

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя
общеобразовательная школа № 7 города Кинеля городского округа Кинель
Самарской области
структурное подразделение дополнительного образования детей «Перспектива»

ПРИНЯТА

на заседании Педагогического
совета Учреждения
от «31» мая 2022 г.
Протокол № 11

УТВЕРЖДЕНА

Директор ГБОУ СОШ №7 г.Кинеля
Т.Н. Титова
Приказ от «14» июня 2022 г. №404-ОД



C=RU, O=ГБОУ СОШ №7 г.
Кинеля, CN=Титова Т.Н.,
E=i9rgd@yandex.ru
место подписания
2022.08.10 09:57:39+04'00'

МИНИ-ТЕХНОПАРК «КВАНТУМ»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
КВАНТ «Компьютерная графика»

техническая направленность

Возраст обучающихся: 7 -16 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Роговая Татьяна Александровна,
педагог дополнительного образования;
Шведова Ольга Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Кинель 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
1. Модуль «Компьютерный рисунок»	7
2. Модуль «Компьютерная графика: Paint, Photoshop»	9
3. Модуль «Компьютерная графика CorelDRAW».....	11
Общий учебный план модульной программы «Компьютерная графика»	13
Учебный план и содержание модуля «Компьютерный рисунок»	14
1. Учебный план	14
2. Содержание программы.....	14
Учебный план и содержание модуля «Компьютерная графика Paint, Photoshop»	16
1. Учебный план	16
2. Содержание программы.....	17
Учебный план и содержание модуля «Компьютерная графика CorelDRAW»	21
1. Учебный план	21
2. Содержание программы.....	21
Методическое и материально-техническое обеспечение модульной дополнительной общеобразовательной программы	24
1. Модуль «Компьютерный рисунок»	24
2. Модуль «Компьютерная графика: Paint, Photoshop»	27
3. Модуль «Компьютерная графика Coreldraw».....	28
материально-техническое обеспечение программы	29
Список литературы.....	30
1. Модуль «Компьютерный рисунок»	30
2. Модуль «Компьютерная графика: Coreldraw, Photoshop»	31
3. Модуль «Компьютерная графика».....	32
Приложение 1. Оценочные и методические материалы.....	35
Приложение 2. Задание в программе Word.....	41

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерные технологии прочно вошли в нашу жизнь. Персональный компьютер для многих людей становится неотъемлемой частью их жизни. Компьютер помогает человеку практически во всех областях деятельности. Многие дети младшего и среднего школьного возраста любят рисовать. В тоже время, в этом возрасте у них появляется интерес к компьютеру, навыки и умения работы на котором стали в наше время необходимостью. Но именно умения работать, а не играть.

Школьники более старшего возраста, уже умея работать на компьютере, с удовольствием оформляют свои рефераты, создают поздравления друзьям и родителям, делают визитки, буклеты.

Следующей ступенью применения компьютера в творчестве может стать архитектурно-интерьерный дизайн – область дизайна, которая занимается проектированием предметно-вещественной и пространственной среды обитания человека.

Эти интересы учащихся: потребность в рисовании, дизайнерские наклонности и потребности в использовании компьютера в своей деятельности учитываются и соединяются в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная графика». Компьютер в данной программе используется как инструмент для выполнения рисунков, графических листов, декоративно-оформительских композиций и архитектурных чертежей.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказом Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и

организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;
- «Концепцией развития дополнительного образования в РФ» от 04.09.2014г. (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (письмо МО и НСО) от 03.09.2015г. №826ТУ.

Программа рассчитана *на 1 год* и предназначена для детей и подростков 7-16 лет. Состоит из трех модулей: «Компьютерный рисунок», «Компьютерная графика Paint, Photoshop», «Компьютерная графика CorelDRAW».

Каждый из модулей является самостоятельной единицей. Прием на обучение по каждому модулю осуществляется исходя из интересов и уровня подготовленности учащихся. Программа считается выполненной при условии обучения ребенка в течение 1 года в любой последовательности прохождения модулей.

Направленность: техническая. Программы научно-технической направленности в системе дополнительного образования ориентированы на развитие технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения учащихся.

Цель: создание условий для развития интересов у учащихся в области художественного творчества и архитектурно-интерьерного дизайна с использованием информационно-коммуникационных технологий для воплощения собственных творческих замыслов.

Задачи:

обучающие:

- знакомство с ролью современных компьютерных технологий в техническом прогрессе;
- знакомство с основными разделами курса пользователя персонального компьютера;
- изучение основ изобразительной грамотности и композиции;
- ознакомление с основными приемами работы в различных графических редакторах;

- формирование навыков воплощения собственных творческих проектов на компьютере;

развивающие:

- развитие воображения, фантазии, наблюдательности и зрительной памяти;
- развитие вкуса, чувства цвета, чувства композиции;
- развитие творческих способностей;
- развитие абстрактного, логического и пространственного мышления;

воспитательные:

- формирование устойчивого восприятия компьютера, как инструмента творческой деятельности;
- расширение кругозора в области графического дизайна;
- воспитание потребности в творческой продуктивной деятельности.

Режим занятий:

- для обучающихся младшего возраста (до 14 лет) занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 и 2 академических часа с перерывом;
- для обучающихся старшего возраста (от 14 лет) занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа с двумя перерывами.

Наполняемость учебных групп: набор обучающихся проводится без предварительного отбора. Формирование групп от 10 до 15 человек.

Формы организации деятельности: занятия носят гибкий характер с учетом предпочтений, способностей и возрастных особенностей обучающихся. Построение занятия включает в себя фронтальную, индивидуальную и групповую работу.

Формы обучения:

- беседа;
- лекция;
- лабораторно-практическая работа;
- техническое соревнование;
- игра;
- защита проектов;
- экскурсия;
- кейс.

Планируемые результаты:

Личностные:

- гражданская идентичность обучающихся;

- чувство любви к родине, к её природе, культуре, науке;
- чувство гордости за свою страну, деятелей науки, изобретателей и конструкторов;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, чужим идеям и технологиям;
- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- наличие мотивации к творческому труду и бережному отношению к материальным и духовным ценностям, формирование установки на безопасный труд;
- начальные навыки саморегуляции;
- сформированность ценностных отношений, обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам.

Метапредметные:

Познавательные:

- использовать и анализировать различные источники информации;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- прогнозировать результат.

Регулятивные:

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- конструктивно действовать даже в ситуациях не успеха;
- самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей;
- готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей.

Коммуникативные:

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- сотрудничать с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Модуль «Компьютерный рисунок», ориентирован на потребности и интересы ребенка и предусматривает возможности его дальнейшего развития по двум разным направлениям:

- совершенствование в области современных компьютерных технологий;
- обучение в области компьютерного рисунка с освоением более сложных компьютерных программ.

Модуль «Компьютерная графика Paint, Photoshop» учит созданию графических работ в различных редакторах, например, Paint, Photoshop, и способствует развитию творческих способностей у подростков.

Модуль «Компьютерная графика CorelDRAW» дает возможность учащимся реализовать свой интерес в области графического дизайна. На занятиях учащиеся знакомятся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Paint, Adobe Photoshop, CorelDraw. Результатом обучения являются продукты редактированной и авторской графики, с которыми учащиеся могут принимать участие в мероприятиях центра, выставках и конкурсах.

Результаты образовательной программы: компьютерная грамотность, чувство удовлетворенности получаемыми знаниями, формирование понимания значимости овладения компьютерными технологиями, воспитание должного отношения к компьютеру, как к помощнику, позволяющему реализовать свои замыслы.

1 Модуль «Компьютерный рисунок»

В основном дети младшего и среднего школьного возраста любят рисовать. Одновременно, в этом возрасте у них появляется устойчивый интерес к компьютеру, и многие из них уже пробуют общаться с компьютером, т.е. играть в компьютерные игры. Но эти игры не всегда положительно действуют на психику ребенка.

Но, несомненно, ребенку нужны умения и навыки работы на компьютере. Именно умения работать, а не играть. Эти интересы учащихся: потребность в рисовании и пользовании компьютером учитываются и соединяются в модуле **«Компьютерный**

рисунок». Компьютер в данной программе используется как инструмент для выполнения рисунков, графических листов, декоративно-оформительских композиций.

Цель: развитие интересов у учащихся в области художественного творчества и информационно-коммуникационных технологий для воплощения собственных творческих замыслов.

Задачи:

обучающие:

- знакомство с ролью современных компьютерных технологий в техническом прогрессе;
- изучение основ изобразительной грамотности;
- изучение правил построения композиции (иллюстрация, декоративно-оформительская);
- ознакомление с основными приемами работы в текстовом редакторе Word;
- ознакомление с основными приемами работы в различных графических редакторах (Paint, CorelDRAW и др.);
- формирование навыков работы на компьютере;
- формирование навыков работы в текстовых и графических редакторах;
- формирование навыков в оформительской деятельности.

развивающие:

- развитие воображения, фантазии и зрительной памяти;
- развитие творческих способностей в области компьютерного рисунка;
- развитие вкуса, чувства цвета, чувства композиции.

воспитательные:

- расширение кругозора и воспитание художественного вкуса путем знакомства с произведениями известных художников;
- воспитание упорства в достижении желаемых результатов;
- развитие ценностного понимания роли искусства в жизни общества;
- формирование устойчивого восприятия компьютера, как инструмента творческой деятельности;
- воспитание интереса к творческой работе.

При разработке данной программы были изучены аналогичные образовательные программы, в основе которых лежит соединение рисунка и компьютера. Новизна этой программы в объединении обучения учащихся компьютерным технологиям с одновременным развитием их творческих и художественных способностей. В процессе

обучения, учащиеся не просто создают рисунки по образцам, а разрабатывают тематические композиции, внося в них свою индивидуальность и фантазию.

Последовательность прохождения изучаемых тем программы может меняться педагогом в зависимости от подготовленности учащихся, их интересов, программного обеспечения.

Занятия проводятся в художественном и компьютерном кабинетах. В художественном кабинете проводится подготовка учащихся в области изобразительного искусства. В компьютерном кабинете учащиеся получают навыки работы на компьютере, выполняют рисунки и композиции с использованием текста в графических редакторах: Paint, CorelDRAW и текстовом редакторе Word.

Тематический план разделен на три раздела. Первый раздел программы знакомит учащихся с основами изобразительного творчества и компьютерной грамотности. Второй раздел программы знакомит с возможностями графических редакторов и способами выполнения рисунков и графических композиций в этих редакторах. Третий раздел программы – выполнение **творческой итоговой** работы. Воспитанники самостоятельно выбирают тему итоговой работы, им предоставляется полная свобода в выборе редактора, в котором будет выполнена эта работа.

2. Модуль «Компьютерная графика: Paint, Photoshop»

В современном мире количество создаваемых компьютерных программ неизменно увеличивается с каждым годом. Это вызвано все возрастающими требованиями, предъявляемыми современным обществом к качеству жизни в целом, и к дизайнерской продукции в частности. Без современных компьютерных программ, помогающих воплотить многочисленные идеи, это было бы невозможно.

В некоторых видах профессиональной деятельности людям приходится прибегать к оформительской работе, которая включает в себя создание буклетов, поздравительных открыток, визиток, объявлений, разработку логотипов. Плоды трудов дизайнеров мы можем видеть ежедневно, на страницах печатной продукции, в Интернете, по телевидению, в повседневной жизни.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки графической информации. Учащиеся получают начальные навыки создания векторных изображений и навыки цифровой обработки изображений, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире.

Цель: удовлетворение интереса и потребностей подростка в изучении различных графических редакторов.

Примеры и задачи, предлагаемые в данном курсе, интересны и увлекательны, что позволяет повысить учебную мотивацию учащихся и дает им возможность проверить свои способности к компьютерной графике.

Задачи:

Обучающие:

- Узнать виды компьютерной графики, их различия;
- Узнать основы тоновой и цветовой коррекции растровых изображений;
- Познакомиться с особенностями работы сканера при работе с графическими изображениями;
- Сформировать навыки создания и редактирования растровых изображений на примере графического редактора Photoshop;

Развивающие:

- Развивать наблюдательность, внимание;
- Развивать интерес к таким профессиям как дизайнер, веб-мастер, полиграфист;
- Расширять кругозор воспитанников в области применения компьютера;

Воспитательные:

- Воспитывать художественный вкус;
- Воспитывать положительное отношение к труду в области компьютерного дизайна;
- Отношение к компьютеру, как к средству повышения своего профессионального уровня.

Ожидаемые результаты освоения программы.

В процессе обучения подростки вовлекаются в творческий процесс создания оформительских работ. Они *знакомятся* с профессиональными графическими редакторами Photoshop, получают *навыки* работы в этих редакторах, оформляют итоговые работы по разделам программы, которые является показателем уровня умений и навыков, полученных в процессе обучения. У них *воспитывается* интерес к таким профессиям как дизайнер, веб-мастер, полиграфист. У них расширяется кругозор и *развивается* художественный вкус, воображение, чувство цвета и композиции.

Полученный опыт оформительской работы может быть использован как в школе, так и в других учебных заведениях, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Модуль «Компьютерная графика CorelDRAW»

Модуль «Компьютерная графика» предоставляет учащимся возможность реализовать свой интерес в области графического дизайна.

Дети обучаются работе в редакторах Paint, Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator.

Они создают изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, обрабатывают готовые рисунки и фотографии, получают основы знаний по цветоведению и колористке. Обучение основам работы в базовых графических редакторах Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustrator обеспечивает возможность выполнения профессиональных проб в области компьютерной графики с целью профессионального самоопределения. Возможность использования графических редакторов для оформления любых творческих проектов школьников оказывает влияние на качество этих проектов. Чем больше учащиеся узнают возможности компьютера, тем оригинальнее и эффектнее становятся их графические работы

Цель: создание условий для реализации творческого потенциала детей и подростков в области графического дизайна и потребности в расширении спектра профессиональных проб.

Задачи:

обучающие:

- получение представления о векторной и растровой графике,
- знакомство с основными приемами работы в графических редакторах CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator;
- освоение основных приемов работы в графических редакторах Corel DRAW и Photoshop, Adobe Illustrator;
- получение представления о создании графических композиций на компьютерной технике;
- расширение кругозора в области применения компьютера;
- формирование умения выбора графического редактора в соответствии с решением графической задачи;

- формирование умения сделать графическую композицию с помощью компьютера;

развивающие:

- развитие воображения;
- развитие творческих способностей в области дизайна, оформительского дела;

воспитательные:

- воспитание интереса к художественному творчеству, к работе дизайнера-художника.

Использование индивидуальных заданий, право выбора темы итоговой работы и путей выполнения ее в графических редакторах дает возможность реализовать принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

Программа включает все необходимое для достижения запланированных в ней учебных целей: основы компьютерных технологий, законы создания графических композиций. Освоение практических навыков по работе в графических редакторах имеет оптимальное соотношение между теоретическим и практическим компонентами содержания, включенного в программу.

Связанность и систематичность изложения материала обеспечивается таким построением поурочного планирования, что изучение всех последующих тем обеспечено предыдущими темами.

Программа основывается на активных методах обучения. Распределение теоретических и практических занятий происходит в зависимости от изучаемой темы. Практическая работа позволяет закрепить знания, полученные при изучении теории.

Результатом успешного освоения данного ориентационного модуля является степень развития интереса к различным дизайнерским профессиям и качество выполнения итоговой графической работы в выбранном графическом редакторе.

**ОБЩИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН МОДУЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

№	Наименование модуля	Кол-во часов
1	Компьютерный рисунок	18
2	Компьютерная графика Paint, Photoshop	72
3	Компьютерная графика CorelDRAW	18

УЧЕБНЫЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ «КОМПЬЮТЕРНЫЙ РИСУНОК»

1. Учебный план

№	Наименование темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Использование компьютера в прикладном творчестве	6	3	3
1.1.	Вводное занятие. Охрана труда. Знакомство с программой	1	1	1
1.2.	Рисование на компьютере. Два класса компьютерной графики	1	1	1
1.3.	Понятие о композиции. Декоративная композиция. Орнамент	1	1	1
2.	Знакомство с графическими редакторами	7	4	3
2.1.	Текстовый редактор Word	2	1	1
2.2.	Графический редактор Paint	2	1	1
2.3.	Графический редактор CorelDRAW	3	1	2
3.	Выполнение творческой итоговой работы	5	2	3
3.1.	Выбор темы итоговой работы	1	0	1
3.2.	Разработка и выполнение на компьютере тематического рисунка	2	1	1
3.3.	Оформление рисунков. Обсуждение. Подведение итогов	2	1	1
	Итого:	18	9	9

2. Содержание программы

Раздел 1. Использование компьютера в прикладном творчестве

Тема 1.1. Вводное занятие. Правила охраны труда. Знакомство с программой.

Теория: Ознакомление учащихся с организацией проведения занятий. Правила охраны труда. Оборудование в аудитории.

Практика: зачет по технике безопасности

Тема 1.2. Рисование на компьютере. Два класса компьютерной графики.

Теория: Использование компьютера для создания рисунков. Графические редакторы. Векторная и растровая графика.

Практика: Просмотр в электронном виде примеров векторной и растровой графики.

Тема 1.3. Понятие о композиции. Декоративная композиция. Орнамент.

Теория: Изучение законов композиции. Композиционный центр. Статика и динамика композиции.

Практика: Декоративная композиция. Геометрические и растительные орнаменты, ритмические композиции.

Раздел 2. Знакомство с графическими редакторами.

Тема 2.1. Текстовый редактор Word.

Теория: Знакомство с окном программы. Ленты и вставки. Ввод текста. Работа с текстом. Работа с таблицей. Контекстный инструмент «Средства рисования» с лентой «Формат». Основы векторной графики.

Практика: Разработка и выполнение графических композиций в редакторе Word на заданные темы.

Тема 2.2. Графический редактор Paint.

Теория: Знакомство с окном программы. Особенности работы с инструментами рисования. Использование цветовых палитр и текста. Основы растровой графики.

Практика: Разработка и выполнение тематических рисунков в редакторе Paint.

Тема 2.3. Графический редактор CorelDRAW.

Теория: Окно графического редактора CorelDRAW. Принципы работы в редакторе. Создание векторной графики. Панель инструментов. Палитра. Редактирование изображения. Эффекты. **Практика:** Разработка и выполнение графических композиций в редакторе CorelDRAW.

Раздел 3. Выполнение творческой итоговой работы.

Тема 3.1. Выбор темы итоговой работы.

Практика: Обсуждение тем с учащимися. Просмотр методического фонда. Подбор иллюстративного материала. Работа в графических программах.

Тема 3.2. Разработка и выполнение на компьютере тематического рисунка.

Теория: Выбор программы для выполнения рисунков. Разработка композиции тематического рисунка.

Практика: Выполнение электронного варианта рисунка. Печать на принтере.

Тема 3.3. Оформление рисунков. Обсуждение. Подведение итогов. Теория: Обсуждение работ учащихся. Подведение итогов обучения.

Практика: Оформление лучших вариантов рисунков.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА PAINT, PHOTOSHOP»**

1. Учебный план

№	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Раздел 1. Введение.		6	2	4
1.1	Представление программы. Правила поведения, охрана труда	2	1	1
1.2	Виды компьютерной графики	2	1	1
1.3	Сканирование изображений	2		2
Раздел 2. Графический редактор Paint – базовый редактор векторной графики		34	10	23
2.1	Интерфейс программы	2	1	1
2.2	Основы работы с объектами	6	2	4
2.3	Приемы работы с объектами	4	1	3
2.4	Работа с цветом	4	1	3
2.5	Методы упорядочивания и объединения объектов	2	1	1
2.6	Создание рисунков из кривых	2	1	1
2.7	Спецэффекты	8	2	6
2.8	Работа с текстом	2	1	1
2.9	Выполнение итоговой работы	4		4
Раздел 3. Графический редактор Photoshop – базовый редактор растровой графики		32	11	21
3.1	Интерфейс программы	2	1	1
3.2	Многослойное изображение	2	1	1
3.3	Техника выделения областей изображения	4	1	3
3.4	Маски и каналы	2	1	1
3.5	Техника рисования	2	1	1
3.6	Основы коррекции тона	2	1	1
3.7	Основы коррекции цвета	2	1	1
3.8	Ретуширование фотографий	2	1	1
3.9	Работа с текстом	2	1	1
3.10	Фильтры и эффекты	4	1	3
3.11	Коллаж. Создание коллажа	4	1	3
3.12	Выполнение итоговой работы	4		4
Итого:		72	23	48

2. Содержание программы

Раздел 1. Введение.

Тема 1.1. Представление курса. Правила поведения, охрана труда.

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Знакомство с компьютерным классом. Понятие о дизайне и компьютерной графике.

Практика: Ознакомление на практике с приемами техники безопасности. Анкетирование.

Тема 1.2. Виды компьютерной графики.

Теория: Растровая графика. Векторная графика. Достоинства и недостатки. Системы цветов. Форматы графических файлов.

Практика: Создание и сравнение векторных и растровых изображений.

Тема 1.3. Сканирование изображений.

Практика: Работа со сканером. Установка разрешения, масштаба, яркости, контрастности. Связь между разрешением и размером изображения.

Раздел 2. Графический редактор Paint – базовый редактор

Тема 2.1. Интерфейс программы.

Теория: Программа Paint: состав, особенности. Интерфейс.

Практика: Создание нового документа. Окно программы. Импорт и экспорт данных (рисунков). Сохранение документа. Сетки. Линейки, направляющие. Привязка объектов.

Тема 2.2. Основы работы с объектами.

Теория: Графические примитивы. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование и клонирование объектов. Трансформация. Группировка объектов.

Практика: Выполнение заданий по основам работы с объектами.

Тема 2.3. Приемы работы с объектами.

Теория: Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

Практика: Выполнение заданий по основам работы с объектами.

Тема 2.4. Работа с цветом.

Теория: Заливки. Способы окрашивания объектов. Цвет контура.

Практика: Создание рисунка с использованием различных заливок.

Тема 2.5. Методы упорядочивания и объединения объектов

Теория: Изменение взаимного расположения объектов друг относительно друга. Порядок объектов. Выравнивание объектов. Методы объединения объектов.

Практика. Выполнение заданий на упорядочивание и объединение объектов

Тема 2.6. Создание рисунков из кривых.

Теория: Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура.

Практика: Создание рисунка из кривых.

Тема 2.7. Спецэффекты.

Теория: Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов: перетекание, тень, обложка, перспектива, оконтуривание, придание объема, искажение формы, прозрачность.

Практика: Создание рисунков с использованием спецэффектов.

Тема 2.8. Работа с текстом.

Теория: Виды текста: простой и фигурный текст. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой.

Практика: Создание рисунка с использованием текста.

Тема 2.9. Выполнение итоговой работы

Практика: Выбор темы итоговой работы. Выполнение итоговой работы

Раздел 3. Графический редактор Photoshop – базовый редактор растровой графики

Тема 3.1. Интерфейс программы.

Теория: Окно программы. Принципы работы в редакторе. Работа с инструментами. Меню «Изображение». Панели и палитры.

Практика: Создание, сохранение документа. Импорт и экспорт изображений. Оптимизация изображений. Изменение размера изображений.

Тема 3.2. Многослойное изображение.

Теория: Способы создания слоя. Работа со слоями. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изображением. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Создание коллажей. Использование слоев для создания коллажа.

Практика: Создание простого коллажа.

Тема 3.3. Техника выделения областей изображения.

Теория: Обзор способов выделения областей изображения. Инструменты выделения. Приемы выделения областей сложной формы Модификация формы выделения. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

Практика: Изучение способов выделения.

Тема 3.4. Маски и каналы.

Теория: Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя для качественного монтажа

Практика: Выделение с помощью быстрой маски и сохранение в альфа-канале.

Тема 3.5. Техника рисования и раскрашивания.

Теория: Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента.

Практика: Создание простейшего рисунка

Тема 3.6. Основы коррекции тона.

Теория: Распределение яркостей в виде диаграммы. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции.

Практика: Коррекция недо- и пере-экспонированных снимков.

Тема 3.7. Основы коррекции цвета.

Теория: Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции.

Практика: Цветовая коррекция фотографий.

Тема 3.8. Ретуширование фотографий

Теория: Методы устранения дефектов с фотографий. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента «штамп», «заплата». Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

Практика: Восстановление старинной фотографии.

Тема 3.9. Работа с текстом.

Теория: Текстовые слои. Работа с текстом в Adobe Photoshop. Спецэффекты на слоях: созданиетени, ореола, имитация рельефа.

Практика: Создание надписи на различных поверхностях.

Тема 3.10. Фильтры и эффекты.

Теория: Специальные эффекты, имитирующие то или иное преобразование изображения, которые можно применить к слоям сложного документа, и применение фильтров для художественной обработки изображений.

Практика: Применение фильтров и эффектов.

Тема 3.11. Коллаж. Создание коллажа

Теория: Понятие коллажа. История коллажа. Компьютерный коллаж.

Практика: Создание сложного коллажа. Создание мини-композиций, коллажей.

Тема 3.12. Выполнение итоговой работы

Практика: Выбор темы итоговой работы. Обсуждение тем с учащимися.
Выполнение итоговой работы. Обсуждение результатов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЯ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА CORLDRAW»

1. Учебный план

№	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Раздел 1 Компьютерная графика.	2	1	1
1.	Тема 1.1 «Понятие о дизайне и месте компьютерной графики в современном дизайне. Виды компьютерной графики»	2	1	1
	Раздел 2. Графический редактор CorlDRAW.	12	6	6
2	Тема 2.1. «Основы работы с объектами. Графические примитивы: прямоугольник, овал, сектор, дуга, многоугольники, звёзды, спираль, разлинованная бумага»	2	1	1
3	Тема 2.2. «Копирование и клонирование объектов. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Трансформация объектов»	2	1	1
4	Тема 2.3. «Создание рисунков из кривых. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье»	2	1	1
5	Тема 2.4. «Спецэффекты. Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов: эффект перетекание, оболочка, перспектива»	2	1	1
6	Тема 2.5. «Работа с цветом. Заливки: Фонтанная заливка, заливка узором, текстурой, Интерактивная заливка»	2	1	1
7	Тема 2.6. «Работа с текстом. Виды текста: простой и фигурный текст. Размещение текста вдоль кривой»	2	1	1
	Раздел 3. Выполнение итоговой работы.	4	2	2
8	Тема.3.1. «Выбор темы итоговой работы. Выполнение итоговой работы»	2	1	1
9	Тема.3.2. «Итоговое занятие. Выполнение итоговой работы»	2	1	1
	Итого:	18	9	9

2. Содержание программы

Раздел 1 Компьютерная графика.

Тема 1.1. «Понятие о дизайне и месте компьютерной графики в современном дизайне. Виды компьютерной графики»

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Знакомство с компьютерным классом. Знакомство с программой. Понятие о дизайне и компьютерной графике. Растровая графика. Векторная графика. Достоинства и недостатки. Системы цветов. Форматы графических файлов.

Практика: Ознакомление на практике с приемами техники безопасности. Анкетирование. Создание и сравнение векторных и растровых изображений.

Раздел 2. Графический редактор CorelDRAW.

Тема 2.1. «Основы работы с объектами. Графические примитивы: прямоугольник, овал, сектор, дуга, многоугольники, звёзды, спираль, разлинованная бумага».

Теория: Программа CorelDraw: состав, особенности. Интерфейс. Графические примитивы: прямоугольник, овал, сектор, дуга, многоугольники, звёзды, спираль, разлинованная бумага. Управление масштабом просмотра объектов.

Практика: Выполнение заданий по основам работы с объектами. Привязка объектов.

Тема 2.2. «Копирование и клонирование объектов. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Трансформация объектов».

Теория: Управление масштабом. Копирование и клонирование объектов. Трансформация объектов, виды трансформаций.

Практика: Выполнение заданий по основам работы с объектами.

Тема 2.3. «Создание рисунков из кривых. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье».

Теория: Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура.

Практика: Создание рисунка из кривых.

Тема 2.4. «Спецэффекты. Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов: эффект перетекание, оболочка, перспектива».

Теория: Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов: перетекание, тень, оболочка, перспектива, оконтуривание, придание объема, искажение формы, прозрачность.

Практика: Создание рисунков с использованием спецэффектов.

Тема 2.5. «Работа с цветом. Заливки: Фонтанная заливка, заливка узором, текстурой, Интерактивная заливка».

Теория: Использование цвета в редакторе. Виды заливок: Фонтанная заливка, заливка узором, текстурой, Интерактивная заливка.

Практика: Выполнение заданий с использованием заливок.

Тема 2.6. «Работа с текстом. Виды текста: простой и фигурный текст. Размещение текста вдоль кривой».

Теория: Виды текста: простой и фигурный текст. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой.

Практика: Создание композиций с различными видами текста.

Раздел 3. Выполнение итоговой работы

Тема 3.1. «Выбор темы итоговой работы. Выполнение итоговой работы».

Теория: Просмотр методического материала. Выбор темы итоговой работы.

Практика: Создание графического рисунка по выбранной теме.

Тема 3.2. «Итоговое занятие. Выполнение итоговой работы»

Теория: Подведение итогов обучения.

Практика: Выполнение итоговой работы. Просмотр итоговых работа.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МОДУЛЬНОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

1. Модуль «Компьютерный рисунок»

№	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы организации уч-восп. проц.	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	2	3	4	5	6	7
Раздел 1 Использование компьютера в прикладном творчестве						
1.1	Правила охраны труда. Знакомство с программой.	Инструктаж, беседа, демонстрация методических разработок и работ учащихся.	Объяснительно-иллюстративный.	Инструкции, фотографии, книжные иллюстрации, электронные изображения.	Компьютерный кабинет.	Зачет. Педагогическое наблюдение
1.2	Рисование на компьютере. Два класса компьютерной графики.	Объяснение, демонстрация видов композиций графики. Исследование Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный. Демонстрации.	Раздаточный материал. Примеры видов графических композиций в электронном виде.	Компьютерный кабинет	Выполнение контрольных упражнений. Наблюдение педагога
1.3	Понятие о композиции. Декоративная композиция. Орнамент	Объяснение, беседа демонстрация графических примеров декоративных композиций и орнаментов. Исследование. Практические занятия. Индивидуально-групповая.	Объяснительно-иллюстративный, упражнения, самостоятельный творческий поиск, взаимообучение,	Раздаточный материал Практических заданий. Электронные изображения примеров декоративных композиций. Работы учащихся.	Компьютерный кабинет	Выполнение контрольных упражнений. Анализ творческих работ. Наблюдение педагога

Раздел 2 Знакомство с графическими редакторами.						
2.1	Текстовый редактор Word.	Беседа, демонстрация графических возможностей редактора. Исследование. Практические занятия. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, упражнения, самооценка, самостоятельный творческий поиск, взаимообучение	Раздаточный материал практических упражнений по освоению графических возможностей редактора Word. Электронные изображения примеров графических композиций. Работы учащихся.	Компьютерный кабинет	Мини-конкурс, выполнение контрольных упражнений. Анализ творческих работ. Наблюдение педагога
2.2	Графический редактор Paint.	Беседа, демонстрация графических возможностей редактора. Занятие-исследование. Практические занятия. Диагностическое занятие. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, упражнения, самооценка, самостоятельный творческий поиск, взаимообучение	Раздаточный материал практических упражнений по освоению графических возможностей редактора. Электронные изображения примеров графических композиций. Методический фонд. Работы учащихся.	Компьютерный кабинет	Контрольные упражнения. Анализ творческих работ. Наблюдение педагога
2.3	Графический редактор CorelDRAW.	Беседа, демонстрация графических возможностей редактора. Занятие-исследование. Групповое обучение. Практические занятия. Диагностическое занятие. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, упражнения, самооценка, самостоятельный творческий поиск, взаимообучение	Раздаточный материал практических упражнений по освоению графических возможностей редактора. Электронные изображения примеров графических композиций. Методический фонд. Работы учащихся.	Компьютерный кабинет	Мини-конкурс, выполнение контрольных упражнений. Анализ творческих работ. Наблюдение педагога
Раздел 3 Выполнение итоговой работы.						
3.1	Выбор темы итоговой работы	Беседа. Исследование. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, самостоятельный поиск, творческая работа.	Фонд предыдущих выпускных работ.	Компьютерный кабинет	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога

3.2	Разработка и выполнение тематического рисунка.	Индивидуальная беседа. Демонстрация электронных вариантов. Индивидуально-групповая.	Самостоятельный поиск, творческая работа. Обсуждение Самостоятельная работа. Взаимообучение	Удачные варианты графики.	Компьютерный кабинет	Анализ графических работ. Наблюдение педагога
3.3	Оформление рисунков. Обсуждение. Подведение итогов.	Индивидуально-групповая. Групповая работа Привлечение родителей.	Взаимопомощи, взаимооценки	Оформленные итоговые работы.	Компьютерный кабинет	Анализ творческих работ. Мини-выставка. Наблюдение педагога

2. Модуль «Компьютерная графика: Paint, Photoshop»

№	Наименование темы (раздела)	Формы занятий	Приемы и методы организации уч-восп. проц.	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	2	3	4	5	6	7
1	Вводное занятие. Техника безопасности	Инструктаж, беседа, анкетирование.	Объяснительно-демонстративный.	Анкета для воспитанников, инструкции ТБ (Приложение)	Компьютерный класс с 10 ПК	Опрос устный. Наблюдение педагога
2	Графический редактор Paint	Мини-лекция, демонстрация графических возможностей редактора. Практическое занятие. Самостоятельная работа Беседа.	Объяснительно-демонстративный, работа по образцу, упражнения для самостоятельной работы	Раздаточный материал практических упражнений по освоению графических возможностей редактора. Электронные изображения примеров графических композиций. Методический фонд. Работы учащихся.	Компьютерный и лекционный классы, принтер	Диспут, выполнение контрольных упражнений. Анализ творческих работ. Анализ результатов итоговой работы
3	Графический редактор Photoshop	Мини-лекция, демонстрация графических возможностей редактора. Практическое занятие Самостоятельная работа. Беседа.	Объяснительно-демонстративный, работа по образцу, упражнения для самостоятельной работы	Раздаточный материал практических упражнений по освоению графических возможностей редактора Электронные изображения примеров графических композиций. Работы учащихся Методический фонд.	Компьютерный и лекционный классы, принтер	Диспут, выполнение контрольных упражнений. Анализ творческих работ, Анализ результатов итоговой работы

3. Модуль «Компьютерная графика Coreldraw»

№	Наименование темы (раздела)	Формы занятий	Приемы и методы организации уч-восп. проц.	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	2	3	4	5	6	7
1	Вводное занятие. Техника безопасности	Инструктаж, беседа, анкетирование.	Объяснительно-демонстративный.	Анкета для воспитанников, инструкции ТБ (Приложение)	Компьютерный класс с 10 ПК	Опрос устный
2	Графический редактор CoreIDRAW	Мини-лекция, демонстрация графических возможностей редактора. Практическое занятие. Самостоятельная работа Беседа.	Объяснительно-демонстративный, работа по образцу, упражнения для самостоятельной работы	Раздаточный материал практических упражнений по освоению графических возможностей редактора. Электронные изображения примеров графических композиций. Методический фонд. Работы учащихся.	Компьютерный и лекционный классы, принтер	Диспут, выполнение контрольных упражнений. Анализ творческих работ. Анализ результатов итоговой работы

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации учебного процесса необходимо:

- компьютерный кабинет;
- кабинет для теоретических занятий;
- программное обеспечение – текстовый редактор Word, графические редакторы Paint, CorelDRAW, Photoshop;
- электронные носители информации;
- сканер;
- ксерокс;
- принтер цветной;
- бумага для принтера;
- ручки, карандаши;
- картриджи для принтера;
- комплект демонстрационной техники (желательно).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Модуль «Компьютерный рисунок»

Список литературы для педагога

1. Воронцов А.Б., Заславский В.М., Егоркина С.В. Проектные задачи в начальной школе Стандарты второго поколения. Просвещение, 2011.
2. Глушаков С.В., Сурядный А.С., Струков М.А. Microsoft Word 2007 -АСТ, АСТ Москва, 2009.
3. Днепров А. Видеосамоучитель Word 2007 (+ CD-ROM) -Питер, 2008.
4. Заргарян Ю.А., Заргарян Е.В/ Компьютерная графика в практических приложениях ТТИ ЮФУ, 2009.
5. Иванова Е.О., Осмоловская И.М.Теория обучения в информационном обществе. Работаем по новым стандартам. - М.: Просвещение, 2011.
6. Ковалев К.К. WINDOWS XP NT PVESS –Москва, 2007.
7. Ковчанюк Ю.С. CorelDRAW 11. На примерах. – Москва – Санкт-Петербург - Киев Юниор, 2003.
8. Маргулис Дэн. Photoshop CS3 для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции. - М, 2010.
9. Новиков Федор, Сотскова Мария. Microsoft Office Word 2007 (+ CD-ROM) – БХВ-Петербург, 2008.
10. Покосовская О.В. Индивидуальное информационное пространство педагога как один из компонентов информационно-образовательной среды. Информатика и образование. №1, 2013.
11. Пташинский В.С. CorelDRAW X5 на 100 %, 2011.
12. Рудикова Лада Самоучитель Word 2007 (+ CD-ROM) – БХВ-Петербург, 2008.
13. Стандарты второго поколения. Проектные задачи в начальной школе. – М.: Просвещение, 2010.
14. Стандарты второго поколения. Примерные программы по учебным предметам. Часть 1, часть 2. – М.: Просвещение, 2010.
15. Шалаев Г.П. Цвет и форма. – М.: Эксмо, 2006.
16. Швабе Райнер Вальтер. Текстовый редактор Microsoft Word 2007. Пошагово, наглядно, доступно! –ИТ Пресс, 2008.

Список литературы для учащихся

1. Дунаев В.В. Понятный самоучитель Photoshop CS6. 2013.
2. Дэбнер Дэвид. Школа графического дизайна. -Рипол Классик, 2009.
3. Шалаев Г.П. Цвет и форма. –М.: Эксмо, 2006.

Интернет-ресурсы

1. <http://ddt1.ru/index> Работа с родителями
2. <http://festival.1september.ru/articles> Работа с родителями в начальной школе
Волик Л М
3. <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> Есенкова Е.А. Современное учебное занятие вучреждении дополнительного образования детей
4. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии вучреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
5. <http://ddtstep.ucoz.kz/load/> Буйлова Л.Н. Педагогические технологии в дополнительном образовании детей: теория и опыт. М.: 2002.
6. <http://photoshop.demiart.ru/> Уроки Adobe Photoshop.
7. <http://samoucka.ru/> Иллюстрированный самоучитель по компьютерной графике и звуку.
8. Adobe Photoshop
9. <http://samoucka.ru/> Иллюстрированный самоучитель по компьютерной графике и звуку.
10. CorelDRAW

2. Модуль «Компьютерная графика: Coreldraw, Photoshop»

Список литературы для педагога

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие. 2-е изд.-М.:БИНОМ. Лаборатория Базовых Знаний, 2006.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум.- М.:БИНОМ.Лаборатория Базовых Знаний, 2005.
3. Стрелкова Л. М. Photoshop. Практикум – М.: Интеллект-Центр, 2004.

Список литературы для учащихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие. 2-е изд.-М.:БИНОМ. Лаборатория Базовых Знаний, 2006.

2. Стрелкова Л. М. Photoshop. Практикум – М.: Интеллект-Центр, 2004.

Интернет-ресурсы

1. <http://festival.1september.ru/articles> Роговцова И Г, Квалификация педагогических кадров как фактор повышения качества дополнительного образования
2. <http://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/> Вайндорф-Сысоева М Е Организация виртуальной образовательной среды в подготовке педагогических кадров к инновационной деятельности.
3. <http://cvo-samara.ru/metodist/prof-master/> Программа повышения мастерства педагогических кадров. Центр внешкольного образования Творчество - современные технологии в дополнительном образовании.
4. <http://festival.1september.ru/articles/> Терпугова Л А Инновационная образовательная программа МОУ ДОД "ЦДТ"
5. <http://kurgancdt.ru/index.php/metodrabota/> Центр детского творчества города Курганинска
6. <http://pskovnadezhda.ru>
7. Публичный доклад руководителя муниципального образовательного учреждения дополнительного образования детей "Детский центр "Надежда" г. Псков/

3. Модуль «Компьютерная графика»

Список литературы для педагога

1. Кишик А.Н. Эффективный самоучитель Photoshop, – М: Питер, 2000.
2. Ковчаков Ю.С. CorelDRAW. На примерах. – Киев: Юниор, 2000.
3. Стандарты второго поколения. Примерные программы по учебным предметам. Часть 1, часть 2. – М.: Просвещение, 2010.
4. Тайц А. айц А. Самоучитель CorelDRAW 11. –СПб: БХВ - Санкт-Петербург, 2003.
5. Тайц А., Тайц А.Эффективная работа с Photoshop –Санкт-Петербург. Москва. Харьков. Минск, 2003.
6. Швабе Райнер Вальтер Текстовый редактор Microsoft Word 2007. Пошагово, наглядно, доступно! – НТ Пресс, 2008.
7. Шинкалова Д.Я. Современный дизайн. –М: 2000.

Список литературы для учащихся

1. Тайц А., Тайц А. Самоучитель CorelDRAW 11 Кишик А.Н. Эффективный самоучитель Photoshop – БХВ - Санкт-Петербург, 2003.
2. Тайц А., Тайц А. Эффективная работа с Photoshop – Санкт-Петербург. Москва. Харьков. Минск. 2003.
3. Шалаев Г.П. Цвет и форма. М.: Эксмо, 2006.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей
2. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
3. <http://ddtstep.ucoz.kz/load/> Буйлова Л.Н. Педагогические технологии в дополнительном образовании детей: теория и опыт. М.: 2002.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценка результативности освоения образовательной программы

Педагог _____

Образовательная программа Компьютерная графика. Компьютерный рисунок

№	Фамилия, Имя	Опыт освоения теории					Опыт освоения практической деятельности					Опыт творческой деятельности	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт социально-значимой деятельности	Всего баллов у обучающихся	
		Правила охраны труда и техники безопасности при работе в кабинетах	Правила разработки сложных форм на составляющие. Понятие о композиции	Основы компьютерной грамотности. Редактор Word.	Редактор Paint. Окно программы. Рабочие инструменты. Работа с цветом.	Основы работы с объектами графического редактора CorelDRAW	Выполнение рисунков в редакторе Word	Создание графических образов из фигур редактора Word.	Работа в редакторах Word и Paint	Создание графических образов из графических примитивов редактора CorelDRAW	Выполнение векторной композиции					
1																0
2																0
3																0
4																0
...																0
15																0

Оценка результативности освоения образовательной программы

Педагог _____

Образовательная программа Компьютерная графика. Компьютерная графика: Paint, Photoshop

№	Фамилия, Имя	Опыт освоения теории					Опыт освоения практической деятельности					Опыт творческой деятельности	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт социально-значимой деятельности	Всего баллов у обучающихся
		Понятие о векторной и растровой графике	Графический редактор Corel DRAW	Графический редактор Photoshop	Эффекты редакторов	Выбор темы итоговой работы. Подбор материала	Изучение инструментов редактора Corel DRAW	Изучение инструментов редактора Photoshop	Изучение операций и эффектов редактора Corel DRAW	Изучение операций, эффектов и создания коллажей в редакторе Photoshop	Выполнение итоговых работ в редакторах				
1												приобретен опыт самостоятельной творческой деятельности	приобретен опыт эмоционально-ценностных отношений	активизированы познавательные интересы и потребности	0
2															0
3															0
4															0
...															0
15															0

Оценка результативности освоения образовательной программы

Педагог

Образовательная программа «Компьютерная графика CorelDRAW»

№	Фамилия, Имя	Опыт освоения теории					Опыт освоения практической деятельности					Опыт творческой деятельности	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт социально-значимой деятельности	Всего баллов у обучающихся
		Правила охраны труда и техники безопасности при работе в кабинетах	Виды компьютерной графики	Понятие о растровой и векторной графике	Текст. Работа с текстом редактора CorelDRAW	Особенности работы в редакторе CorelDRAW	Работа с текстом. Создание композиций с использованием текста	Рисование на заданную тему в редакторе CorelDRAW	Создание изображений в редакторах CorelDRAW	Рисование на заданную тему в графических редакторах	Разработка и выполнение итоговой работы в редакторе CorelDRAW				
1												приобретен опыт самостоятельной творческой деятельности	приобретен опыт эмоционально-ценностных отношений	активизированы познавательные интересы и потребности	0
2															0
3															0
4															0
...															0
15															0

Опыт освоения теории и практической деятельности – вписываются задачи ОП, и каждая оценивается от 0 до 1 (можно дробно: 0,3)

Опыт творческой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов, например, 3,2).

Пограничные состояния:

- освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности;
- приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата).

Опыт эмоционально-ценностных отношений – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение);
- приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося ().

Опыт социально-значимой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- мотивация и осознание перспективы отсутствуют;
- у ребёнка активизированы познавательные интересы и потребности сформировано стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области

Общая оценка уровня результативности:

21-25 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне;

16-20 баллов – программа в целом освоена на хорошем уровне;

11-15 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

5-10 баллов – программа в целом освоена на низком уровне

Дневник педагогических наблюдений

Обучающийся _____

Программа _____

Группа _____ Год обучения _____

Саморазвитие

<i>Временной срез (дата)</i>	Резко отрицательное отношение к критике (обида, спор, неприятие оценки педагога)	Нейтральная степень	Рациональное отношение к критике (готовность принять совет, замечание, оценку педагога)	Самокритичность

Опыт творческой деятельности

<i>Техника исполнения работы</i> <i>Дата</i>	Подражание	Компиляция	Импровизация

Варианты оценок:

- неудовлетворительно 1
- удовлетворительно 2
- качественно 3
- завершенность результата 4
- безупречно 5

Опыт эмоционально-ценностных отношений

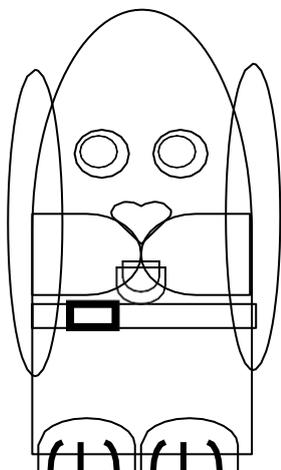
<i>Коммуникативные умения</i> <i>Дата</i>	Защитная реакция	Содержательное общение	Равноправное общение	Отзывчивость, сопереживание, помощь

Варианты оценок:

- негативные формы общения отсутствие 1
- низкий уровень 2
- средний уровень 3
- высокий уровень 4
- позитивное лидерство 5

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ЗАДАНИЕ В ПРОГРАММЕ WORD

Используя автофигуры Word создать изображения. Набрать стихи.



ПРО ЩЕНКА

**Я - толстый
маленький щенок,
смешной и
толстолапый.
Меня хозяин в
дом принес, забрав
у мамы с папой.
Когда мне грустно, я
скулю и, как умею,
лаю -
Ведь как еще людей
позвать, пока - увы-
не знаю.**

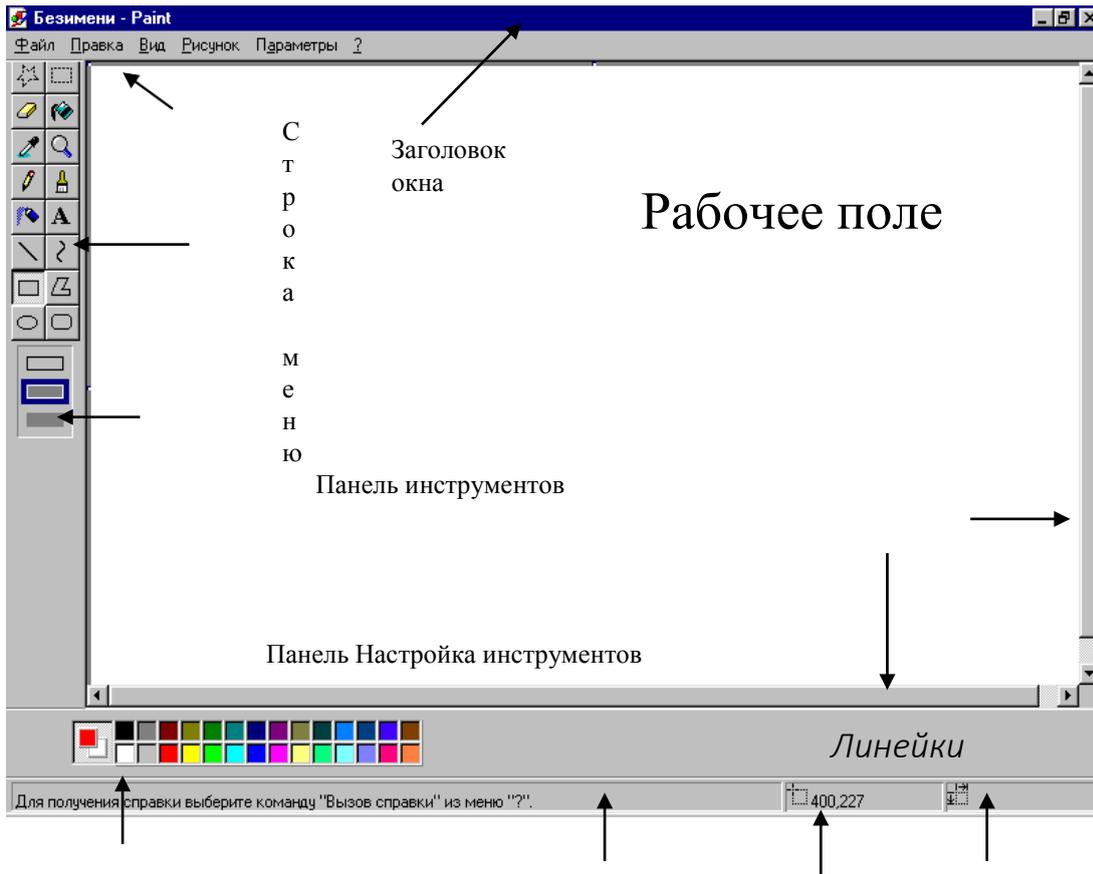
Основные сведения о графическом редакторе Paint.

Графический редактор – прикладная программа, разработанная для создания и редактирования графических изображений на компьютере.

Запустим графический редактор Paint – и в стандартном окне Windows перед нами возникнет интерфейс этой программы.

Все графические редакторы похожи, ведь эти программы предназначены для решения сходных задач.

Почти каждый инструмент можно настраивать: устанавливать толщину линии, размер и форму кисти, карандаша, резинки и т.д.



Панель Палитра
подсказки

Строка

Координаты текущего
положения указателя
мыши

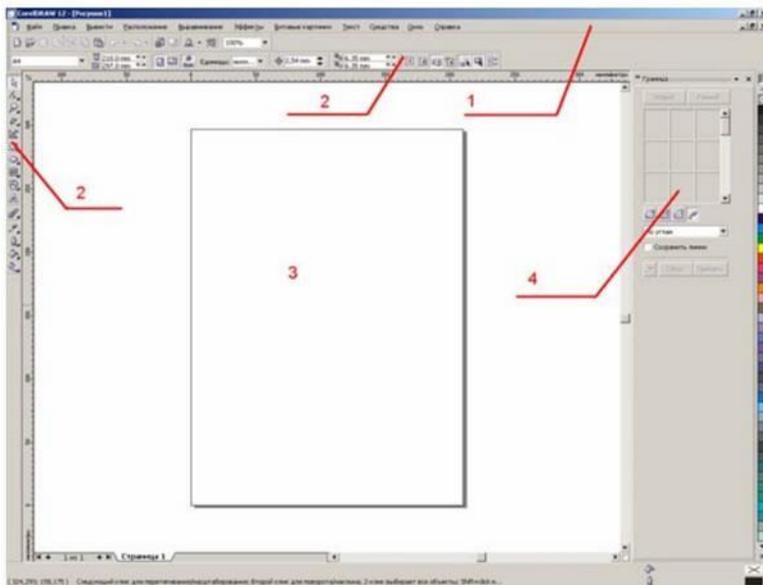
Окно
регулировки
размеров
рисунка

Графический редактор запоминает **3 последних** действия, которые можно отменить, воспользовавшись командой ПРАВКА, ОТМЕНИТЬ.

Основные сведения о графическом редакторе CorelDRAW

Программный продукт CorelDRAW содержит программы:

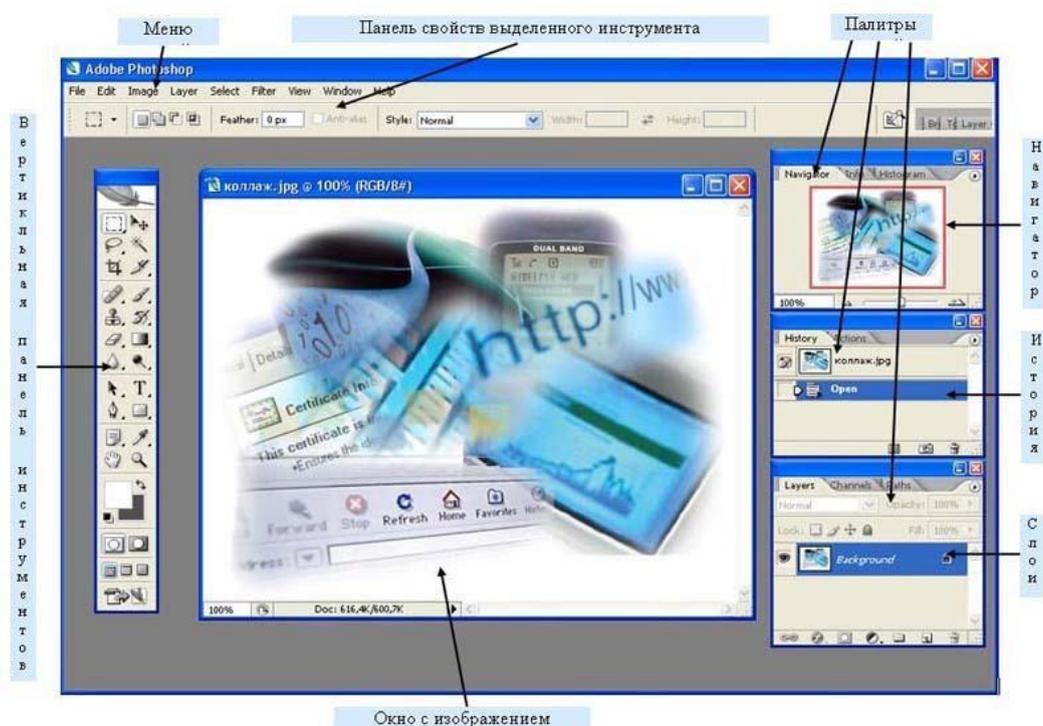
- CorelDraw - для рисования, создания векторизированной графики всех видов, цветов и шаблонов;
- CorelPhotoPaint – для раскрашивания и редактирования картинок;
- Corel R.A.V.E. – для создания анимированных средств управления и изображений для WEB;
- CorelTrace – для векторизирования подготовленного изображения.



- 2 - верхнее меню;
- 3 - панели инструментов;
- 4 - рабочий лист с изображением пространства выводимой на печать страницы;
- 5 – место, где по умолчанию располагаются все менеджеры.

Основные сведения о графическом редакторе Photoshop

В главном окне можно создать одно или несколько окон с различными изображениями. Стандартными элементами интерфейса в окне, характерными для Windows-приложений, являются **строка заголовка**, **системное меню функций**, **полоса состояния**



Характерными элементами окна Adobe Photoshop являются **панель инструментов**, **панель свойств инструментов** и **палитры** для быстрого выполнения функций.

Компоненты окна Adobe Photoshop CS2

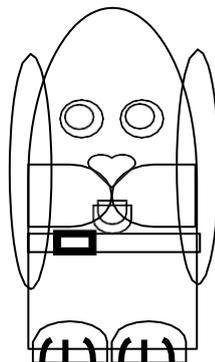
Элемент	Описание
Главное окно	Здесь производится редактирование изображений
Строка заголовка	Содержит название программы Adobe Photoshop CS2, кнопки свертывания, восстановления и закрытия окна.
Строка меню	Содержит меню команд, например: Файл , Редактирование , Изображение и др.
Панель инструментов	Содержит пиктограммы инструментов, используемых для работы с изображениями, например: инструмент Перемещение , инструмент Кисть и др.
Панель свойств	Используется для выбора значений параметров каждого инструмента (например, уровня непрозрачности, точки начала затухания, режима смешивания)
Палитры	Располагаются в правой части окна. Каждая палитра посвящена одной теме, например выбору цвета, работ с каналами изображения, выбору инструмента.
Кнопка меню окна	Содержит некоторые дублирующие функции работы с окном.
Кнопка Свернуть	Сворачивает окно Adobe Photoshop CS2 в панель задач. Для восстановления исходного размера необходимо щелкнуть кнопку Adobe Photoshop CS2 на панели задач Windows.
Кнопка Развернуть / Свернуть в окно	Разворачивает окно Adobe Photoshop CS2 на всю рабочую область Windows. После этого кнопка Свернуть в окно меняется на Свернуть , нажатие на которую восстанавливает окно в прежний размер.
Кнопка Закрыть	Закрывает окно Adobe Photoshop CS2.

Задание в программе Word

Используя автофигуры Word создать изображения. Набрать стихотворение.

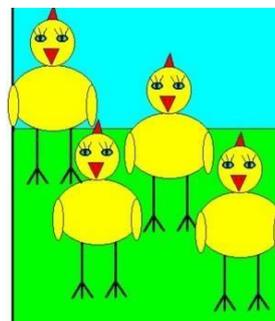
ПРО ЩЕНКА

Я - толстый
маленький щенок,
смешной и
толстолапый.
Меня хозяин в
дом принес,
забрав у мамы с
папой.
Когда мне грустно, я
скулю и, как умею,
лаю -
Ведь как еще людей
позвать, пока - увы -
не знаю.



Задание в графическом редакторе PAINT

Создать изображение в графическом редакторе PAINT, используя операцию копирования.



Задание. Заливки в редакторе CorelDRAW

Создайте изображение, используя различные заливки (однородную, фонтанную, узором, текстурой).



Задание. Художественное оформление в редакторе CorelDRAW
Используя инструмент «Художественное оформление» создать изображение на тему
«Пейзаж».

Примеры выполнения задания

