности, воспитание способности к состраданию, милосердию и деятельной помощи нуждающимся
4.	Новогодний праздник в объединении	Январь	Организация досуга. Формирование сплоченного детского коллектива
5.	Участие в международной акции «Читаем детям о войне» (Самарская областная детская библиотека)	Май	Воспитание патриотизма, чувства гордости за подвиг народа в Великой Отечественной войне
6.	Праздник окончания учебного года	Май	Подведение итогов года. Формирование сплоченного детского коллектива
7.	Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре»	май	Презентация достижений объединения. Формирование сплоченного детского коллектива

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной или групповой работы на конкурсные и неконкурсные мероприятия различного уровня.

***Перечень мероприятий,
в которых могут принять участие обучающиеся по программе***

- 1) Городской Чемпионат по компьютерной графике (декабрь);
- 2) Всероссийский фестиваль детского и юношеского творчества «Золотое сечение» (муниципальный этап – ноябрь, областной – январь, всероссийский – март).

Планируемые результаты освоения программы

По завершению обучения по программе «Компьютерная графика» у обучающегося должны быть сформированы следующие знания и умения, учебные действия, личностные способности и качества.

1.Предметные результаты

После завершения первого года обучающиеся:

будут иметь представление:

- о возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли для создания дизайна макетов визиток, баннеров, открыток;

будут знать:

- технологии создания дизайна макета в графическом редакторе CorelDraw,
- способы обработки фотографий, ретушь в Adobe Photoshop;
- способы создания графических растровых изображений;

будут уметь:

- свободно владеть инструментами программ CorelDraw, Adobe Photoshop для создания простого дизайн-макета полиграфической продукции;
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;
- самостоятельно создавать простые дизайн-макеты листовки, баннеры, открытки.

Ожидаемые предметные результаты освоения каждого учебного модуля описаны в их пояснительных записках.

2. Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе обучающийся будет:

- самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности;
- самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем) и создавать базы данных;
- использовать приемы наблюдения, сравнения, описательной характеристики;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении задачи;
- находить необходимую информацию как в учебнике, так и в предложенных педагогом словарях и энциклопедиях;
- представлять информацию в виде устного или письменного текста, компьютерной презентации.
- составлять индивидуальный план проектной работы;

3. Личностные результаты

По окончании обучения по программе обучающийся будет:

- демонстрировать интерес к графическому дизайну и стремление к работе на компьютере;
- демонстрировать положительное отношение к проектной деятельности;
- демонстрировать интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- стремиться анализировать причины успеха в проектной деятельности, понимание оценок педагога, других взрослых, товарищей, родителей;
- проявлять способность к самооценке на основе критериев успешности проектной деятельности.
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами.

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

Педагогический мониторинг освоения программы включает следующие компоненты.

В начале учебных занятий педагогом проводится **вводный контроль** для определения начального уровня знаний обучающихся в форме опроса.

В течение всего курса обучения осуществляется **оперативный контроль** в форме педагогических наблюдений.

Промежуточный контроль проводится по завершению каждого модуля в форме презентации творческих работ.

Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения в форме конкурса творческих работ и тестирования.

В конце года педагог анализирует:

- усвоение обучающимся предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в электронный журнал критериальных оценок.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям.

Высокий уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями, навыками и метапредметными учебными действиями,

предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания с элементами творчества;

- По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником и призером конкурсных мероприятий городского и выше уровня.

Средний уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, является участником конкурсного мероприятия учрежденческого уровня.

Низкий уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога;
- По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, нет стремления к совершенствованию, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в конкурсных мероприятиях.

Подведение итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого года обучения в форме итоговой практической работа в графическом редакторе;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп второго года обучения в форме итоговой практической работа в графическом редакторе.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации обучающихся фиксируются педагогом в электронном журнале в АСУ РСО, где впоследствии формируется отчет об уровне освоения программы каждой группой.

Презентация достижений детей проводится в конце каждого учебного года на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре».

По окончании обучения по программе обучающиеся получают свидетельства об освоении дополнительной образовательной программы «Компьютерная графика».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

Вариант 1 . Для нормативно развивающихся детей (без ограничений по здоровью)

№	Год обучения и название модуля	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	Первый год обучения «Знакомимся с компьютерной графикой»			
1.	Вариативный модуль «Введение в мир компьютерной графики»	24	6	18
2.	Вариативный модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw»	24	6	18
3.	Вариативный модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop»	24	6	18
4.	Вариативный модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator»	24	6	18
	Всего часов в первый год обучения при выборе трех учебных модулей:	72	18	54
	Второй год обучения «Я дизайнер»			
5.	Вариативный модуль «Осваиваем дополнительные возможности редактора CorelDraw»	24	6	18
6.	Вариативный модуль «Осваиваем способы создания анимации в AdobePhotoshop»	24	6	18
7.	Вариативный модуль «Осваиваем коррекцию изображений в редакторе Photoshop»	24	6	18
8.	Вариативный модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop»	24	6	18
9.	Вариативный модуль «Создаем проекты в AdobeIllustrator»	24	6	18
10.	Вариативный модуль «Мой графический проект»	24	6	18
	Всего часов во второй год обучения при выборе трех учебных модулей:	72	18	54
	Итого часов по программе:	144	36	108

Вариант 2. Для детей с ОВЗ с нарушениями зрения

№	Год обучения и название модуля	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	Первый год обучения «Знакомимся с компьютерной графикой»			
1.	Модуль «Введение в мир компьютерной графики»	24	6	18
2.	Модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw»	24	6	18
3.	Модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop»	24	6	18
	Всего часов в первый год обучения:	72	18	54
	Второй год обучения «Я дизайнер»			
4.	Модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop»	24	6	18
5.	Модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator»	24	6	18
6.	Модуль «Мой графический проект»	24	6	18
	Всего часов во второй год обучения:	72	18	54
	Итого часов по программе:	144	36	108

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

МОДУЛЬ «ВВЕДЕНИЕ В МИР КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Модуль знакомит обучающихся с основами компьютерной графики, с компьютерными технологиями, с профессией графического дизайнера.

Цель модуля – знакомство с миром компьютерной графики.

Задачи модуля:

- 1) освоить основные принципы работы за ПК, изучить основные термины, клавиши, быстрые команды работы за ПК для успешной работы в графических редакторах;
- 2) познакомить с миром IT профессий, дизайна и компьютерной графики;
- 3) формировать умения использовать изученные знания для дальнейшей работы за ПК.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

будут знать:

- иметь общее представление о работе дизайнера;
- названия и назначения графических редакторов, в которых работает дизайнер;
- основную терминологию компьютерной графики;

будут уметь:

- работать за ПК и выполнить базовые операции;
- открывать графические редакторы;
- отличать векторную графику от растровой;
- создавать простые геометрические объекты в векторном редакторе.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Компьютер в жизни человека, развитие IT технологий	2	6	8
2	Профессия графический дизайнер. Кто он, что создает и в каких программах за ПК работает	2	6	8
3	Основы работы за компьютером	2	6	8
Итого по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Компьютер в жизни человека, развитие IT технологий.

Теория: что такое IT технологии, что такое компьютерная графика. Компьютер и безопасность.

Основы работы за ПК: обзор рабочего стола, открытие и закрытие программ. Изучаем клавиатуру

Практика: викторина «Компьютер в жизни человека». Практическая работа: создаем папки, переименовываем файлы, работа в проводнике, копируем, вырезаем, вставляем.

Тема 2. Профессия графический дизайнер. Кто он, что создает и в каких программах за ПК работает.

Теория: знакомство с профессией графический дизайнер, с задачами, которые решает дизайнер, графические программы для работы, примеры макетов.

Практика: печатаем словарь дизайнера в текстовом редакторе.

Тема 3. Обзор графических редакторов.

Теория: Основные графические программы для работы – CorelDraw, AdobePhotoshop, AdobeIllustrator

Практика: Практическая работа: первые пробы работы в графических редакторах: исследуем, анализируем, сравниваем.

МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С ВЕКТОРНЫМ ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ CORELDRAW»

Модуль знакомит обучающихся с одним из векторных графических редакторов CorelDraw. Обучающиеся знакомятся с интерфейсом редактора, инструментами, возможностями программы при разработке макета.

Цель модуля – знакомство с основами работы в векторном графическом редакторе CorelDraw.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, панелью свойств;
- 2) изучить основные термины, клавиши, быстрые команды;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания и обработки создаваемых макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- названия и назначения графических редакторов, в которых работает дизайнер;
- названия и назначения инструментов программы CorelDRAW;
- терминологию программы CorelDRAW;
- принципы создания макетов в программе CorelDRAW.

будут уметь:

- пользоваться интерфейсом программы;
- строить простые фигуры (геометрические, автофигуры);
- заливать фигуры цветом;
- создавать простые дизайн-макеты в программе CorelDRAW.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс CorelDraw. Построение простых геометрических фигур	1	4	5
2	Инструменты рисования. Кривая Безье. Работа с узлами. Инструмент Форма	1	4	5
3	Команды формирования объектов. Отстройка логотипов	2	3	5
4	Работа с текстом. Фигурный текст, текст на кривой	2	5	7
5	Творческое задание «Рекламный проект»	-	2	2
Итого по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс CorelDraw. Построение простых геометрических фигур.

Теория: Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент - эллипс, прямоугольник, звезда, многоугольник, автофигуры.

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Создание простых геометрических фигур. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Панель свойств. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание изображений из простых геометрических форм. Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Тема 2. Инструменты рисования. Кривая Безье. Работа с узлами. Инструмент Форма.

Теория: Рисование кривых, работа с управляющими линиями. Типы узлов, их редактирование.

Практика: Рисуем животных кривой Безье. Построение логотипов, изменение формы при помощи узлов.

Тема 3. Команды формирования объектов. Отстройка логотипов.

Теория: Команды: группировать, сварка, обрезка. Тиражирование объектов.

Практика: Строим логотипы известных брендов (тойота, сбербанк, мегафон, индезит).

Тема 4. Работа с текстом. Фигурный текст, текст на кривой.

Теория: Текст – создание и редактирование, меню Текст, докер Символ.

Практика: Создание визитки Спортмастер. Сохранение в разных форматах, подготовка к печати.

Тема 5. Творческое задание «Рекламный проект».

Теория: Рекламный проект: цели, способы создания.

Практика: Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

Подведение итогов модуля: презентация творческой работы «Рекламный проект».

МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С РАСТРОВЫМ ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ ADOBE PHOTOSHOP»

Модуль знакомит с обработкой растровой графики в Adobe Photoshop. Обучающиеся узнают отличия растровой графики от векторной.

Цель модуля – знакомство с растровым графическим редактором Adobe Photoshop.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с особенностями растрового редактора, основными инструментами и их применение в работе;
- 2) формировать умение создания фотоколлажей в программе Adobe Photoshop;
- 3) формировать умение применять необходимые инструменты программы, учитывая их назначение при обработке фотографий под каждую определенную задачу.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

будут знать:

- отличие растровой графики от векторной;
- основные инструменты программы: выделения, рисования, ретушь;
- как работать со слоями в Photoshop;
- инструменты трансформирования изображений, инструменты коррекции изображений, инструменты клонирования;
- способы и методы коллажирования;

будут уметь:

- отличать растровую графику от векторной;
- пользоваться инструментами выделения, рисования, ретуши;
- самостоятельно создавать слои и работать с ними;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- создавать простые коллажи из фотографий.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс Photoshop, масштаб, инструменты	1	3	4

	выделения			
2	Кисть - основной инструмент рисования	1	3	4
3	Инструменты ретуши	1	3	4
4	Работа со слоями и векторными фигурами	1	3	4
5	Создание и редактирование текста. Слой-маска	1	3	4
6	Фильтры - применение, редактирование. Основные команды цветокоррекции	1	3	4
Итого часов по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс Photoshop, масштаб, инструменты выделения.

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Создание документа. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Сохранение и закрытие документа. Инструменты выделения.

Практика: Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр. Коллаж «Фрукты».

Тема 2. Кисть - основной инструмент рисования.

Теория: Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение настроек инструмента Кисть.

Практика: Рисуем ежика с яблоком кистями. Настройки инструмента Кисть: форма, толщина, прозрачность. Подгружаем кисти и рисуем ими на фотографиях.

Тема 3. Инструменты ретуши.

Теория: Штамп, заплатка, лечащая кисть – применение и настройка.

Практика: Восстанавливаем старые фотографии. Убираем дефекты на изображении – прыщи, морщины, артефакты.

Тема 4. Работа со слоями и векторными фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и объединение слоев. Векторные инструменты рисования – создание, редактирование. Векторная маска.

Практика: Эффект «Выход за пределы изображения», картинка - пазл. Выделение объектов Пером. Палитра Контур. Создаем рекламный пост.

Подведение итогов модуля: презентация творческих работ.

Тема 5. Создание и редактирование текста. Слой-маска.

Теория: Текстовый слой, меню Текст, Палитра Абзац. Создание и редактирование слой-маски.

Практика: Коллаж из текстовых блоков «Барсик». Способы помещения изображения в текст. Текст в стиле «матрица». Слой – маска: создаем, редактируем, копируем.

Тема 6. Фильтры - применение, редактирование. Основные команды цветокоррекции.

Теория: Знакомство с понятием «фильтр». Применение фильтров к изображению, редактирование. Команды цветокоррекции «Уровни», «Цветовой тон, насыщенность», «Цветовой баланс». Понятие Корректирующий слой.

Практика: делаем из фото карандашный рисунок, рисунок акварелью путем применения фильтров. Из черно- белой фотографии делаем цветную через команды коррекции. Творческое задание «Афиша – выпускной в школе».

Подведение итогов модуля: презентация результатов выполнения творческого задания «Рекламный проект – постер».

МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль знакомит обучающихся с самым мощным векторным графическим редактором AdobeIllustrator. Обучающиеся изучат интерфейс программы, инструменты.

Цель модуля – знакомство с основами работы в графическом редакторе AdobeIllustrator.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- интерфейс редактора AdobeIllustrator;
- названия инструментов, их применение в работе, комбинацию основных горячих клавиш;

будут уметь:

- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- работать с цветом;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс программы AdobeIllustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм	1	5	6
2	Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка	2	4	6
3	Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов»	2	4	6
4	Работа с текстом: настройки, палитры	1	5	6
Итого по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс программы AdobeIllustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам работы в компьютерном классе.

Профессия графический дизайнер – где работает? Что делает? Примеры работ. Особенности векторной графики. Интерфейс программы. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

Практика: Примеры работ. Принцип работы с векторными объектами. Создание машины из простых геометрических форм. Копирование объектов.

Тема 2. Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка.

Теория: Перо – построение кривых. Узлы – редактирование узлов, типы узлов. Кисти – применение, настройка, создание.

Практика: Рисуем животных инструментом Перо. Построение логотипов через Перо, редактирование узлов. Отстройка растрового логотипа Велла пером. Применяем разные типы кистей к нарисованным объектам.

Тема 3. Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов».

Теория: Инструменты трансформации: зеркальное отражение, поворот, масштаб. Палитры: трансформация, обработка контуров, выравнивание.

Практика: Отрабатываем инструменты трансформации. Отстраиваем логотипы.

Тема 4. Работа с текстом: настройки, палитры.

Теория: Заголовочный текст, применение в дизайне. Настройки текста: палитра Символ и Абзац.

Практика: Создание рекламного текстового слоя.

Подведение итогов модуля. Проверочная практическая работа.

Подведение итогов учебного года: Промежуточная аттестация обучающихся в форме итоговой практической работы в графическом редакторе. Участие в Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года. Праздник окончания учебного года.

Второй год обучения

МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ РЕДАКТОРА CORELDRAW»

Модуль знакомит обучающихся с дополнительными возможностями редактора CORELDRAW. Позволяет понять и изобразить трехмерное изображение объектов.

Цель модуля – знакомство с дополнительными возможностями программы CORELDRAW.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с инструментом «Перетекание».
- 2) Сформировать умение использовать трехмерные эффекты в работе с объектами.
- 3) Способствовать глубокому изучению графических редакторов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- инструменты, создающие 3D-эффект;

будут уметь:

- создавать объёмные фигуры;
- применять графические стили к объектам;
- создавать сложные объёмные композиции.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Создание переходов фигур и цветов	1	5	6
2	Использование трехмерных эффектов	2	4	6
3	Применение атрибутов вида и графических стилей	1	5	6
4	Дополнительные возможности редактора	2	4	6
Итого по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Создание переходов фигур и цветов.

Теория: Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

Практика: Практическая работа: Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

Тема 2. Использование трехмерных эффектов.

Теория: Интерактивная векторная экструзия. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика: Практическая работа: Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

Тема 3. Применение атрибутов вида и графических стилей.

Теория: Графические стили.

Практика: Практическая работа: Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

Тема 4. Дополнительные возможности редактора.

Теория: Эффекты свободной деформации формы.

Практика: Практическая работа: Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.

Подведение итогов модуля: Проверочная практическая работа.

МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ СПОСОБЫ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ В ADOBE PHOTOSHOP»

Модуль позволяет обучающимся освоить такую возможность графического редактора Photoshop, как анимация.

Цель модуля – изучение дополнительных возможностей графического редактора Photoshop.

Задачи модуля:

- 1) познакомить обучающихся с gif-анимацией на примерах, их применение в web-дизайне;
- 2) формировать умение создавать gif-анимацию в Photoshop;
- 3) развить интерес к анимации в данном редакторе;
- 4) формировать умение применять в работе инструменты, позволяющие анимировать и изобразить задуманное.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

будут знать:

- способы и методы создания gif-анимации в Photoshop;
- способы и методы сохранения gif-анимации;
- способы и методы загрузки gif-анимации на web-страницу.

будут уметь:

- создавать gif-анимацию в Photoshop;
- сохранять gif-анимацию.
- загружать gif-анимацию на web-страницу.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Что такое gif -анимация – кому нужна, где применяется	3	5	8
2	Покадровая анимация	3	5	8
3	Палитра Шкала времени для видео	2	5	7
4	Создание анимированных постов для соцсетей	2	5	7
	Итого по модулю:	6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Что такое gif -анимация – кому нужна, где применяется.

Теория: Примеры gif –анимации на просторах интернета. Как создать простую анимацию из слоев.

Практика: создаем простую анимацию-открытку из слоев «С днем Рождения!». Сохраняем, открываем в браузере для просмотра.

Тема 2. Покадровая анимация.

Теория: Обзор палитры «Шкала времени»: меню, настройка.

Практика: Создаем простую анимацию-открытку из фото. Сохраняем, открываем в браузере для просмотра.

Тема 3. Палитра Шкала времени для видео.

Теория: Преобразование обычных слоев в смарт-слои. Настройки анимации в палитре Шкала времени: перспектива, непрозрачность, стиль.

Практика: Создаем простой рекламный ролик «Распродажа». Сохраняем как видео.

Тема 4. Создание анимированных постов для соцсетей.

Теория: Анимированный пост товара – кому, зачем нужен? Как привлечь внимание посетителя.

Практика: Практическая работа создание анимированного поста для ВК с «исчезающим текстом» и «появляющимися картинками». Практическая творческая работа: создание видео сторис «Афиша фильма».

Подведение итогов модуля: Презентация творческой работы: видео сторис для соцсетей «Афиша фильма».

МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ КОРРЕКЦИЮ ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ PHOTOSHOP»

Модуль направлен на изучение правил и способов коррекции изображений, фотографий.

Цель модуля – формирование навыков работы с изображениями в редакторе PHOTOSHOP посредством изучения таких инструментов, как уровни, цветокоррекция, фильтр, трансформирование.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить обучающихся с инструментами, выполняющими коррекцию изображений.
- 2) Развивать художественный вкус при работе с изображениями и фото.
- 3) Воспитывать интерес к работе на компьютере в графическом редакторе.
- 4) Формировать умение применять инструменты коррекции изображения.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- инструменты трансформирования изображений, инструменты коррекции изображений, инструменты клонирования;
- способы и методы корректировки изображений;

будут уметь:

- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- изменять размер, форму изображения;
- обрабатывать изображения с помощью инструментов клонирования.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Преобразование объектов	1	3	4
2	Возможности коррекции изображения	2	3	5
3	Творческое задание. Построение интерьера	1	4	5
4	Дополнительный интерфейс пользователя	1	4	5
5	Инструменты клонирования	1	4	5
Итого по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Преобразование объектов.

Теория: Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

Практика: Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Тема 2. Возможности коррекции изображения.

Теория. Возможности коррекции изображения.

Практика: Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 3. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория: Перспектива.

Практика: Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 4. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория: Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика: Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

Тема 5. Инструменты клонирования.

Теория: Возможности инструмента «Штамп».

Практика: Использование инструмента «Заплата». Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

Подведение итогов модуля: Презентация коллажей.

МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ РИСОВАНИЕ И АНИМИРОВАНИЕ В РЕДАКТОРЕ PHOTOSHOP»

Модуль позволяет обучающимся освоить такие возможности в графике, как рисование и анимация.

Цель модуля – изучение дополнительных возможностей графического редактора PHOTOSHOP.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить обучающихся с основными методами работы с текстом, с заливкой фигур, с созданием контуров.
- 2) Научить работать с инструментами, создающих анимацию.
- 3) Развить интерес к рисованию в данном редакторе.
- 4) Применять в работе инструменты, позволяющие анимировать и изобразить задуманное.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся
будут знать:

- способы и методы работы с инструментом «Текст»;
- способы и методы анимирования изображения;
- способы и методы рисования задуманного изображения;

будут уметь:

- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введенный текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей;
- использовать возможности Adobe Photoshop (слой-маска, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов;
- анимировать изображение;
- рисовать с помощью инструмента «Перо»;
- выполнять творческую работу по заданному шаблону и по собственной задумке.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Работа с текстом	1	4	5
2	Создание объектов и фигур	1	4	5
3	Возможности создания анимации	2	3	5
4	Использование маски	1	4	5
5	Рисование инструментом перо	1	3	4
Итого по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Работа с текстом.

Теория: Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика: Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка»,

Тема 2. Создание объектов и фигур.

Теория: Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика: Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Тема 3. Возможности создания анимации.

Теория: Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика: Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 4. Использование маски.

Теория: Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика: Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 5. Рисование инструментом перо.

Теория: Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот. Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий. Творческая работа по собственной задумке.

Подведение итогов модуля: Презентация творческих работ.

МОДУЛЬ «СОЗДАЕМ ПРОЕКТЫ В ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль предоставляет возможность обучающимся освоить самый мощный векторный графический редактор AdobeIllustrator. На занятиях обучающиеся углубленно изучат инструменты редактора, создадут собственные дизайн макеты.

Цель модуля – развитие дизайнерских способностей обучающихся через освоение работы в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Задачи модуля:

- 1) развить умение свободно работать с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 2) изучить возможности программы для создания дизайн-макетов;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

будут знать:

- интерфейс редактора AdobeIllustrator;
- названия инструментов, их применение в работе, комбинацию основных горячих клавиш;

будут уметь:

- применять возможности программы для создания дизайн - макета;
- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- работать с цветом;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания геометрических форм	1	4	5
2	Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка	2	3	5
3	Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов»	1	4	5
4	Работа с текстом: настройки, палитры	1	3	4
5	Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями	1	4	5
Итого часов по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания геометрических форм.

Теория: Особенности векторной графики. Интерфейс программы. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструменты создания геометрических форм.

Практика: Примеры работ. Принцип работы с векторными объектами. Создание машины из простых геометрических форм. Копирование объектов.

Тема 2. Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка.

Теория: Перо – построение кривых. Узлы - редактирование узлов, типы узлов. Кисти – применение, настройка, создание.

Практика: Рисуем животных инструментом Перо. Построение логотипов через Перо, редактирование узлов. Отстройка растрового логотипа Велла пером. Применяем разные типы кистей к нарисованным животным.

Тема 3. Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов».

Теория: Инструменты трансформации: зеркальное отражение, поворот, масштаб. Палитры: трансформация, обработка контуров, выравнивание.

Практика: Отрабатываем инструменты трансформации. Отстраиваем логотипы.

Тема 4. Работа с текстом: настройки, палитры.

Теория: Заголовочный текст, применение в дизайне макета. Настройки текста: палитра Символ и Абзац.

Практика: Создание рекламного поста.

Тема 5. Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями.

Теория. Цвет. Вставка и работа с растровыми изображениями.

Практика: Создание рекламного баннера.

Подведение итогов модуля: самостоятельная работа по созданию рекламной листовки.

МОДУЛЬ «МОЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ»

Модуль представляет собой учебный проект, который направлен на развитие творческих способностей обучающимися. Модуль создает условия для получения практического опыта проектной работы в команде. Предполагаемые приращения: практические приемы работы в графических редакторах. Обучающиеся пробуют себя в роли графического дизайнера и, например, создают макеты сувенирной продукции Тольятти или верстают учебные пособия для дошкольников и младших школьников и др.

Цель модуля – развитие творческих способностей обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера.

Задачи модуля:

- 1) формировать представление о проектной деятельности;
- 2) сформировать умение организовать деятельности по решению задачи в соответствии с жизненным циклом проекта;
- 3) развивать образного, технического и аналитического мышления;
- 4) научить разрабатывать дизайн макетов сувенирной продукции г.Тольятти;
- 5) воспитывать личностные качества: самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;

Ожидаемые результаты освоения модуля

Предметные результаты

По окончании модуля обучающиеся:

будут знать

- понятия и принципы создания сувенирной продукции;
- практическое освоение обучающимися основ проектной деятельности
- практическое освоение основных приемов создания макетов сувенирной продукции;
- развитие творческого подхода при создании макетов;
- оптимальный подбор средств графических редакторов с учетом характера объекта труда и технологии изготовления

будут уметь:

- применять полученные знания в графических редакторах;
- уметь решать поставленную задачу: техническое задание для дизайнера при разработке макета;
- реализовывать творческий потенциал.
- уметь создавать макеты сувенирной продукции в графических редакторах;

Метапредметные результаты

По окончании модуля обучающиеся ***будут***

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного проекта с использованием дополнительной литературы;
- готовить тексты собственных докладов;
- публично выступать с защитой и доказательством своей идеи на мини-конференциях;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- ориентироваться на разные способы решения исследовательских задач.
- осуществлять аргументированный анализ полученного результата и доказательство его соответствия поставленной цели или требованиям;
- осуществлять поиск нужной информации в открытом информационном пространстве;
- работать в команде, договариваться, приходить к общему решению.

Личностные результаты

- проявлять самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;
- стремиться сотрудничать в проектной команде, предлагать свою помощь одноклассникам, принимать помощь других детей, взрослых.

Подведение итогов и оценка результатов модуля

Подведение итогов модуля осуществляется в следующих **формах**:

- Защита проекта, главная цель которой – аргументированный анализ полученного результата и доказательство его соответствия поставленной цели или требованиям, поэтому основным критерием успешности выполненного проекта является соблюдение в изделии (деятельности) требований или условий, которые были выдвинуты в начале работы.
- Анализ оформления проектных папок.
- Анализ качества и количества выполненных в ходе дизайна продуктов (макетов сувенирной продукции (ручки, значки, магниты, футболки, кепки, блокноты и т.д.), печатной продукции).
- Коллективное обсуждение результатов проекта.

Критерии оценки процесса и результатов проектной деятельности

(разработаны В.Н. Михелькевич)

Компоненты ожидаемых результатов	Диагностические признаки
1. Содержание проекта	При формировании содержания проекта группа должна продемонстрировать: • объем и ценность собранного материала; • участие в выполнении задания всех членов группы, коллективный характер принимаемых решений; • необходимую и достаточную глубину проникновения в проблему, привлечение знаний из других областей; • качество и оригинальность изготовленного материального объекта; • доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы; • уровень проявленного творчества: оригинальность принятых подходов и найденных решений, использование новых идей
2. Качество оформления проектной документации	При оформлении проектной документации группа должна продемонстрировать: • объем, полноту и логическую законченность проектной работы; • качество выполнения эскизов, технологических карт, текста (понятность, аккуратность); • художественное оформление материала (рисунки, слайды)
3. Успешность презентации проекта	В ходе презентации проекта группа должна продемонстрировать: • умение выступать и излагать свои мысли перед аудиторией (логичность, аргументированность, лаконичность, использование наглядных материалов); • эрудицию и глубину знаний по рассматриваемой проблеме; • проявление в процессе презентации культуры речи, чувства времени, способности к импровизации; • умение отстаивать и защищать свои идеи, проявление уважения к собеседнику и дружелюбия в дискуссии, умение отвечать на вопросы оппонентов

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Подготовительный этап проекта. Формирование проектных групп. Выбор темы проекта	8	2	6
2	Практический этап проекта. Создание дизайнерского продукта	8	2	6
3	Презентационный этап. Представление проекта	8	2	6
	Итого по модулю:	24	6	18

Содержание учебного модуля

Тема 1. Подготовительный этап проекта. Формирование проектных групп. Выбор темы проекта.

Теория. Основы проектной деятельности. Способы поиска информации.

Практика. Создание проектных групп. Распределение обязанностей в проектной группе. Целеполагание. Формулировка задач проекта. Выработка и формулирование темы проекта. Поиск, сбор и изучение информации на тему проекта. Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ.

Тема 2. Практический этап проекта. Создание дизайнерского продукта.

Теория. Эскиз. Макет. Полиграфическая продукция.

Практика. Дополнительное изучение и систематизация необходимой информации. Разработка эскизов. Создание макетов в редакторе. Изменение дизайна в ходе работы. Создание готового продукта.

Примерные варианты разработки дизайнерских продуктов

1) Тема «Сувенирная продукция Тольятти». Создание дизайна сувенирной продукции в графическом редакторе (логотип на футболку, кепку, шоппер, значок, брелок) по этапам: разработка эскизов, создание макетов дизайна сувенирной продукции с использованием изученных графических редакторов. Создание макетов в редакторе. Практическая работа по отрисовке готового графического изображения с помощью 3D ручки (значок, брелок).

2) Тема «Я верстальщик». Верстка книги-пособия по выбранной теме (создание обложки, верстка страниц, подбор и обработка фотографий) по этапам: подбор цветовой гаммы, подбор шрифтов, создание стиля заголовков, оформление обложки, подбор и обработка фотографий.

Тема 4. Презентационный этап. Представление проекта.

Теория. Возможные способы представления результатов проекта.

Практика. Разработка презентации для защиты проекта.

Подведение итогов модуля. Представление проекта, защита проекта.

Подведение итогов учебного года: Итоговая аттестация обучающихся в форме итоговой практической работа в графическом редакторе. Участие в Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года. Праздник окончания учебного года.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

Группы для детей с ОВЗ с нарушениями зрения могут вести педагогические работники, прошедшие переподготовку в области коррекционной педагогики.

Методическое обеспечение

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	Педагогические технологии	Применение в программе
1-	Метод проектов	Второй год обучения: реализация модуля «Мой графический проект»
2-	Интерактивные технологии	Презентационный метод: проведение выставок макетов по итогам одного занятия. Презентация результатов работы, личных достижений.
3-	Информационные технологии. Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией	Поиск, сбор и систематизация текстовой информации и изображений с использованием Интернет. Размещение лучших работ на сайте МБОУ ДО ГЦИР Создание каталогов в виде компьютерной презентации в программе AdobePhotoshop.

2. Учебно-методический комплекс программы

Для реализации программы «Компьютерная графика» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется. Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

1) Методические материалы для педагога:

1. Сценарий праздника «Введение в мир IT» (вводное занятие).
2. Сценарий выпускного вечера в объединении.
3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для школьного возраста).
4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
5. Положение о проведении итогового мероприятия МБОУ ДО ГЦИР Фестиваля интеллекта творчества «Мы в Центре».
6. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.

2) Диагностический инструментарий:

- 1) Компьютерные тесты для промежуточной диагностики по модулям программы.
- 2) Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе. Автор Л.В.Байбородова.
- 3) Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».
- 4) Дневник педагогических наблюдений.

3) Дидактические материалы для обучающихся:

№	Название материалов	Где используется: год обучения, модуль, тема	Цель использования
1.	Образцы печатной продукции -листовки,	Все модули	Закрепление видов печатной продукции

	визитки		
2.	Видеоуроки по программе по темам	Все модули	Наглядность
3.	Медиапрезентация «Тольятти – мой любимый город»	Второй год обучения. Модуль «Сувенирная продукция Тольятти»	Введение в проект: знакомство с историей своего города
4.	Раздаточные карточки по каждой теме	Все модули	Организация дидактического процесса, реализация индивидуального подхода

Информационное обеспечение

1. Литература для обучающихся:

- 1) Харвей, В. 1000 графических элементов для создания неповторимого дизайна. / Вилсон Харвей – М.: РИП-Холдинг, 2018. - 320 с.
- 2) Аллен, ДМotion 3. Дизайн и анимация графики в FinalCutStudio 2 (+ DVD-ROM) / Дамиан Аллен, Брайс Баттон, Марк Спенсер. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 560 с.

2. Литература для педагога:

- 1) Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. – М. : Мир, 2014. - 308 с.
- 2) Аббасов, И.Б. Дизайн-проекты. От идеи до воплощения. / И.Б. Аббасов, В.Ю. Волощенко, В.И. Барвенко – М. : ДМК-Пресс, 2021. – 358с.
- 3) Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. -234 с.
- 4) Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] / Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа : <http://www.nat-soul.ru/?set=lib-inf&mc=3&full>.
- 5) Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А. Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. – 116 с.
- 6) Комолова, Н.Я. Самоучитель CorelDRAW 2020. / Н.Я. Комолова, В.И. Яковлева – СПб. : BHV, 2021. – 416с.
- 7) Конасова, Н.Ю. Оценка результатов дополнительного образования детей. ФГОС. / Н.Ю. Конасова. - Волгоград: Учитель, 2016. – 121с. – (Образовательный мониторинг).
- 8) Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. / С. Кэлби; Пер с англ. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2007. – 167 с.
- 9) Лесняк, В. Графический дизайн (основы профессии)/ В. Лесняк - М.: Индекс-Маркет, 2011. - 301 с.
- 10) Мануйлов, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. – 34 с..
- 11) Мачник, Э. Фотообман в Photoshop. / ЭвиМачник – СПб. : BHV, 2006. – 272с.
- 12) Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002. – 342 с.

3. Используемые интернет-ресурсы:

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1.	https://creativo.one/ - уроки Photoshop	Уроки и библиотеки для AdobePhotoshop	Модуль «AdobePhotoshop» - скачиваем кисти, стили, шаблон для фотографий
2.	https://photoshoplesson.ru/	Уроки и библиотеки для AdobePhotoshop	Модуль «AdobePhotoshop» - скачиваем кисти, стили, шаблон для фотографий
3.	https://www.youtube.com/c/teachvideo/playlists	TeachVideo - онлайн обучающее телевидение	Все модули, видеоуроки по всем графическим программам

4.	https://www.coreldraw.com/ru/	урокиCorelDRAW	Модуль «CorelDRAW-векторный графический редактор»
5.	https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/	урокиAdobe Illustrator	Модуль «AdobeIllustrator - векторный графический редактор»
6.	https://tgl.ru/tgl-in-figures/	Официальный портал г.о.Тольятти	Организация проектно-исследовательской деятельности по модулю «Сувенирная продукция Тольятти»

Материально-техническое обеспечение программы

Для проведения практических занятий по программе необходимо следующее материально-техническое и программное обеспечение.

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Аппаратное обеспечение:

1. IBM PC – совместимый компьютер;
2. Процессор Pentium-II 300 и выше;
3. оперативная память 128 Мб и больше;
4. видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800х600 (желательно — 1024х68);
5. дисплей с диагональю 15 дюймов и больше

3) Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows ;
2. Графические редакторы Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ;
3. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

4) Оборудование, необходимое для реализации программы:

1. Мультимедийная проекционная установка;
2. МФУ (сканер, ксерокс, принтер);
3. Цифровой фотоаппарат;
4. Электронный носитель информации;
5. Диски с клипарт картинками.
6. Комплект 3D ручек, пластик для ручек (работа по проекту)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,
использованной при составлении программы

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayushchih-programm/viewer>
2. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
3. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3f1gkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
5. Кудрина, Т.П. Дети с нарушением зрения. Учебное пособие. ФГОС ОВЗ. / Т.П. Кудрина, М.П. Любимова, А.А. Любимов – М. : Просвещение, 2021. – 96с. – (учителю о детях с ОВЗ).
6. Леонтович, А.В. Исследовательская и проектная работа школьников. 5-11 класс / А.В. Леонтович, А.С. Саввичев – М.: ВАКО, 2018. – 160 с. – (Современная школа).
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ.- Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
9. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области № МО-1141-ТУ от 12.09.2022 года. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
10. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Минобрнауки России № ВК-641/09 от 29 марта 2016 года [Электронный ресурс] / Департамент образования города Москвы. Документы – Режим доступа: <http://dogm.mos.ru/legislation/lawacts/3978733/>
11. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года.

- [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>
12. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
 13. Положение о проведении педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 88 от 07.12.2020 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>
 14. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
 15. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: https://base.garant.ru/400274954/#block_1000
 16. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.
 17. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>
 18. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/73235976/>
 19. Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (базовый уровень). Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (профильный уровень) (приложение из приказа Министерства образования Российской Федерации от 05 марта 2004 г. № 1089). [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : <http://www.school.edu.ru/>.
 20. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkprou.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа на 2023-2024 уч.г.», принятым решением педагогического совета от 29 июня 2023 г., протокол № 5.

<i>Месяц</i>	<i>Содержание деятельности</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 3 учебные недели. Начало занятий 11 сентября	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Ноябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недели. В период школьных каникул с 29 декабря по 08 января: Новогодний праздник в объединении	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебные недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1-8 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Период школьных каникул с 20-31 марта. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Май	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками – 1 мая, 9, мая	Промежуточная аттестация для групп первого года обучения Итоговая аттестация для групп второго года обучения
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены «It-лето». Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 12 июня.	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель:	36 учебных недель	

Оценочные материалы

1) Контрольно-диагностические материалы

для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Первый год обучения

Форма аттестации: самостоятельная практическая работа на компьютере. Задание: обучающиеся должны создать в графическом редакторе копию рекламной листовки, розданной им напечатанный макет на каждого.

Оценочный лист работы

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
1. Читаемость и композиционное решение	
2. Умелое использование текста, текстовых эффектов	
3. Применение приемов стилизации	
4. Применение спецэффектов	
5. Самостоятельность при выполнении работы	
Итого баллов:	

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

- высокий – 5 баллов
- средний уровень - 4-3 баллов
- низкий уровень 2-1 балл
- 0 баллов – не освоил программу.

2) Контрольно-диагностические материалы

для проведения итоговой аттестации обучающихся

Второй год обучения

Форма проведения: оценивание работ, выполненных в течение учебного года; тест-опрос. Обучающиеся в течение года выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты. Педагог в конце года отсматривает их и оценивает по 10-балльной системе.

Инструментарий: Итоговым заданием по программе «Компьютерная графика» является выполнение практической работы по заданным критериям. За каждое верно выполненное задание 2 балла.

Практическая работа

1. Создайте изображение с использованием инструмента трансформация (не менее 3х слоёв), примените стиль слоя к каждому из 3х слоёв;
2. Придумайте и создайте открытку с использованием инструментов кисть и ластик;
3. Отретушируйте предложенное фото, используя команды цветокоррекции;
4. Создайте элегантный фон для рекламного изображения;
5. Создайте коллаж из 12 фото, используя помощь программы CorelDraw
6. Создайте изображение, где будут применены:
 - выход за пределы изображения;
 - слой-маска;
 - обтравочная маска с применением инструмента Текст.

Оценочная шкала заданий

Оценка	1 (низкий уровень)	2 (средний уровень)	3 (высокий уровень)
Тестовый бал	Менее 6	6-8	8-12
% выполнения	Менее 50%	50%-75%	80%-100%

Критерии определения уровня освоения программы

Уровень освоения программы определяется педагогом по сумме за два параметра:

<i>Показатель</i>	<i>Низкий уровень</i>	<i>Средний уровень</i>	<i>Высокий уровень</i>
Результаты выполнения итоговых заданий	0-5 баллов	5-8	8-10
Творческие достижения обучающегося. В течение года Оценивает педагог	0-5 баллов	5-8 баллов	8-10 баллов
Итого:	0-10 баллов	11-16 баллов	16 – 20 баллов

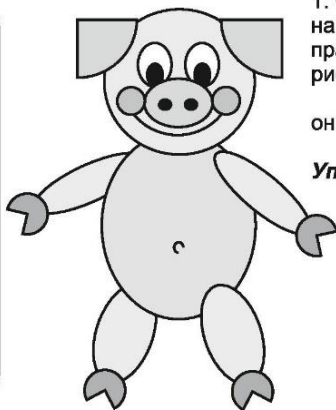
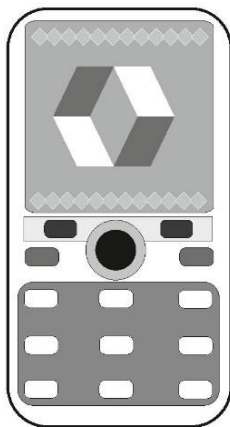
Методические материалы

1) Примеры заданий для самостоятельного выполнения на компьютере(1 г.о.)

CorelDRAW, учебное пособие

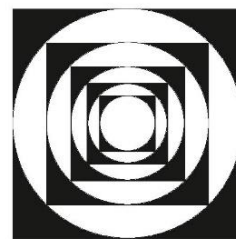
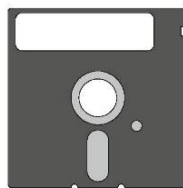
3

1.Инструменты рисования простейших форм

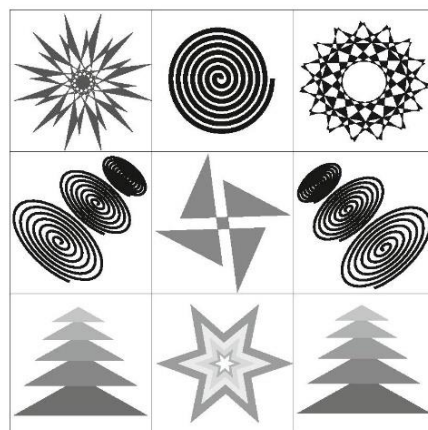
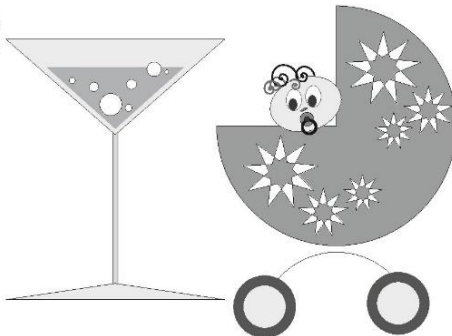
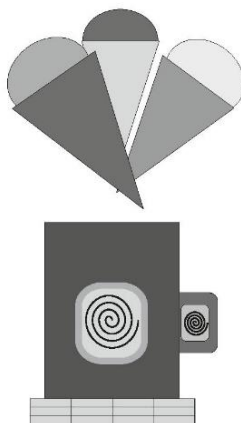


1. С помощью инструментов эллипс и прямоугольник нарисуйте следующие объекты (с нажатой **Ctrl** правильный **квадрат** и **окружность**, с **Ctrl** и **Shift** рисуется из **центра** любая геометрическая форма).

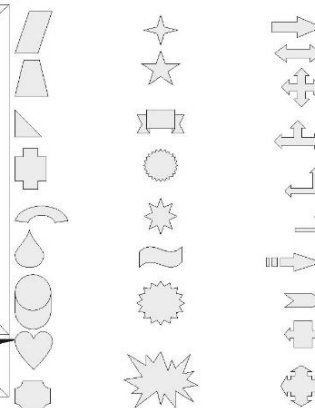
Для задания порядка расположения объектов, когда они перекрывают друг друга, CorelDRAW предлагает целый набор команд. Все они находятся в **меню Упорядочить - Порядок**.



2. С помощью группы инструментов: многоугольник, звезда, сложная звезда, разлинованная бумага и спираль создайте следующие изображения.



3. Нарисуйте эти картинки используя группу инструментов базовые формы, добавьте свои элементы.



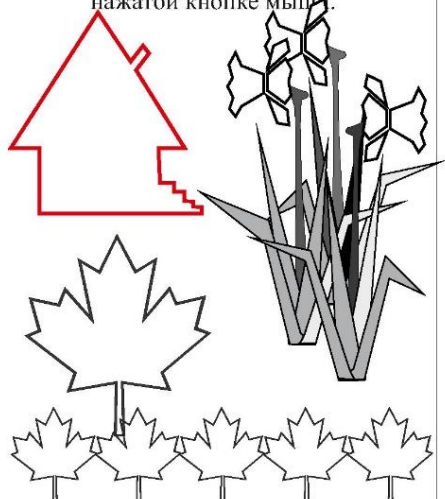
Справка CorelDRAW: Линии, фигуры и абрисы - Рисование фигур

3.1. ИНСТРУМЕНТЫ РИСОВАНИЯ. СВОБОДНАЯ ФОРМА. ЛОМАНАЯ. БЕЗЬЕ

 **Свободная форма** - для рисования произвольной линии. Линия создается путем перемещения указателя по области документа.

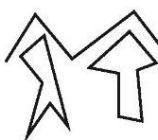


 **Ломаная линия** - позволяет рисовать комбинированную линию, состоящую из прямолинейных и криволинейных участков. Прямолинейные участки формируются последовательными щелчками мыши, а криволинейные - перемещением указателя при нажатой кнопке мыши.

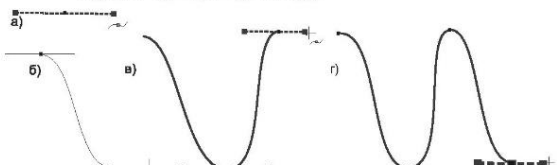


 **Кривая Безье**. Каждый щелчок кнопкой мыши создает узел, который соединяется плавной кривой с предыдущим узлом. Если в процессе рисования удерживать нажатой клавишу **C**, то все узлы кривой будут острыми. Форма кривой в каждой из сторон от точки перегиба может быть различной. При этом направление линии (прямой или изогнутой) может резко меняться в узловой точке.

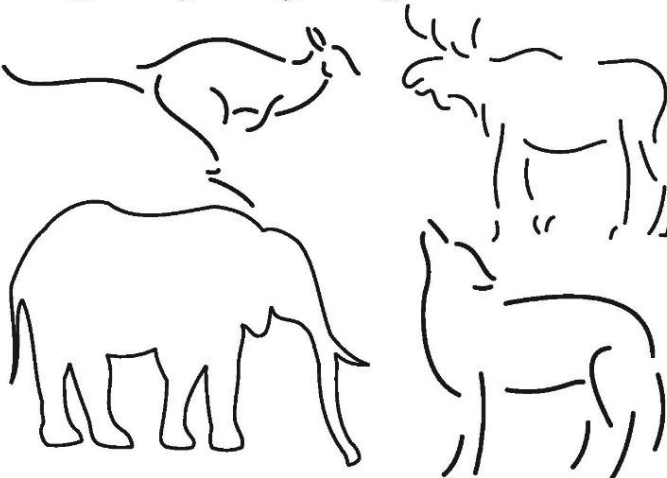
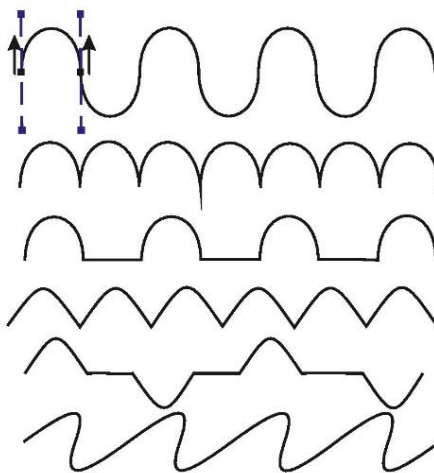
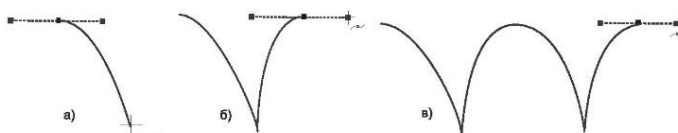
ПОСТРОЕНИЕ ПРЯМЫХ



ПОСТРОЕНИЕ КРИВОЙ



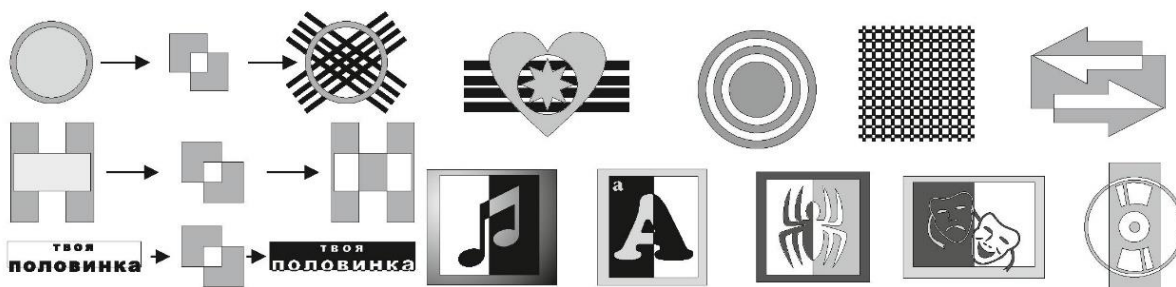
РИСОВАНИЕ КРИВОЙ С ОСТРЫМ ПЕРЕГИБОМ



Справка CorelDRAW: Линии, фигуры и абрисы : Работа с линиями, абрисами и мазками кисти : Рисование линий

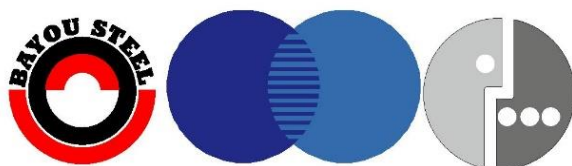
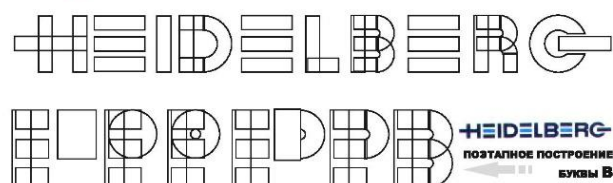
5.1. КОМАНДЫ ФОРМИРОВАНИЯ 1

-ОБЪЕДИНИТЬ. Соединение выделенных объектов в единую кривую. При соединении частично или полностью перекрывающихся объектов с заливкой - в местах перекрытия - в соединенном объекте возникает прозрачная область - отверстие.



Появляются на панели свойств при выделении двух и более объектов

Команды	Это надо запомнить
СВАРКА	Позволяет создавать новую фигуру путем объединения двух или более перекрывающихся объектов.
ОБРЕЗКА	Удаляется та часть объекта, которая перекрывает другой объект
ПЕРЕСЕЧЕНИЕ	Создается новый объект, образованный из области перекрытия двух или более объектов
УПРОСТИТЬ	Удаляются все невидимые части объектов, перекрытые другими объектами
ПЕРЕД МИНУС ЗАД	Из верхней фигуры удаляется та ее часть, которой она перекрывает нижнюю фигуру
ЗАД МИНУС ПЕРЕД	Из нижней фигуры удаляется та ее часть, которой она перекрыта верхней фигурой
СОЗДАНИЕ НОВОГО ОБЪЕКТА, КОТОРЫЙ ОКРУЖАЕТ ВЫБРАННЫЕ ОБЪЕКТЫ	Создается граница вокруг выделенных объектов, которая включает в себя общую площадь этих объектов



Справка CoreDRAW: Линии, фигуры и абрисы :
Формирование объектов

7.2. ТЕКСТ НА КРИВОЙ. СТИЛИЗАЦИЯ ТЕКСТА

Текст на кривой



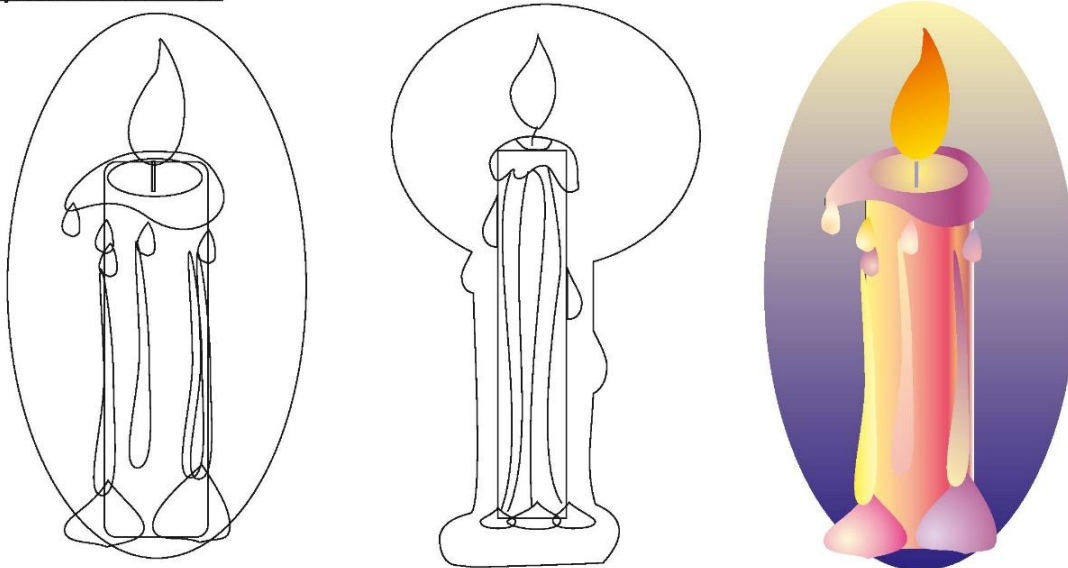
Стилизация текста



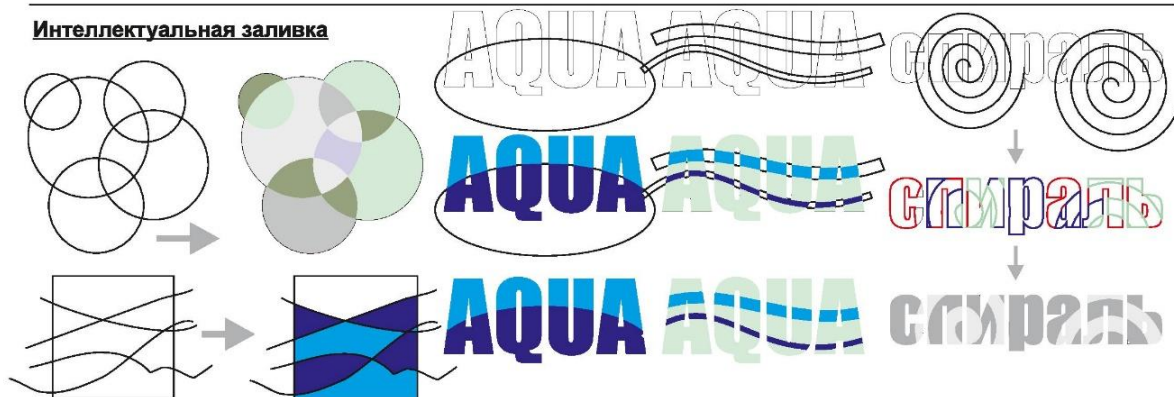
Справка CorelDRAW: Текст : Добавление и форматирование текста :
Расположение текста вдоль пути

8. ЦВЕТ И ПРОЗРАЧНОСТЬ

Градиентная заливка

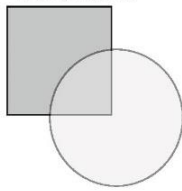


Интеллектуальная заливка



Прозрачность:

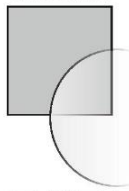
однородная



AQUA



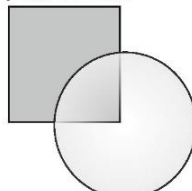
линейная



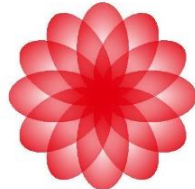
AQUA



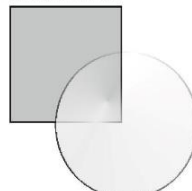
радиальная



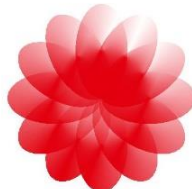
AQUA



коническая



AQUA



Интерактивная заливка сетки:

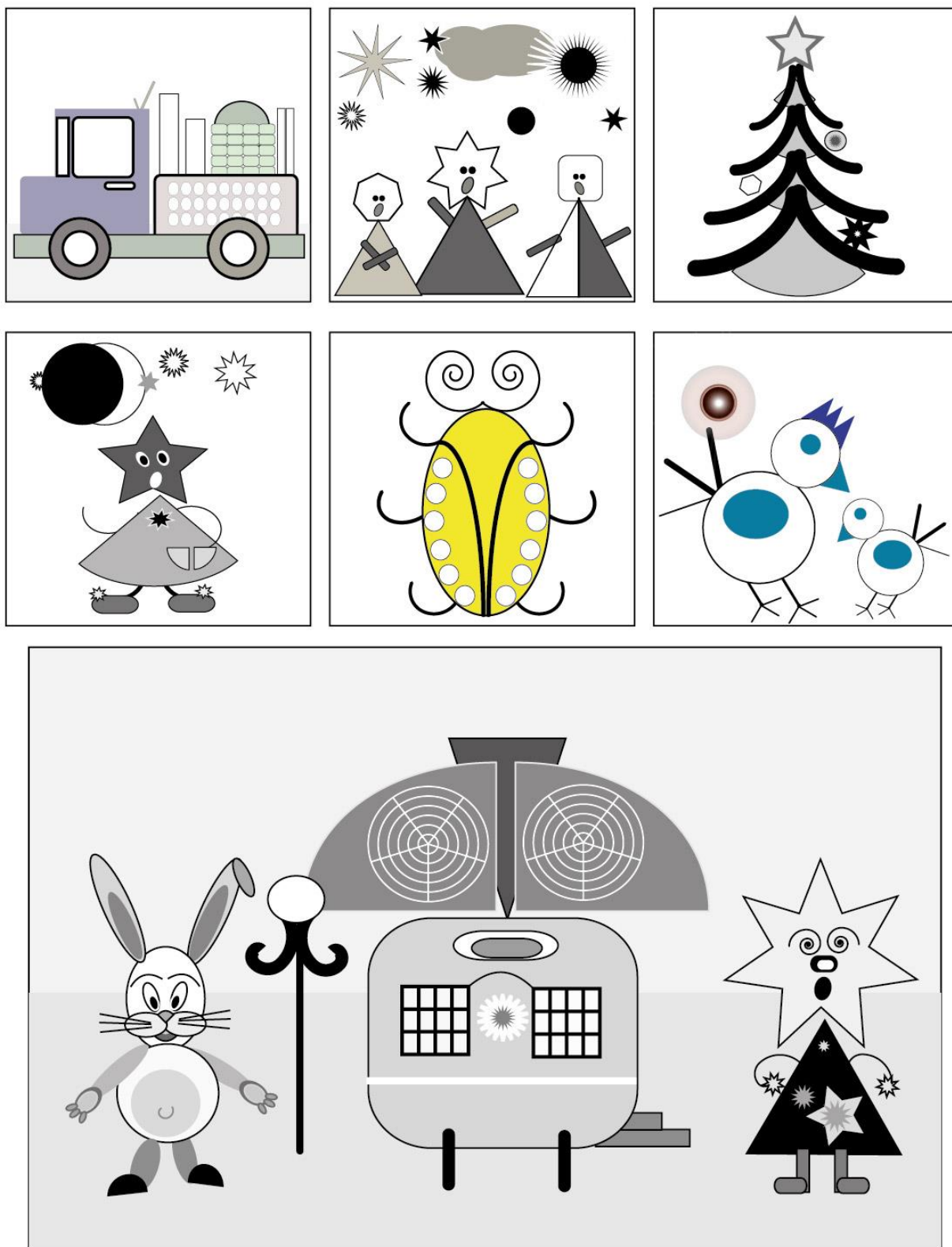


Справка CorelDRAW: Цвет и заливки



Справка CoreDRAW: Специальные эффекты : Применение трехмерных эффектов для объектов : Создание контура для объектов

РИСОВАНИЕ ОСНОВНЫХ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР И СЕГМЕНТОВ



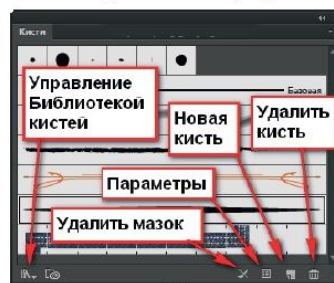
КИСТИ - СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ



Кисти условно можно разделить на 3 типа:

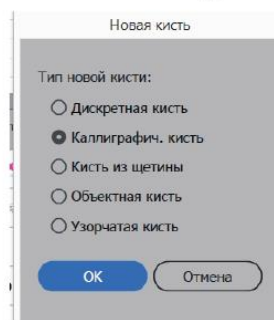
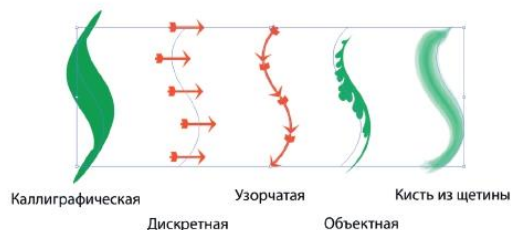
1. Стандартные кисти, предустановленные в Adobe Illustrator.
2. Платные кисти или бесплатные кисти из интернета.
4. Кисти, сделанные собственноручно.

Палитра Кисти (F5)



Типы кистей в иллюстраторе

1. **Каллиграфические кисти** — их линии похожи на линии пера, к ним относится «Кисть-клякса», с помощью которой можно рисовать объекты, которые будут сразу преобразованы в фигуры с заливкой.
2. **Дискретные кисти** — это копии объекта, распределенные вдоль контура.
3. **Узорчатые кисти** — узор создается из элементов кисти, повторяет, деформирует элементы, их может быть до 5-ти. .
4. **Объектные кисти** — форма такой кисти растягивается вдоль всей нарисованной линии, например: меловая линия, лист дерева.
5. **Кисть из щетины** — имитирует мазки кистью из щетины, это группа из полупрозрачных мазков



КАЛЛИГРАФИЧЕСКАЯ КИСТЬ



ДИСКРЕТНАЯ КИСТЬ

Создайте кисти:



Примените к:

