

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной

общеразвивающей программы

* 1. Пояснительная записка
  2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
  3. Содержание программы

1. Комплекс организационно педагогических условий
   1. Календарный учебный график
   2. Условия реализации программы
   3. Формы аттестации
   4. Оценочные материалы
   5. Методические материалы
   6. Список литературы

1. **Комплекс основных характеристик дополнительной**

**общеразвивающей программы**

**1.1.Пояснительная записка**

Одной из задач современного дополнительного обучения является обеспечение обучающихся возможностью получения знаний, отвечающих требованиям, предъявляемым условиями информатизации современного общества. Поэтому особое значение приобретают умения и знания детей в разных сферах деятельности, в том числе в компьютерной графике и в компьютерном дизайне.

Курс компьютерной графики предназначен для детей 6-15 лет, и ставит своей целью развитие творческих способностей, формирование целостного мировоззрения и информационной культуры. Студия компьютерной графики «Волшебные краски» дает возможность получения дополнительного образования и ведет к подготовке разносторонней личности.

Нормативные правовые основы разработки ДООП:

• Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».

• Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р).

• Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству».

• Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

• Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

• Положение о порядке разработки и принятии дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе МАУ ДО «Кабанский ДДТ» от 21.11.2019 г.

• Устав МАУДО «Кабанский ДДТ».

Актуальность: Невозможно представить нашу жизнь без графических образов. Телевидение, кино, различные виды рекламы, Internet, печатная продукция, всевозможные дизайнерские разработки не обходятся без компьютерной графики, позволяющей наглядно представлять разнообразную информацию. Владея компьютерной графикой, можно наглядно создать свои рисунки, иллюстрации, эскизы, чертежи, баннеры, модели объектов, интерьеров, ландшафтов на экране компьютера, выполнить эффектные макеты для полиграфии, рекламы, телевидения, сети Internet и т.д.Создаются произведения компьютерного искусства, где вместо мольберта, красок и кистей используются программно-технические средства. Успешно развивающийся дизайн различных мультимедийных и гипермедийных изданий, компьютерных игр реализуется исключительно средствами современных компьютерных технологий. Эти новые формы художественного творчества привлекают внимание молодого поколения, интересны им. Компьютерный дизайн – это своего рода «компьютерное искусство», служащее человеку, облагораживающее его, приближающее его к прекрасному. Умение работать в компьютерных графических программах дает возможность делать свои рисунки более совершенными, приближенными к рисункам, нарисованными настоящими кистями и красками.

Новизна: В рамках школьной программы школьникам мало уделяется времени, чтобы реализовать себя с творческой стороны. Компьютерная графика развивает творческие возможности в области компьютерного дизайна и раскрывает потенциал детей, поэтому очевидна необходимость изучения графических программ. Особенностью программы является то, что обучение ведется по специализированным апробированным программам растровой графики Paint, Photoshop и работе в программе векторной графики Inkscape.

Обучение по программе начинается с бумажного конструирования. Бумага — первый материал, из которого дети начинают мастерить, творить, создавать неповторимые изделия. Она известна всем с раннего детства. Бумажный лист помогает ребёнку ощутить себя художником, дизайнером, конструктором, а самое главное — безгранично творческим человеком. Бумага попадает в руки ребенка с самого раннего детства, и он самостоятельно создает из нее образы своего внутреннего мира. Обычный материал — бумага — приобретает новое современное направление, им можно работать в разных техниках. Изготавливая из нее поделки, дети вкладывают свою душу. В программе рассматривается методика выполнения изделий из бумаги и картона с использованием техники объемного конструирования, в которой дети знакомятся с разнообразием геометрических фигур. После знакомства с объемным конструированием идет переход к изучению компьютерных программ и обучение работе за компьютером.

Основное направление работы — обучение детей основам компьютерной грамотности и работе в текстовых редакторах Microsoft Word, работе по созданию презентаций Microsoft PowerPoint, работе в программах растровой графики Paint, Photoshop, работе в программе векторной графики Inkscape и организация воспитательной работы. Учебные занятия по основам компьютерной грамотности, по освоению основных инструментов и приемов растровой и векторной компьютерной графики, идут в соответствии с тематическим планом кружка. Индивидуальный подход к каждому обеспечивает освоение правил самостоятельной работы на компьютере.

Программа включает три уровня обучения по модулям 1. Стартовый «Объемное конструирование», 2. Базовый: обучение по компьютерным программам: Microsoft Word и PowerPoint, графические программы Paint, Inkscape 3. Продвинутый: программа Adobe Photoshop. Задания разработаны таким образом, что дети овладевают знаниями работы в компьютерных программах от простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время занятий. Это дает возможность детям лучше запомнить материал и постепенно переходить к более сложным программам. Материал занятий доносится в доступной теоретической и художественной формах, через игровую деятельность, викторины, беседы, праздничные мероприятия, чтобы обеспечить ребенку эмоционально-психологический комфорт.

Для обеспечения доступности обучения детей, не имеющих возможности регулярно посещать очные занятия, а также при условиях введения карантина, различных ограничений образовательного учреждения обучение осуществляется в дистанционной форме с использованием дистанционных образовательных технологий на платформе Google class.

Образовательный процесс, реализуемый в дистанционной форме, предусматривает значительную долю самостоятельных занятий.

Под дистанционными образовательными технологиями (далее - ДОТ) понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных опосредованном (на расстоянии) взаимодействии учащихся и педагога. Формы ДОТ: e-mail; дистанционное обучение в сети Интернет, видеоконференции, оп-line тестирование, интернет-уроки, надомное обучение с дистанционной поддержкой, вебинары, skype-общение, облачные сервисы и т.д.

Основными принципами применения дистанционного обучения являются:

− принцип интерактивности, выражающийся в возможности постоянных контактов всех участников учебного процесса с помощью специализированной информационно-образовательной среды (в том числе, форумы, электронная почта, Интернет-конференции, on-line– уроки и др.);

− принцип адаптивности, позволяющий легко использовать учебные материалы нового поколения,

образовательные ресурсы, в конкретных условиях учебного процесса, что способствует сочетанию разных дидактических моделей проведения уроков с применением дистанционных образовательных технологий и сетевых средств обучения: интерактивных тестов, тренажеров, лабораторных практикумов удаленного доступа и др.;

− принцип гибкости, дающий возможность участникам учебного процесса работать в необходимом для них темпе и в удобное для себя время;

− принцип модульности, позволяющий использовать ученику и преподавателю необходимые им сетевые учебные курсы (или отдельные составляющие учебного курса) для реализации индивидуальных учебных планов;

− принцип оперативности и объективности оценивания учебных достижений обучающихся.

В процессе обучения ребёнок создает свое портфолио, и в конце учебного года имеет копилку своих индивидуальных творческих работ и грамот.

Интегрированные занятия программы, сочетающие теорию и практику, позволят научить детей умению не только чертить и изображать свои идеи на компьютере, но и владеть компьютерной графикой, уметь печатать, создавать изображения, воплощать свои творческие замыслы. Поэтому программа имеет связи с такими предметами школьного курса, как геометрия, черчение, рисование. Программа способствует развитию художественного вкуса, коммуникативности, знакомит с информационной и национальной культурой. В программе присутствует региональный компонент, который сводится к изучению и рисованию работ по темам: «Моя Бурятия», «Байкал», «Наша дружная Бурятия», «Традиции и обычаи», «Уникальная природа Бурятии».

В наше время очень важно приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества, поэтому данная программа также знакомит детей с народными традициями и дает представление о культуре, образе жизни и ремеслах народов, населяющих Россию. Знание обычаев и культуры является средством нравственного и этетического воспитания и творческого развития детей. Изучение народных традиций способствует социализации ребенка в обществе и становлению его личности.

Через познание образа жизни других народов и создание иллюстраций в графических программах дети учатся проявлять уважение, компетентность и толерантное отношение к другим национальностям. Создание ребенком иллюстраций на тему народных традиций формирует представление о культуре, быте, обычаях, обрядах и ремеслах народов России:

- иллюстрации к сказкам, фольклору народов России помогают раскрыть смысл, народный характер и историческую ценность устного народного творчества;

- иллюстрации к народным календарным праздникам и обрядам знакомят с традицией встречи праздника, гостевым этикетом и персонажами праздников;

- иллюстрации к народным костюмам помогают проследить историю вещей, выявить основные отличия и детали, и показать красоту костюма;

- иллюстрации к образу жизни народов помогают отобразить быт, ремесла и природные особенности нашей страны.

В программе учитываются нормы, установленные Министерством Здравоохранения РФ, по работе детьми на компьютере. 15 минут рекомендуется проводить детям вторых — пятых классов и 20 минут ученикам шестых-седьмых классов. Старшеклассникам нормы Минздрава предписывают не более 30-ти минут непрерывной работы за компьютером на первом часу занятий и 20-ти минут на втором. Применяемые здоровьесберегающие технологии в программе помогают сохранить здоровье воспитанников студии: это различные виды упражнений для глаз, физминутки.

Занятие в программе состоит из двух частей: теоретическая часть, где воспитанники проходят теорию, и практическая часть, в которой выполняется задание в программах на компьютере.

* 1. **Цель, задачи, ожидаемые результаты.**

Цель программы – создание комплекса условий для развития творческих способностей и логического мышления детей через обучение компьютерной графике.

Задачи:

**обучающие:**

- овладение основными навыками работы на компьютере, освоение азов компьютерной графики;

* научиться пользоваться текстовыми и графическими редакторами;
* освоить основные инструменты и приемы, используемые в компьютерной графике.

- выполнять рисунки разной степени сложности, полиграфические изделия;

**развивающие:**

- развить компьютерную грамотность;

* формирование умения работать с цветом изображения и оттенками, разбираться и применять цифровую палитру;
* развитие визуального, образного мышления ребенка;
* формирование отношения к компьютеру как инструменту для творчества, созидания, реализации своих способностей.
* развитие у обучающихся интереса к профессиям, связанных с программированием и компьютерной графикой;

**воспитывающие:**

**-** привитие эстетического вкуса, формирование у учащихся основы компьютерной грамотности;

* формирование у педагога и ребенка культуры восприятия и освоения медиаинформации и навыков работы в мультимедийной среде;
* формирование представления о гармонии в окружающем нас мире через понятия: цвет, линия, форма, пространство, время, движение, взаимодействие;
* привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
* развитие эмоциональной сферы, чувства, души.
* привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
* развитие мотивации личности к познанию;
* воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
* формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе, норм информационной этики и художественной эстетики.

Занятия по данной программе развивают ребенка, обеспечивают освоение предметных знаний, развивают внимание, мышление, память, способствуют реализации личности в информационном пространстве.

Обучающиеся получат представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании рисунков, иллюстраций, объявлений, коллажей, поздравительных афиш и других оформительских и дизайнерских материалов, а также оформление собственных фотографий. Научатся создавать сложные композиции, редактировать их и получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Данная программа ориентирована на детей младшего (начиная с 1-4 классы) до среднего школьного возраста (5-9 классы). Общий срок реализации – 1 год.

Программа первого года обучения предусматривает:

- 36 учебных часов: по Стартовому уровню: Модуль «Объемное конструирование» по 1 часу 1 раз в неделю.

Программа второго года обучения:

- 36 учебных часов по Базовому уровню: Модуль №1 ««Программы Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, растровый редактор Paint 3D” по 1 часу 1 раз в неделю.

- 72 учебных часа по Базовому уровню: Модуль №2 «Графическая программа Inkscape» по 2 часа 1 раз в неделю.

Программа третьего года обучения:

– 36 учебных часов поПродвинутому уровню: Модуль «Растровый редактор Photoshop».

1 час 1 раз в неделю.

Наполняемость группы 10-12 человек.

Программа расширяет и углубляет знания по компьютерному дизайну, создает условия для совершенствования познавательной и творческой деятельности в области рисования на компьютере. В основе деятельности лежит творческий процесс как основа самосовершенствования личности. Специальных требований к осваивающим образовательную программу ученикам не предъявляется, она является общедоступной. В зависимости от способностей воспитанников, выполнение поставленных задач может усложняться или упрощаться.

**Формы и методы проведения занятий**

**Формы проведения занятий:**

* беседы;
* практические занятия с использованием компьютерных программ;
* конкурсы;
* викторины;
* экскурсии;

**Формы организации деятельности:**

* групповая;
* индивидуально-групповая;
* по звеньям при подготовке воспитанников к выставкам и конкурсам.

**Методы обучения:**

*На основании уровня деятельности детей*

* объяснительно-иллюстративные;
* репродуктивные;
* частично - поисковые.

*По способу организации занятий:*

* словесные – беседа, объяснение, лекция;
* наглядные - видео, демонстрация, иллюстрация, наблюдение;
* практические – упражнения, задания, самостоятельная работа;
* творческие – творческая практическая работа, творческие задания.

Ожидаемые результаты

Стартовый уровень: Модуль «Объемное конструирование».

Должны знать:

* практические приёмы художественной обработки бумаги (вырезание, сгибание, склеивание;
* знать технику безопасности при работе с ножницами, клеем, карандашами;

Должны уметь:

* работать аккуратно, бережно, терпеливо опираясь на правила техники безопасности.
* уметь четко работать с инструментами;
* уметь читать схемы выполнения фигур в технике объемного конструирования;
* уметь самостоятельно выполнять простые фигуры в техниках конструировании;
* уметь эстетично оформить творческую работу;
* уметь проводить анализ и самоанализ коллективных, индивидуальных, личных работ.

Базовый уровень: Модуль №1 «Текстовый редактор Microsoft Word. Программа Microsoft PowerPoint. Графическая программа Paint 3D».

Должны знать:

* правила техники безопасности и правильной работы на компьютере;
* названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
* построение схемы выполнения поставленной задачи;
* особенности отличия векторной графики от растровой;
* способы получения цветовых оттенков;
* знать форматы сохранения данных, такие как Doc, Ppt, Jpeg, Png.
* типы носителей информации компьютера (флеш-карты);
* способы хранения изображений растрового формата;

Должны уметь:

Текстовый редактор Microsoft Word:

* пользоваться текстовым редактором (набирать текст, использовать функции (изменение шрифтов, вставка и копирование символов, рисунков, изменение формата и т.д.);
* использовать приёмы цветовой заливки фигур, фона, в том числе градиентной, продумывать цветовую гамму;
* создавать текстовые документы, рисунки из автофигур (круг, овал, линии, прямоугольники, кривая и др.), полиграфическую продукцию: объявления открытки, буклеты, собственные иллюстрации, листовки в программе MS Word;

Программа Microsoft PowerPoint:

* создавать презентации, используя эффекты перехода, анимации, используя главные инструменты программы MS PowerPoint;
* выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, обрезка и др);
* уметь работать с текстом;
* работать с контурами объектов;
* применять различные графические эффекты;

Графическая программа Paint 3D:

* уметь работать с инструментами рисования в Paint 3D;
* создавать рисунки из простых и сложных объектов (линий, дуг, окружностей, квадратов и т.д.);
* выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др);
* формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
* закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
* работать с контурами объектов;
* создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов:
* получать объемные 3D изображения;
* создавать надписи, заголовки, применять к тексту различные эффекты;
* уметь сохранять изображения.

Базовый уровень: Модуль №2 «Графическая программа Inkscape».

Должны знать:

* особенности отличия векторной графики от растровой;
* способы получения цветовых оттенков;
* интерфэйс программы;
* знать форматы сохранения данных, такие как Jpeg, Png.
* типы носителей информации компьютера (флеш-карты);

Должны уметь:

* запускать программу;
* уметь работать с инструментами рисования в Inkscape;
* выполнять операции над объектами (редактирование, форматирование, сохранение, передача, копирование и др.);
* рисовать графические примитивы;
* создавать и редактировать фигуры;
* создавать векторные изображения в Inkscape;
* уметь применять заливку и контур, дублировать, выравнивать и распределять фигуры;
* уметь работать с текстом, редактировать текст; создавать и редактировать простой и фигурный текст;
* работать с кривыми Безье;
* уметь применять фильтр;
* уметь вставлять и редактировать растровые изображения;
* создавать собственные иллюстрации;
* уметь сохранять изображения, разными способами.

Продвинутый уровень: Модуль «Растровый редактор Photoshop».

Должны знать:

* правила техники безопасности и правильной работы на компьютере;
* особенности отличия векторной графики от растровой;
* способы получения цветовых оттенков;
* знать форматы сохранения данных, такие как Jpeg, Png.
* типы носителей информации компьютера (флеш-карты);
* способы хранения изображений векторного формата;

Должны уметь:

* уметь работать с инструментами редактирования и рисования в программе Photoshop;
* выполнять операции над объектами (редактирование, форматирование, сохранение, передача, копирование и др.);
* работать с цветовой передачей объекта;
* создавать графические композиции, коллажи, изображения в Photoshop;
* редактировать графические изображения;

**К концу изучения всей программы обучающиеся:**

Должны знать:

* особенности растровой и векторной графики;
* особенности редактирования изображений в программах Paint 3D и Photoshop;
* особенности цветовой палитры в компьютерной графике;
* способы хранения изображений векторного и растрового формата;

Должны уметь:

* создавать текстовые документы, полиграфическую продукцию: объявления, открытки, плакаты, листовки, буклеты;
* создавать презентации, при этом используя инструменты вставки, анимации и возможности MS Power Point;
* создавать надписи, заголовки, применять к тексту различные эффекты;
* создавать рисунки из простых и сложных объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.), использовать графические примитивы;
* создавать рисунки, используя инструменты рисования в программе Paint;
* создавать рисунки в 3D;
* создавать рисунки, используя инструменты рисования в программе Inkscape;
* выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др);
* уметь работать с инструментами редактирования в программе Photoshop;
* уметь создавать коллажи;
* формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
* закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
* работать с контурами объектов;
* создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов:
* уметь сохранять изображения.

Учебно-тематический план

**Стартовый уровень: Модуль «Объемное конструирование»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела, темы | Общее кол-во часов | | | Формы аттестации, контроля |
| Всего | Тео-  рия | Прак-  тика |
|  | Введение в компьютерную графику.  Цели и задачи компьютерной графики. Применение. Область использования. Инструктаж.  Основные геометрические фигуры | 6 | 2 | 4 | Опрос  Наблюдение |
|  | Геометрическая фигура «Круг», «Овал». Объемная геометрическая фигура «Цилиндр», «Конус» | 9 | 2 | 7 | Анкетирование  Опрос  Наблюдение |
|  | Геометрическая фигура «Квадрат», «Прямоугольник».  Объемная геометрическая фигура «Куб | 9 | 1 | 8 | Опрос  Тестирование |
|  | Геометрическая фигура «Треугольник», «Ромб».  Объемная геометрическая фигура «Пирамида | 8 | 1 | 7 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | Практическая самостоятельная работа. | 4 | - | 4 | Опрос  Наблюдение  Практ. работа |
| ИТОГО: | | 36 ч | 6 | 30 |  |

**Базовый уровень: Модуль №1 «Программы Microsoft Word, Microsoft PowerPoint,**

**растровый редактор Paint 3D”**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела, темы | Общее кол-во часов | | | Формы аттестации, контроля |
| Всего | Тео-  рия | Прак-  тика |
|  | **Введение в компьютерную графику.**  Цели и задачи компьютерной графики. Применение. Область использования. Правила поведения при работе на компьютере. Инструктаж. | 1 | 1 | 0 | Анкетирование  Опрос  Наблюдение |
|  | **Знакомство с компьютером.**  Компьютер, его назначение и область применения. Охрана здоровья при работе за компьютером. | 1 | 1 | 0 | Анкетирование  Опрос  Наблюдение |
|  | **Основные устройства компьютера.**  Монитор, процессор, предохранитель, клавиатура, мышь. Управление мышью. Включение и выключение компьютера. Клавиатура. Буквы. Цифры. Символы. Рабочий стол. Ярлыки. Папки. Меню пуск. Создание папок и ярлыков. | 2 | 1 | 1 | Опрос  Тестирование |
|  | **Текстовый редактор MS Word.**  Интерфейс программы. Страница в текстовом редакторе. Форматы листов. Работа с текстом. Печать. Заголовок. Работа с автофигурами. Контур. Вставка рисунков в текст. Рисование в Word. | 8 | 2 | 6 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | **Программа MS PowerPoint.**  Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Создание слайдов. Макеты слайдов. Шаблоны. Заливка фона. Вставка текста в слайд. Вставка автофигур. Контур. Заливка автофигур. Дублирование и копирование слайдов. Настройка времени для презентации. Вставка рисунков в слайд. Дизайн слайдов. Показ. Анимация в презентации. | 6 | 2 | 4 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | **Векторная графика.**  Обзор векторной графики. Достоинства и недостатки векторной графики. **Растровая графика.**  Битовое изображение. Определения графических форматов. Достоинства и недостатки растровой графики. | 2 | 1 | 1 | Опрос  Наблюдение  Практ. работа |
|  | **Графический редактор Paint 3D.**  Назначение графического редактора. Интерфейс программы Paint. Команды меню. Рабочее окно Paint. Панель инструментов и свойства инструментов. Создание изображения. Сохранение, открытие изображения. Палитра цветов. Инструменты рисования. Заливка области или объекта цветом. Экранная лупа. Масштаб. Линейка. Текст. Инструменты выделения, копирования, обрезки, поворота, вставки, изменения размера изображения и изменения размера области рисования. Создание кистей. Растровые изображения. Сохранение изображений. Инструментарий и приёмы создания 3D  моделей. | 10 | 2 | 8 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение  Опрос |
| 6. | **Тематическая работа в соответствии**  **с условиями конкурсов.**  Подготовка работ к участию в различных конкурсах | 4 | 1 | 3 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение  Опрос |
| 7. | **Итоговые работы.**  Практическая самостоятельная работа. | 2 | 0 | 2 | Практ. работа  Беседа |
| ИТОГО: | | 36ч | 41 | 103 |  |

**Базовый уровень: Модуль №2 «Векторный редактор Inkscape»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела, темы | Общее кол-во часов | | | Формы аттестации, контроля |
| Всего | Тео-  рия | Прак-  тика |
|  | **Вводное занятие.**  Цели и задачи компьютерной графики. Применение. Область использования. Правила поведения при работе на компьютере. Инструктаж по ТБ. | 2 | 2 | 0 | Анкетирование  Опрос  Наблюдение |
|  | **Знакомство с программой.**  Интерфейс программы. Главное меню. Команды меню программы. Панель инструментов. Назначение каждого инструмента. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Контекстное меню. Настройки программы. Справочная система. | 6 | 2 | 4 | Опрос  Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | **Основные приемы работы с объектами.**  Вставка объектов. Выделение нескольких объектов. Группировка объектов. Объединение объектов. Атрибуты объекта – заливка и обводка | 4 | 1 | 3 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | **Графические примитивы.**  Линии. Линии замкнутые, разомкнутые и соединенные. Контур. Субконтуры и их объединение. Оконтуривание (преобразование в контур).  Основные понятия векторной графики. Основные приемы рисования фигур. Прямоугольники. Эллипсы. Параллелепипеды. Многоугольники. Выпуклые и звездчатые многоугольники. Закругленный многоугольник. Спирали*.* Параллелепипеды. | 14 | 2 | 12 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | **Действия с объектами.**  Копирование и клонирование объектов. Дублирование. | 2 | 0 | 2 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
| 6. | **Художественные средства.**  Применение фильтра. | 2 | 1 | 1 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
| 7. | **Работа с текстом.**  Создание текста. Векторные шрифты. Символы. Простой текст. Фигурный текст. Гарнитура. Шрифт. Начертание. Метрические атрибуты. | 4 | 1 | 3 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
| 8. | **Рисование графики.**  Кривые Безье. Узлы (Опорные точки). Касательные линии и управляющие точки. Типы узловых точек: симметричный узел, гладкий узел, острый узел. | 28 | 4 | 24 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
| 9. | **Тематическая работа в соответствии**  **с условиями конкурсов.**  Подготовка работ к участию в различных конкурсах.  Работа над творческим проектом. | 8 | 0 | 8 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
| 10. | **Итоговые работы.**  Практическая самостоятельная работа. | 2 | 0 | 2 | Практ. работа  Беседа |
| ИТОГО: | | 72ч | 13 | 59 |  |

**Учебно-тематический план**

**Продвинутый уровень: Модуль «Растровый редактор Photoshop»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела, темы | Общее кол-во часов | | | Формы аттестации, контроля |
| Всего | Тео-  рия | Прак-  тика |
|  | **Введение.**  Техника безопасности. Правила поведения при работе на компьютере. Инструктаж. Интерфейс и конфигурация программ компьютерной графики. Охрана здоровья. | 2 | 2 | 0 | Анкетирование  Опрос  Наблюдение |
|  | **Основные устройства компьютера.**  Монитор, процессор, предохранитель, клавиатура, мышь. Управление мышью. Включение и выключение компьютера. Клавиатура. Вставка символов. Рабочий стол. | 2 | 1 | 1 | Анкетирование  Опрос  Наблюдение |
|  | **Графический редактор растровой графики Photoshop.**  Интерфейс программыPhotoshop. Слои изображения. Выделение областей изображения. Маски и каналы. Техника рисования. Основы коррекции тона и цвета. Работа с текстом. Фильтры и эффекты. Ретушь фотографии. Создание коллажа. | 22 | 8 | 14 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение |
|  | **Тематическая работа в соответствии**  **с условиями конкурсов.**  Подготовка работ к участию в различных конкурсах | 6 | 2 | 4 | Практ. работа  Беседа  Наблюдение  Опрос |
|  | **Итоговые работы.**  Практическая самостоятельная работа. | 4 | 0 | 4 | Практ. работа  Беседа |
| ИТОГО: | | 36ч | 13 | 23 |  |

* 1. Содержание программы.

Стартовый уровень: Модуль «Объемное конструирование»

* + - 1. Введение в компьютерную графику
      2. Основные геометрические фигуры
      3. Геометрическая фигура «Круг», «Овал». Объемная геометрическая фигура «Цилиндр», «Конус»
      4. Геометрическая фигура «Квадрат», «Прямоугольник». Объемная геометрическая фигура «Куб»
      5. Геометрическая фигура «Треугольник», «Ромб». Объемная геометрическая фигура «Пирамида»
      6. Самостоятельная практическая работа.

Базовый уровень: Модуль №1 «Программы Microsoft Word, Microsoft PowerPoint,

растровый редактор Paint 3D).

1. Введение в компьютерную графику.

2. Знакомство с компьютером.

3. Основные устройства компьютера.

4. Текстовый редактор MS Word.

5. Программа MS PowerPoint.

6. Векторная графика. Растровая графика.

7. Графический редактор Paint 3D.

8. Тематическая работа в соответствии с условиями конкурсов.

9. Итоговые работы. Самостоятельные творческие работы.

Базовый уровень: Модуль №2 «Векторный редактор Inkscape»

1. Вводное занятие.

2. Знакомство с программой Inkscape.

3.Основные приемы работы с объектами.

4.Графические примитивы.

5.Действия с объектами.

6.Художественные средства.

7.Работа с текстом.

8.Рисование графики.

9. Творческий проект.

10. Итоговое занятие.

Продвинутый уровень: Модудь «Растровый редактор Photoshop»

1. Введение.

2. Основные устройства компьютера.

3. Растровый редактор Photoshop.

3.1. Интерфэйс программы Photoshop.

3.2. Работа со слоями.

3.3. Техника выделения областей изображения.

3.4. Маски. Каналы.

3.5. Техника рисования и раскрашивания.

3.6. Способы коррекции тона.

3.7. Способы коррекции цвета.

3.8. Ретуширование старых фотографий.

3.9. Слой маска.

4. Тематическая работа в соответствии с условиями конкурсов.

5. Итоговые работы. Самостоятельные творческие работы.

1. **Комплекс организационно-педагогических условий**

**Календарный-учебный график программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Полугодия** | **Сроки** | **Кол-во недель** |
| 1 полугодие | 1.09-30.12.2022г. | 18 |
| 2 полугодие | 8.01-20.05.2023г. | 21 |

Продолжительность каникул:1.01-10.01.2022г.; 21.05-31.08.2022г.

* 1. **Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение:** Для реализации программы необходим оборудованный кабинет, площадью 42-45кв.м., с достаточным освещением.

**Перечень оборудования, инструментов и материалов для обучающихся: Поступивших по проекту «Успех каждого ребенка»:** Персональные компьютеры – 5 шт., 1 ноутбук, клавиатуры – 5 шт., компьютерные мыши – 5 шт., программное обеспечение. Мебель: поворотные столы – 6 шт., стулья ученические регулируемые – 7 шт., настенная пробковая доска.

**В кабинете имеется:** модем для выхода в Интернет (на 2 компьютера», 1 персональный компьютер, проектор, экран.

**Информационное обеспечение:** Интернет-ресурсы, электронные учебники с обучающими программами по основным темам «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий», «Мультимедиа Технологии», самоучители по курсу MS Word, MS PowerPoint, электронный учебник Paint, учебные материалы Photoshop и т.д. Желательна методическая поддержка со стороны специалистов РЦОКО и РУО.

Программа реализуется в студии компьютерной графики «Волшебные краски» Кабанского дома детского творчества, которая ведет обучение компьютерной графике с 2010 года.

**Оценка достижений результатов:** Участие в различных конкурсах и выставках районного, республиканского, всероссийского и международного уровней.

* 1. Формы аттестации
* устный опрос
* наблюдение за детьми в процессе работы;
* игры;
* упражнения;
* тестирование;
* индивидуальные задания;
* викторины;
* коллективные творческие работы;
* самостоятельная работа;
* проектная работа.
* участие в различных конкурсах и выставках районного, республиканского, всероссийского и международного уровней.
  1. **Оценочные материалы**

| **Показатели качества реализации ДООП** | **Методики** |
| --- | --- |
| Уровень развития личностных достижений воспитанников | Определение личностных достижений учащихся. |
| Уровень развития учебных достижений воспитанников | Определение учебных достижений учащихся. |
| Уровень выраженности учебно-познавательного интереса | Определение выраженности учебно-познавательного процесса (по Ксензовой Г.Ю.). |
| Уровень развития творческого потенциала воспитанников | Определение оригинальности решения задач на воображение. |
| Уровень развития творческого потенциала воспитанников | Методика обучения растровой графике. |
| Уровень развития творческого потенциала воспитанников | Методика обучения векторной графике. |
| Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся | «Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких |

* 1. **Методические материалы**

**Методики обучения, используемые на занятиях в студии компьютерной графики «Волшебные краски»:**

1. **Методика использования геометрических фигур в обучении компьютерной графике.**

Методика используется на 1-ом году обучения, на начальном этапе обучения рисования, создания рисунка, изображения на компьютере, хорошо подходит для обучения детей с младшего школьного возраста. Почти каждая графическая программа имеет инструментарий в виде геометрических фигур, как готовых элементов для создания рисунка. В процессе рисования ребенок использует геометрические фигуры: начиная от простых - например: треугольник, квадрат, ромб и т.д и более сложных: различные многоугольники, конусы, кубы и элементы чертежа (линии, дуги, окружности и т.д).

Дидактические карточки, раздаточные материалы помогают выполнить базовый уровень, получить навыки и знания в дальнейшем. Здесь используется принцип от простого к сложному: т.е сначала ребенок рисует простые рисунки, состоящие из 6-7 элементов, затем вводятся новые фигуры и увеличивается их количество, соответственно уровень работы повышается, появляется мотивация сделать собственный рисунок и применить многообразие различных деталей.

Также эта методика позволяет научить ребенка соразмерности деталей: например, одного размера колеса легковой машины, прорисовка глаз, одинаковых деталей и т.д. позволяет быстро и просто научить ребенка создавать рисунок.

1. **Методика обучения векторной графике –** на 2-ом году обучения, на занятиях используется графическая программа векторной графики Inscape, возраст детей, которые обучаются по этой программе с 9 до 15 лет. Инструментарий программы понятен и более доступен как наглядно, так и в прост в практическом применении. В то же время, это достаточно серьезный редактор, на котором работают и начинающие, и взрослые, схож с другими известными нам векторными программами: Illustrator, CorelDraw. Работа с детьми происходит через постановку познавательной задачи, отсюда проявляется интерес и мотивация к обучению.

Методика обучения векторной графике способствует формированию у воспитанников базу понятий компьютерной графики, умению создавать рисунки, они овладевают основными стандартными приёмами работы с векторными изображениями, умению через программу решить познавательную задачу. В дальнейшем могут самостоятельно осваивать средства создания и обработки векторных изображений. Обучающиеся учатся работать с новыми инструментами программы Inscape, учатся преобразованию контуров в разнообразные фигуры. Работы детей, созданные в векторной графике, можно распечатать в самых больших форматах А0, А1, например для стенда, для большого плаката. Здесь мы не увидим размытия изображения, качество будет идеальным.

1. **Методика обучения растровой графике.**

Обучение растровой графике проходит с помощью программы Paint 3D. Программа Paint 3D отличается простотой и удобными инструментами для рисования. Кроме создания рисунка, мы делаем коллажи, логотипы, редактируем изображения. Методика помогает научиться детям отличать растровую графику от векторной. Инструментарий программы Paint 3D - помогает создавать рисунки в трехмерном пространстве. Геометрические фигуры, готовые шаблоны различных животных, человека в 3D приобретают новый смысл, у детей стимулируется мотивация и интерес, т.к сейчас много создано мультфильмов именно в 3D технике.

На основе личного опыта для обучения детей разработаны обучающие карточки-схемы создания рисунков в векторной и растровой графике, что способствует самостоятельному обучению компьютерной графике и дизайну.

Все методики помогают развитию воображения, фантазии, памяти, внимания, способствуют реализации личности ребенка в дизайне, помогают освоению инструментария в графических программах.

Используемые методики позволяют поэтапно обучать детей компьютерной графике, используя принцип от простого к сложному, обучающие программы для детей подобраны на основе личного опыта, что проверено на практических занятиях в нашей студии компьютерной графики «Волшебные краски» Кабанского дома детского творчества.

* 1. Список литературы

Для педагога:

1. Андропова Е.В., Губин М.А., Губина Т.Н. Информационные технологии на базе свободного программного обеспечения. - Елец: ЕГУ, 2018. - 86 с.
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2019.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2015. - 320 с: ил.
5. Гутгарц Р.Д. и др. Компьютерная технология обучения.//Информатика и образование. - 2015 - №5.
6. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. // Информатика, 2016 - №1, №2
7. Комолова Н , Яковлева Е «Adobe Photoshop для всех», – СПб.: Питер, 2019
8. Макова Т.Н. и др. Элементы занимательности в курсе информатики.// Информатика и образование. - 2016 - №5.
9. Немчанинова Ю.П. «Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape».- М, 2018.

# Несен А. Microsoft Word 2007: от новичка к профессионалу. 2015.

1. Петров М.Н., Молочков В.Н. Компьютерная графика. – СПб.: Питер, 2016.
2. Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. – СПб: Издательский дом "Питер", 2015.
3. Сидоренко Л.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование: Учебное пособие. - СПб: Питер, 2019.
4. Симонович С.В. Информатика. – СПб.: Питер, 2017.
5. Скрылина С.А «Adobe Photoshop CC», - М.:БИНОМ. 2018
6. Спека М.В. Презентации в MS Power Point. Самоучитель. 2018
7. Угринович Н. Информатика и информационные технологии. Москва, ЛБЗ, 2013.
8. Цветков М.С. Интегрирование курса изобразительного искусства и информационной технологии.// Информатика и образование. - 2018 - №2.

Для детей:

1. Аша Калбег. Компьютерная графика и анимация. - ACT, Астрель, 2017.

2. Ананьева В.А. Геометрическое построение.//Информатика и образование. - 2014 -№1.

3. Мельниченко В.В., Легейда В.В. Настоящий самоучитель компьютерной графики. -М.: Век +, Корона-принт, 2016.

4. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики: Учебное пособие. - М.: ТЕХНОЛОДЖИ, 2014.

5. Справочник школьника. Информатика. /Под общ.ред. А.В.Шипунова. – М.: АСТ Астрель, 2014.

6. Энциклопедический словарь. Информатика. /Под общ. ред. Д.А. Поспелова. - М.: Педагогика-пресс, 2016.

***Электронные ресурсы:***

1. Самоучитель "MICROSOFT WORD ДЛЯ ДЕТЕЙ". Издательство «Одиссей», 2006.
2. Самоучитель "MICROSOFT WINDOWS XP ДЛЯ ДЕТЕЙ". Издательство «Одиссей», 2018.
3. Самоучитель "MICROSOFT POWER POINT ДЛЯ ДЕТЕЙ". Издательство «Одиссей», 2018.
4. Самоучитель Paint. 2016.
5. Электронный учебник. Самоучитель TeachPro /PC/2017/RUS. Информатика для детей.

Сайты:

1. <http://microsoftword.ru/>
2. <http://www.on-line-teaching.com/>
3. [tuxpaint.org](http://www.tuxpaint.org/)
4. [ru.wikipedia.org](http://ru.wikipedia.org/)›[Tux Paint](http://ru.wikipedia.org/wiki/Tux_Paint)
5. [http://www.inkscapebook.ru](http://www.inkscapebook.ru/first/)
6. http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials

**Список интернет — ресурсов:**

* http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials - Уроки работы в Inkscape
* http://gm6301.jimdo.com/- inkscape/  -  уроки  inkscape
* http://heap.altlinux.org/alt-docs/modules/inkscape\_tutorial/index.html - Уроки по Inkscape
* http://www.gorod1277.org/?q=content/inscape - Бесплатный и легальный редактор Инкскейп (Inkscape) для графики. Боремся с Фотошопом и Иллюстратором...
* http://linuxgraphics.ru/articles.php?cat\_id=3 — графика в Linux - Статьи: Векторная графика
* http://web20.su/blog/programmy/inkscape/ - Inkscape – редактор векторной графики
* http://opensource.aaanet.ru/2007/04/07/inkscap -  Векторный графический редактор Inkscape
* http://mydebianblog.blogspot.com/2010/06/linux-inkscape.html- Векторная графика в Linux на примере редактора Inkscape
* http://nnm.ru/blogs/garik\_14/inkscape-0\_47\_0\_3-otkrytyy\_redaktor\_vektornoy\_grafiki -  Inkscape-0.47.0.3-открытый редактор векторной графики
* http://inkscape.org/doc/basic/tutorial-basic.ru.html — Inkscape : основы
* http://inkscapebook.ru/first-02/ - Inkscape - открытый редактор векторной графики
* http://www.inkscapebook.ru/first/ - Первые шаги, руководство для начинающих
* http://sgu.ubuntu.ru/book/ch07s04.html - Рисование с помощью Inkscape