

бюджетное общеобразовательное учреждение  
Калачинского муниципального района Омской области  
«Сорочинская средняя общеобразовательная школа»

«СОГЛАСОВАНО»

с зам.директора по воспитательной  
работе С.В.Мищенко \_\_\_\_\_  
«02» сентября 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

директор школы  
Л.Р.Лубнина \_\_\_\_\_  
Приказ № 522 от «02» сентября 2024 г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа «Графический дизайн»**

возраст обучающихся 7 – 11 лет  
срок реализации 1 год

(технической направленности)

автор – составитель:  
Фацкая Людмила Анатольевна,  
педагог дополнительного  
образования

**Сорочино – 2024**

## **Пояснительная записка**

**Направленность программы** - техническая.

**Уровень программы** – базовый.

**Форма освоения** – очная, в процессе деятельности лагеря с дневным пребыванием детей/сезонной школы для обучающихся.

**Актуальность** данной программы заключается в необходимости приобретения обучающимися знаний современного компьютеризированного мира и цифровых технологий, связанных с графическим дизайном. На учебных занятиях обучающиеся получают необходимые навыки как простой обработки фотографии, так и создания собственного постера, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им поможет определиться с профессиональной сферой деятельности в будущем.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы состоят в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Программа прививает навыки и умение работать с графическими программами, способствует формированию эстетической культуры средствами графического дизайна, открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности.

Педагогические возможности программы и краткосрочность позволяют ее использовать в образовательном процессе как программу сезонной школы, обеспечить обучающихся полезной и современной информацией в ходе работы лагеря с дневным пребыванием детей в каникулярное время.

**Возрастные особенности детей.** Программа разработана для обучающихся 7-10 лет, для которых характерен яркий познавательный интерес, стремление к получению новых знаний и творчеству. Ведущим мотивом поведения является стремление найти свое место среди сверстников. Программа способствует расширению кругозора, удовлетворению образовательных и интеллектуальных потребностей детей, их успешной социальной адаптации в коллективе единомышленников. Обучающиеся приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют воображение. Возможность обучения детей данного возраста основам компьютерного мастерства посредством вовлечения в данную программу является педагогически обоснованной и целесообразной.

**Цель программы:** развитие умений использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений у обучающихся 7-11 лет средствами вовлечения в творческую деятельность в условиях краткосрочного обучения.

### **Задачи:**

- формировать умение использовать различные технические приемы компьютерного дизайна в ходе самостоятельной творческой активности, способствовать овладению практическими способами работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность средствами решения учебных задач;
- способствовать развитию рефлексивных способностей и личностных качеств обучающихся;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде.

**Трудоемкость программы и режим занятий:** 18 часов, программа реализуется 2 или более недели, в зависимости от расписания и организации деятельности сезонной школы/лагеря с

дневным пребыванием детей. Продолжительность одного учебного занятия: 1 академический час, 45 минут.

**Условия набора и добора обучающихся:** зачисление с 26 мая по 31 августа проводится на основании заявления и согласия родителей на обработку персональных данных несовершеннолетнего обучающегося с предоставлением пакета документов: копии свидетельства о рождении, медицинской справки. Обязательным условием зачисления на программу является подача заявки родителем/законным представителем ребенка посредством АИС «Навигатор дополнительного образования Омской области».

Количество обучающихся в группе – от 15 человек. Добор обучающихся в группу проводится а при наличии вакантных мест.

**В ходе реализации программы используются следующие педагогические технологии:**

**Проектная технология** реализуется через предоставление учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей, умения работать в информационном поле, оформлять техническую документацию проекта и навыки его презентации.

**Технология личностно-ориентированного обучения** позволяет максимально развивать индивидуальные познавательные способности ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности, создание условий развития его творческих способностей и возможностей

**Технология игрового обучения** направлена на воссоздание естественного опыта усвоения знаний ребенком; геймификация как вид деятельности адекватна образовательной области, к которой относится программа.

**Форма организации учебных занятий**- очная, групповая, фронтальная, индивидуальная, индивидуализированная, подбирается с учетом образовательных потребностей и учебных возможностей обучающихся. Формы проведения учебных занятий подбирается с учетом цели и задач, познавательных интересов обучающихся, специфики содержания данной программы и возраста обучающихся.

**Формы проведения учебных занятий:**

- самостоятельная индивидуальная работа;
- практикум/творческий практикум;
- проектная деятельность (индивидуальная, индивидуализированная);
- игровая активность;
- арт-презентация творческих продуктов;
- мастер-класс.

**Планируемые результаты освоения обучающимися образовательной программы**

**Личностные:**

- преодоление «комплекса неумения» в отношении графики и компьютерных технологий, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;
- развитие внимательного и ответственного отношения к работе, потребности в саморазвитии, самостоятельности.

**Метапредметные:**

*коммуникативные:*

- формирование способности межличностного общения и сотрудничества;
- формирование культуры общения в коллективе;

- способность к грамотной постановке высказываний в ходе образовательной деятельности.

*регулятивные:*

- умение определять цель и планировать деятельность для ее достижения;
- умение самостоятельно разрабатывать алгоритм действий во время работы над творческим проектом;
- умение анализировать свою деятельность, продукты деятельности;
- умение осуществлять самооценку, взаимооценку.

*познавательные:*

- умение работать с интернет ресурсами и обучающей литературой;
- способность к извлечению необходимых сведений из предоставленных информационных источников;
- способность к целевому использованию информации;
- способность к использованию операционным типом мышления, который направлен на выбор оптимальных решений;
- использование возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- способность к использованию и развитию критического мышления.

### **Результаты по профилю программы (предметные):**

- расширить представление обучающихся о компьютерной графике;
- показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- познакомить с особенностями, достоинствами и недостатками растровой и векторной графики; методами описания цветов в компьютерной графике — цветовыми моделями; способами получения цветовых оттенков на экране и принтере; методами сжатия графических данных;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- знание специальной терминологии в области дизайна, компьютерной графики и графического дизайна;
- формирование навыков основных методов художественного проектирования;
- дать представление о дизайне как специфической художественно-творческой конструкторской деятельности человека.
- расширение уровня технической грамотности (научить владеть различными техниками работы с материалами, инструментами и станками, необходимыми в работе, технической терминологией);
- освоение специального компьютерного программного обеспечения для подготовки управляющих станком программ;
- ознакомление с историей развития техники и современными достижениями.

В целом, результатами обучения по программе будет приобретение обучающимися следующих компетенций:

- способность подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- способность использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- способность использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp;
- способность работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики;
- способность использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

## Учебно-тематический план реализации программы

№	Раздел, тема программы	Кол-во учебных часов
	Вводное занятие. Введение в программу.	1
<b>1. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»</b>		<b>10</b>
1.1	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop).	2
1.2	Основные инструменты рисования.	1
1.3	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1
1.4	Работа со слоями и фигурами.	1
1.5	Возможности коррекции изображения.	1
1.6	Работа с текстом.	1
1.7	Создание объектов и фигур.	1
1.8	Творческое задание. Построение интерьера.	2
<b>2.«Векторная графика. Векторные графические редакторы»</b>		<b>7</b>
2.1	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов.	1
2.2	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями.	2
2.3	Работа с текстом в программе Inkscape.	2
2.4	Итоговое занятие. Творческий практикум.	2
		<b>18</b>

### Содержание программы

#### **Вводное занятие. Введение в программу (1 час).**

Дидактические \_\_\_\_\_ единицы. Введение в программу.

Вводный инструктаж. Цели и задачи на учебный год (обзор).

Деятельность обучающихся. Правил техники безопасности при работе объединении.

Цели и задачи курса. Игры знакомство «Привет друг». Содержание работы на учебный год. Правила проведения занятий в детском объединении. Рефлексия.

**Форма организации учебного занятия:** эвристическая беседа.

**Форма контроля:** рефлексия.

#### **Раздел 1. «Растровая графика. Растровые графические редакторы» (10 часов).**

##### **Занятие 1.1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop (Gimp) (2 часа)**

Дидактические единицы. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Деятельность обучающихся. Определение цели деятельности. Изучение инструкций «Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр». Деятельность по алгоритму инструкций. Тренировочная, творческая деятельность с графическими файлами. Демонстрация результатов, обсуждение творческих продуктов. Рефлексия.

Определение цели деятельности. Актуализация знаний по теме занятия. Тренировка в создании новых документов по инструкции педагога. Сохранение и закрытие документов. Обсуждение процесса, результатов работы. Рефлексия.

**Формы организации учебных занятий:** творческий практикум; практическое занятие.

**Формы контроля:** выполнение заданий, рефлексия.

## **Занятие 1.2. Основные инструменты рисования (1 час).**

Дидактические единицы. Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Деятельность обучающихся. Определение учебной цели и задач. Изучение дидактических материалов по теме занятия. Практическая работа: создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Проба изменения цвета на практике. Использование цветовых режимов Photoshop (Gimp). Выбор и редактирование цвета. Закрепление навыков работы кистью. Использование режимов смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж». Демонстрация, обсуждение рисунков. Рефлексия.

**Форма организации учебного занятия:** выставка - демонстрация.

**Формы контроля:** практическое задание, рефлексия.

## **Занятие 1.3. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения (1 час).**

Дидактические единицы. Инструменты выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Деятельность обучающихся. Определение цели и способов деятельности. Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Композиция из фрагментов изображения. Изменение положения и цвета отдельных фигур. Проектная деятельность - выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Оценка, самооценка выполненных работ.

**Форма организации учебного занятия:** творческий практикум, мини-проект.

**Формы контроля:** практические задания, рефлексия.

## **Занятие 1.4. Работа со слоями и фигурами (1 час).**

Дидактические единицы. Понятие «слой». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Деятельность обучающихся. Определение учебной цели и задач. Ознакомление с алгоритмом работы. Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Выполнение творческих заданий «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение». Демонстрация, обсуждение итогов самостоятельной работы. Рефлексия.

**Форма организации учебного занятия:** Самостоятельная практическая работа.

**Формы контроля:** Творческое задание на выбор. Рефлексия.

## **Занятие 1.5. Возможности коррекции изображения (1 час).**

Дидактические единицы. Инструменты «Уровни, цветовые уровни». Цветокоррекция, контрастность, пастеризация, фотофильтры.

Деятельность обучающихся. Определение цели деятельности. Выполнение презентационного задания по алгоритму: выравнивание цвета и тона элементов рисунка через инструменты «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра. Демонстрация выполненных заданий, обсуждение, оценка, самооценка творческих работ. Рефлексия.

**Форма организации учебного занятия:** арт-презентация.

**Формы контроля:** творческое задание. Рефлексия.

### **Занятие 1.6. Работа с текстом (1 час).**

Дидактические единицы. Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Деятельность обучающихся. Определение цели деятельности и творческого объекта для выполнения. Практическая проба действий по инструкции «Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Индивидуализированная проектная деятельность – выполнение самостоятельной работы «Открытка». Презентация и анализ творческих проектов. Рефлексия.

**Форма организации учебного занятия:** творческая мастерская, проект.

**Формы контроля:** выполнение практического задания, рефлексия.

### **Занятие 1.7. Создание объектов и фигур (1 час).**

Дидактические единицы. Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Деятельность обучающихся. Определение цели и способов деятельности. Применение стиля слоя к фигуре. Создание собственной пользовательской формы. Демонстрация творческих достижений, обсуждение итогов. Рефлексия.

**Форма организации учебного занятия:** творческий практикум.

**Формы контроля** выполнение практического задания, рефлексия.

### **Занятие 1.8. Творческое задание (2 часа).**

Дидактические единицы. Изученные темы, инструменты графических редакторов.

Деятельность обучающихся. Определение учебной цели и задач. Активизация информационной основы выполнения проекта. Определение способов выполнения проектов. Индивидуализированная деятельность: подготовка и техническое выполнение проектов «Построение интерьера». Изучение рекомендаций педагога. Рефлексия.

**Актуализация цели, способов деятельности. Завершение проектов «Построение интерьера».** Презентация проектов с обсуждением и оценкой работы товарищей. Выполнение заданий текущего мониторинга: тестов, заполнение анкеты, рефлексивного листа.

**Формы организации учебных занятий:** проектная деятельность; презентация проектов.

**Формы контроля:** технологичность выполнения проекта; презентация, самооценка проекта, рефлексия, тесты, анкета мониторинга.

## **Раздел 2. «Векторная графика. Векторный графический редакторы» (7 часов).**

### **Занятие 2.1. Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов (1 час).**

Дидактические единицы. Введение в тему. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия компьютерной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере.

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

**Форма организации учебного занятия:** игровое занятие.

**Формы контроля:** творческий практикум.

### **Занятие 2.2. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями (2 часа).**

Дидактические единицы. Основы работы с объектами. Выделение объектов. Операции над объектами. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

Деятельность обучающихся.Определение цели, способов деятельности. Ознакомление с учебным алгоритмом для выполнения творческого задания. Закраска объекта. Отработка инструмента «Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки». Изучение инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Апробирование режимов вывода объектов на экран: каркасного, нормального, улучшенного. Отработка особенностей рисования кривых. Использование важнейших элементы кривых: узла и траектории. Выполнение перспективных и изометрических изображений. Закраска, вращение, подсветка созданных объемных изображений. Создание и обработка технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Выполнение художественных эффектов. Выполнение творческой работы с использованием отработанных инструментов. Демонстрация творческих продуктов с оценкой и самооценкой, обсуждением результатов. Рефлексия.

**Формаорганизациииучебного занятия**творческий практикум; арт-презентация; авторский мастер-класс.

**Формы контроля:**выполнение практических упражнений, творческого задания. Рефлексия.

### **Занятие 2.3. Работа с текстом в программе Inkscape(2 часа).**

Дидактические единицы. Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста.

Деятельность обучающихся.Актуализация знаний по работе с текстом. Индивидуальная работа по изучению особенностей работы с текстом в новом редакторе, выполнение тренировочных действий. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscape. Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами. Оценка практических работ товарищей с высказыванием рекомендаций по улучшению представленных работ. Рефлексия.

**Формаорганизациииучебного занятия:**практическое занятие.

**Формы контроля:**выполнение заданий, рефлексия.

### **Занятие 2.4. Итоговое занятие. Творческийпрактикум(2 часа).**

Дидактические единицы. Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы Inkscape.

Деятельность обучающихся.Определение цели итоговых занятий. Актуализация знаний для выполнения итоговой творческой работы. Определение вида, специфики итоговой работы, необходимых технических инструментов. Выполнение творческих работ - проектов.Шоу-демонстрация итоговых продуктов. Обсуждение эффективности программы, собственной деятельности. Участие в итоговой диагностике образовательных результатов: выполнение теста, заполнение карты самооценки, рефлексивного листа.

**Формаорганизациииучебного занятия:**проектная деятельность; творческий отчет.

**Формы контроля:**выполнение проекта, выполнение процедур мониторинга, рефлексия.

## **Контрольно-оценочные средства**

По ходу реализации программы используются **контрольно-оценочные средства**, которые призваны определить степень сформированности образовательных результатов, запланированных программой.

Формы контроля: текущий, промежуточный, итоговый.

Формы отслеживания результатов:

- текущий контроль: решение кейсов и практико-ориентированных задач;
- промежуточный контроль: тестирование, практические работы, опросы;
- итоговый контроль: творческие проекты по разделам программы.

**Оценка результативности реализации программы предусматривает следующие показатели:**

- способность подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- способность использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- способность использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp;
- способность работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики;
- способность использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их;
- способность к продуктивному коммуникативному взаимодействию с обучающимися и педагогов в ходе решения учебных задач;
- способность к совершению регулятивных действий;
- способность к использованию познавательных операций для выполнения творческих задач;
- мотивированность к получению знаний и общению в коллективе.

**Таблица «Критерии оценки результативности реализации программы  
и формы ее проведения»**

Время проведения	Формы оценки результативности освоения программы	Критерии	Показатели
<b>Текущий мониторинг</b>			
В процессе освоения программы, по окончании разделов программы	Задание «Работа в графическом редакторе Photoshop (Gimp)»  Задание «Работа в векторном графическом редакторе»	Определение теоретических знаний по работе в редакторе	<u>Результаты по профилю программы:</u> Теоретическая подготовленность
	Творческое задание «Фантастический натюрморт»  Проектное задание «Город»  Творческий проект «Робот»  Проект «Построение интерьера»  Проекты с использованием векторной графики	Определение практических навыков по разделам программы	<u>Результаты по профилю программы:</u> Практическая, учебная компетентность
	Диагностики <u>«Социальная компетентность обучающихся»:</u> - Опросник толерантности-интолерантности (Т.В. Корнилова); - Тест на доброжелательность. Диагностика по шкале Д. Кэмпбелла.  <u>Диагностики определения УУД младших школьников:</u> - Тест на определение мотивированности	Определение личностных результатов	<u>Личностные результаты:</u> Социальная адаптированность  Мотивация

	<p><u>Диагностики определения УУД младших школьников:</u> - Задание на определение шкалы выраженности учебно-познавательного интереса (по Г.Ю. Ксензовой)</p>	<p>Определение уровня сформированности познавательных УУД</p>	<p><u>Метапредметные результаты:</u> Познавательные УУД</p>
	<p><u>Методики определения УУД младших школьников:</u> - Задание «Рукавички» (Г.А. Цукерман) - Задание «Левая и правая стороны» (Ж. Пиаже) - Методика «Кто прав?» (модифицированная методика Цукерман Г.А.)</p>	<p>Определение уровня сформированности коммуникативных УУД</p>	<p><u>Метапредметные результаты:</u> Коммуникативные УУД</p>
	<p><u>Методики диагностики УУД младших школьников:</u> - Методика «Образец и правило» - Методика «Корректирующая проба»</p>	<p>Определение уровня сформированности регулятивных УУД</p>	<p><u>Метапредметные результаты:</u> Регулятивные УУД</p>
<p><b>Итоговый мониторинг</b> (оценка уровня образовательных результатов по завершению программы)</p>			
<p>В конце обучения Итоговый</p>	<p>- Оценка (самооценка) выполненного проекта</p>	<p>Определение качества выполнения проекта</p>	<p><u>Результаты по профилю программы:</u>  Теоретическая, практическая компетентность</p>
	<p><u>Диагностики «Социальная компетентность обучающихся»</u></p>	<p>Определение личностных результатов</p>	<p><u>Личностные результаты</u></p>
	<p><u>Методики диагностики УУД младших школьников:</u> Задание «Аквариум»</p>	<p>Определение уровня сформированности коммуникативных УУД</p>	<p><u>Метапредметные результаты:</u> Коммуникативные УУД</p>

	<p><a href="#">Методики определения УУД младших школьников:</a> Сформированность универсального действия общего приема решения задач (по А.Р.Лурия, Л.С.Цветковой)</p>	<p>Определение уровня сформированности познавательных УУД</p>	<p><u>Метапредметные результаты:</u> Познавательные УУД</p>
	<p>Тест рефлексии. Методика диагностики уровня развития рефлексивности, опросник Карпова А.В.</p>	<p>Определение уровня сформированности регулятивных УУД</p>	<p><u>Метапредметные результаты:</u> Регулятивные УУД</p>

## Условия реализации программы

Блок программы №	Материально-техническое обеспечение	Информационно-образовательные ресурсы	Учебно-методическое обеспечение	Кадровое обеспечение
<b>1. Вводное занятие</b>	Персональный компьютер (ноутбук, планшет), доступ в интернет.	Обучающие видео: <a href="#">Графический дизайн. Основы.</a>  <a href="#">Правила работы за компьютером</a>  <a href="#">Упражнения для глаз при работе за компьютером</a>	Устав БОУ «Сорочинская СОШ»  Инструкция: Техника безопасности на учебных занятиях.  Инструкция: правила безопасности работы при работе за компьютером (ноутбуком).  Анкета «Мои ожидания от участия в программе»  Блиц-тест «Мои компьютерные навыки»	Педагог дополнительного образования, имеющий квалификацию в области информационных технологий
<b>2. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»</b>	Персональный компьютер (ноутбук, планшет), доступ в интернет.	Обучающие материалы:  <a href="#">Знакомство с интерфейсом.</a>  <a href="#">Растровая графика Photoshop.</a>  <a href="#">Цветовые режимы Photoshop(Gimp)</a>  <a href="#">Создание и редактирование изображений</a>  Обучающие видео:  <a href="#">Растровая графика для начинающих</a>  <a href="#">Gimp: шаг за шагом</a>  <a href="#">Gimp: интерфейс и главное окно</a>	Инструкция: стратегия прохождения раздела программы.  Обучающие видеоматериалы: «Как работать с растровой графикой»  Презентации: -«Организация и присоединение палитр»; -«Возможности растровой графики».  Дидактические материалы для самостоятельного изучения: -«Растровая графика»; -«Растровые графические редакторы».  Учебные алгоритмы-шаблоны: -«Форматы графических файлов»;	Педагог дополнительного образования, имеющий квалификацию в области информационных технологий

		<p><a href="#">Цветовые режимы, форматы.</a></p> <p><a href="#">Сохранение изображений в Gimp</a></p> <p><a href="#">Кисти. Создание кистей в Gimp</a></p> <p><a href="#">Gimp: способы рисования. контуры</a></p> <p><a href="#">Градиенты. Создание градиентов</a></p> <p><a href="#">Текстуры. Цветовые схемы для дизайна</a></p> <p><a href="#">Инструменты рисования</a></p> <p><a href="#">Форматы графических файлов</a></p> <p><a href="#">Классификация форматов</a></p> <p><a href="#">Градиентная заливка в Powerpoint</a></p> <p><a href="#">Инструмент выделения "Лассо"</a></p>	<p>-«Средства управления панелью инструментов»;</p> <p>-«Организация и присоединение палитр»;</p> <p>-«Создание, сохранение и закрытие документа»;</p> <p>-«Использование цветовых режимов PhotoshopGimp»;</p> <p>-«Композиция из фрагментов изображения»;</p> <p>-«Меню и палитра «Слои»»;</p> <p>-«Обтекание текстом графического объекта»;</p> <p>-«Создание пользовательской формы».</p> <p>Рабочие листы и контрольные задания.</p> <p>Учебные задания:</p> <p>-«Растровая графика»;</p> <p>-«Растровые графические редакторы».</p> <p>Вспомогательная литература:</p> <p>-Залогова Л.А.Компьютерная графика. Учебное пособие»;</p> <p>-Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум.</p> <p>Задания для организации текущего мониторинга (анкеты, тесты, итоговые задания).</p> <p>Задания для осуществления рефлексии:</p> <p><a href="#">Интересные способы проведения рефлексии</a></p>	
--	--	---	--	--

<p><b>3.«Векторная графика. Векторные графические редакторы»</b></p>	<p>Персональный компьютер (ноутбук, планшет), доступ в интернет.</p>	<p>Обучающие видео:  <a href="#">Векторная графика</a>  <a href="#">Векторная графика Inkscape</a>  <a href="#">Создание выпуклых и вогнутых объектов</a>  <a href="#">Векторная графика для дизайнеров</a></p> <p>Материалы для практического обобщения информации:  <a href="#">Виды графических форматов</a>  <a href="#">Презентация "Создание технических рисунков"</a></p> <p>Рефлексивные материалы:  <a href="#">Метод пяти пальцев</a></p>	<p>Онлайн-материалы для самостоятельного изучения:  -«Векторная графика»;-  «Векторные графические редакторы».</p> <p>Инструкции:  -стратегия прохождения раздела программы;  -«Векторные форматы. Преобразование файлов»;  -«Работа с объектами. Операции над объектами».</p> <p>Учебные алгоритмы-шаблоны:  -«Работа с векторными форматами»;  -«Работа с простым и фигурным текстом».</p> <p>Тестовые задания по темам:  -«Векторные форматы»;  -«Закраска объекта»;  -«Простой и фигурный текст»;  -«Особенности векторных программ».</p> <p>Наглядный материал:  - «Цветовые модели»;  - «Текст в программе Inkscape».</p> <p>Рабочие листы и контрольные задания.</p> <p>Презентации:  -«Векторная графика и ее возможности»;  -«Работа с текстом».</p> <p>Вспомогательная литература:  Немчанинова Ю.П.  Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape.</p>	<p>Педагог дополнительного образования, имеющий квалификацию в области информационных технологий</p>
--	--	---	--	--

			<p>Задания для организации итогового мониторинга (анкеты, тесты, контрольные задания).</p> <p>Задания для осуществления рефлексии: Рефлексия: <a href="#">Сборник упражнений</a></p>	
--	--	--	--	--

## Список литературы

### Нормативные правовые документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года. Распоряжение правительства Российской Федерации № 996-р от 29 мая 2015 года.
3. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 года № 1726-р.
4. Приказ Минпросвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (от 9 ноября 2018 г. N 196).
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
6. Методические рекомендации Министерства образования Омской области по разработке и проведению экспертизы дополнительной образовательной (общеразвивающей) программы (от 12.02. 2019 г. №19).

### Список литературы для педагога:

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – Москва: БИНОМ: Лаборатория знаний, 2018. – 212 с..
2. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум /Л.А.Залогова. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. -246 с.
3. Пожарина, Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики/ Г.Ю. Пожарина. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2019. – 157 с.
4. Немчанинова, Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape. Учебное пособие/ Ю.П. Немчанинова. – Москва: АСТ, 2018. – 52с.

### Список литературы для обучающихся и родителей:

- 1.Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/. – Москва: БИНОМ: Лаборатория знаний, 2018. – 212 с.
- 2.Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. –Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 147 с.
- 3.Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМаргулис. – Москва: АСТ, 2018. – 326 с.
- 4.Молочков,В.П.Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – Санкт-Петербург: Питер, 2020. – 117 с.
6. Шерман, У. Скetchи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 279 с.

### Электронно-образовательные ресурсы:

- 1.Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт Metod- kopilka.ru – Режим доступа:<http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka>, свободный/
- 2.Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» – Режим доступа: [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc), свободный.

3. Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу)[электронный ресурс] / Сайт Уроки Photoshop – Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/> – свободный.