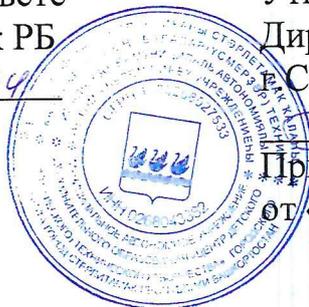


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского (юношеского) технического творчества»
городского округа город Стерлитамак Республики Башкортостан

Рассмотрено на методическом совете
МАУ ДО ЦДЮТТ г.Стерлитамак РБ
протокол № 4 от 02.09.2024



Утверждаю
Директор МАУ ДО ЦДЮТТ
г.Стерлитамак РБ

Г.Р.Васильева

Приказ № 90
от «02» 09 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Основы компьютерной графики»

(срок реализации программы - 1 учебный год,
количество часов в неделю – 4, за учебный год – 144)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Насырова Светлана Рашитовна

Содержание:

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план и содержание программы	5
3.	Планируемые результаты.....	9
4.	Календарный учебный график.....	11
5.	Методическое обеспечение программы.....	18
6.	Литература.....	22
	Приложение	24

1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Основы компьютерной графики» предназначена для реализации в учреждениях дополнительного образования детей. Программа имеет техническую направленность, предполагает освоение обучающимися знаний, умений, навыков в области информатики, приобретение ими практических навыков работы в программах Adobe Photoshop, Corel DRAW, развитие умственных, математических, учебных и творческих способностей.

Цель программы: ознакомление обучающихся с основами компьютерной графики, освоение информационных технологий, использующих компьютерную графику, приобретение практических навыков работы с графическими пакетами.

Для достижения цели предполагается решение ряда практических **задач**:

- 1) раскрыть роль информатики в формировании современной научной картины мира, значение информационных технологий;
- 2) способствовать изучению основных положений компьютерной графики и способов построения и обработки изображений
- 3) способствовать освоению обучающимися следующих тем:
 - виды графических редакторов;
 - редактор растровых изображений Adobe Photoshop;
 - Corel DRAW;
- 4) способствовать развитию умственных, математических, учебных и творческих способностей;
- 5) развивать уверенность в своих силах и способностях;
- 6) расширить представления обучающихся о современных профессиях, способствовать профориентации.

Цель и содержание образовательной программы направлены на профессиональное овладение средствами компьютерной графики, знание законов восприятия (воздействия) визуальных сообщений, созданных средствами или с помощью компьютерной графики и умение создавать компьютерную графику в соответствии с этими законами; владение навыком творческой разработки визуальных образов; освоение современной визуальной культуры, включающее выработку

умения оценивать качество визуальной информации, получаемой посредством технологий и повышение избирательности при "потреблении" визуальной информации, созданной с помощью компьютерной графики.

Особенностью обучения работе на компьютере является тесная связь теории с практикой, поэтому нецелесообразно отделять теоретические занятия от практических внутри одного занятия.

Практические занятия и самостоятельная работа обучающихся способствуют закреплению полученных теоретических знаний, формируют творческий подход к выполнению заданий, исходя из степени усвоения студентами теоретического материала.

В процессе обучения компьютерной графике рекомендуется сочетать допускает лекционно-практические формы занятий с использованием компьютера или видео для демонстрации и другие формы обучения самостоятельной работы обучающихся, творческие конкурсы, презентации творческих работ и др.

Программа реализуется в течение одного года: 144 часа (2 раза в неделю по 2 академических часа). Продолжительность занятия составляет 90 минут. Перерыв во время занятия составляет 10 минут, организуются динамические паузы. В процессе практической работы за компьютером проводится гимнастика для глаз.

Каждое занятие включает в себя закрепление полученных ранее знаний, изучение нового материала, практическую работу на ПК. Обучение сопровождается практикой работы с выполнением практических работ по всем темам программы и самостоятельных проектов по заданным темам. Практические задания рассчитаны на разный уровень подготовленности обучающихся.

Контроль знаний осуществляется при помощи тестирования, зачетов теоретических и практических, контрольных работ.

2. Учебный план.

№	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Входная диагностика. Техника безопасности	1	1	2
2	Повторение курса «Пользователь ПК»	4	10	14
3	Компьютерная графика. Adobe Photoshop	32	44	76
4	Corel DRAW	20	26	46
6	Творческие проекты	1	5	6
Итого:		58	86	144

2. Содержание программы.

Тема 1. Входная диагностика. Техника безопасности

Ознакомление с правилами внутреннего распорядка и программой. Режим занятий и отдыха. Правила безопасности при работе на компьютере, в кабинете информатики, правила пожарной безопасности.

Проведение диагностики знаний, умений, навыков работы на ПК

Тема 2. Повторение.

Обучающиеся должны:

знать:

- о возможностях графической оболочки Windows;
- о видах окон, применяемых в Windows;
- о способах копирования, перемещения, удаления объектов;
- о возможностях поиска информации в программе Проводник;
- о возможностях настройки Рабочего стола;
- о назначении программы MS Word;
- об основных элементах окна программы;
- об операциях редактирования документа;
- об операциях форматирования документа;
- о видах графических объектов, которые можно вставить в документ;
- о способах вставки картинок из библиотеки, рисунка из файла, автофигур;
- о группировке, разгруппировке и перегруппировке рисунка;

- о создании коллажа из фрагментов рисунка;
- о работе с панелью рисования;

уметь:

- выполнять операции с файлами и папками;
- создавать, сохранять, открывать документ MS Word;
- вставлять в документ графические объекты, символы, сноски;
- создавать и форматировать таблицы;
- создавать, удалять, дублировать слайды;
- создавать, открывать, сохранять презентации;
- работать в презентации в режиме сортировщика, слайда;
- добавлять колонтитулы и примечания в слайд;
- вставлять номер слайда, дату и время;
- вставлять слайды из других файлов;
- изменять разметку слайда, цветовую схему;
- изменять фон слайдов и оформление презентации;
- создавать эффекты анимации на слайде;
- устанавливать эффекты при смене слайдов,

Понятия: панель управления, панель задач, панель быстрого доступа, область уведомлений, часы, индикатор клавиатуры, рабочий стол, фон, заставка, пароль, тема, цветовая схема, разрешение экрана, цветопередача, «дерево» папок, главная папка, вложенная папка, левая и правая панель, поиск файлов и папок, дискета, таблицы, строки, столбцы, ячейки, автоформатирование таблицы, редактор формул, шаблоны, маркированный список, нумерованный список, многоуровневый список, колонки, поля страницы, ориентация, колонтитулы, рамки, шрифт, абзац, шаблоны оформления, разметка слайда, слайд, презентация, анимация, сортировщик слайдов, колонтитулы, примечание, цветовая схема слайда, демонстрация презентации, оформление презентации, переход слайда.

Тема 3. Компьютерная графика. Adobe Photoshop

Обучающиеся должны:

знать:

- о разновидностях программ для обработки изображений;
- о форматах графических файлов;
- о видах компьютерной графики;
- о достоинствах и недостатках растровой и векторной графики;
- о цветоделении;
- режимы формирования цветов;
- характеристики точечных изображений;
- понятие разрешения изображения;
- инструменты выделения;
- инструменты движения и масштабирования;

- инструменты заливки;
- инструменты рисования;
- инструменты смазывания границ;
- виды трансформации объектов;
- назначение инструмента Штамп и Клонирование Штампа;
- назначение и разновидности инструмента Ластик;
- определение понятия «слой»
- случаи, когда Photoshop создает слой автоматически;
- эффекты слоя;
- основные пункты меню Выделение;
- инструменты, входящие в пиктограмму Текст;
- назначение этих инструментов назначение фильтров;
- основные группы фильтров;

уметь:

- определять тип файла по расширению;
- определять физический размер изображения;
- создавать новый лист для рисования;
- пользоваться панелью инструментов программы Adobe Photoshop;
- сохранять готовый рисунок;
- копировать изображение из одного файла в другой;
- создавать кисть, определяемую пользователем;
- трансформировать объекты;
- пользоваться пиктограммой Ластик;
- снимать, инвертировать, сохранять выделение;
- создавать надпись, выдавленную из фона;
- создавать надпись, заполненную фоном;
- создавать искаженный текст;
- использовать фильтры группы Рендер для монтажа изображения;
- использовать фильтры группы Смазывание для создания «эффекта линзы»;
- убирать дефекты с изображений;
- соединять две картинки вместе;
- создавать коллаж из нескольких изображений;
- делать отражение рисунка в оде;
- создавать надпись, «написанную мелом»;
- создавать надпись, «написанную огнем»;
- создавать надпись, «написанную льдом»;

Понятия: растровая графика, векторная графика, фрактальная графика, размер изображения, пиксел, разрешение, размер пиксела, глубина пиксела, режим изображения, модель RGB, модель CMYK, цветоделение, выделение, кадрирование, полигональное лассо, «волшебная палочка», градиент, резкость, размытие, трансформация, пиктограмма, штамп, ластик, волшебный ластик, стиратель фона, слои, группировка слоев, склеивание слоев, эффекты слоя, маска, панель параметров,

инвертировать, модифицировать, граница, сглаживание, фильтр, искажение, резкость, стиль, текстура, искусство, мазок кистью.

Тема 4. Corel DRAW.

Обучающиеся должны:

знать:

- состав, особенности, использование в полиграфии и Internet;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в CorelDraw;
- графические примитивы;
- навыки работы с объектами;
- способы редактирования геометрической формы объектов;
- цветовые модели;
- простые и составные цвета;
- способы окрашивания объектов;
- средства повышенной точности;
- виды текста: простой и фигурный текст;
- способы настройки документа;
- планирование и создание макета с использованием всех элементов CorelDraw;

уметь:

- выделять и преобразовывать объекты;
- работать с объектами;
- управлять масштабом просмотра объектов;
- копировать объекты;
- сгруппировывать объекты;
- редактировать объекты геометрической формы;
- настраивать контура;
- работать с цветом;
- размещать текст вдоль кривой;
- планировать макет;
- добавлять перспективы.

Понятия: режимы просмотра документа, группировка объектов, соединение объектов, логические операции, свободное рисование и кривые Безье, настройка контура, природа цвета, цветовые модели, простые и составные цвета, способы окрашивания объектов, прозрачность объекта, цветоделение, линейки, сетки, направляющие, оформление текста, простой и фигурный текст, настройка документа, планирование макета, создание макета, фигурная обрезка, создание тени, оконтуривание объектов, режим цветоделения.

Тема 6. Творческие проекты

Выполнение творческих проектов в программах Adobe Photoshop, Corel DRAW, и их защита.

Подведение итогов. Награждение по итогам года.

3. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, любви и уважения к городу, стране, природе, чувства гордости за свою Родину;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;
- формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).

Предметные результаты:

- знание правил безопасного пользования цифровым и компьютерным оборудованием;
- знание принципа работы с программами – графическими редакторами;
- знание основных направлений развития современной науки;
- знание основ сферы применения информационных технологий;
- знание основ редактирования изображений;
- знание основ создания графических объектов в программах Adobe Photoshop и CorelDRAW,
- знание основной профессиональной лексики;
- знание актуальных направлений научных исследований в общемировой практике.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы.
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;

- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью учителя.
- работать в группе и коллективе;
- уметь рассказывать о проекте;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

4. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Организационное занятие								
1				Комбинированное занятие	2	Мастер-класс.	каб. №4	практическая работа
2				Комбинированное занятие	2	Мастер-класс.	каб. №4	практическая работа
3				Комбинированное занятие	2	Мастер-класс.	каб. №4	практическая работа
4				Сообщение новых знаний	2	Введение в программу.	каб. №4	беседа
5				Сообщение новых знаний	2	Техника безопасности. Paint.	каб. №4	беседа
6				Сообщение новых знаний	2	Программа Paint.	каб. №4	беседа
7				Комбинированное занятие	2	Операции с файлами и папками. Проводник.	каб. №4	тестирование
8				Сообщение новых знаний	2	Настройки Windows. Панель управления.	каб. №4	практическая работа

9				Комбинированное занятие	2	MS Word.	каб. №4	практическая работа
10				Практическая работа	2	PowerPoint	каб. №4	тестирование
11				Комбинированное занятие	2	Excel.	каб. №4	Комбинированное занятие
12				Сообщение новых знаний	2	Компьютерная графика. Цветовые модели	каб. №4	Сообщение новых знаний
13				Комбинированное занятие	2	Adobe Photoshop. Инструменты: выделение, кисть.	каб. №4	Самостоятельная работа.
14				Самостоятельная работа	2	Инструменты: кисть, заливка	каб. №4	Самостоятельная работа
15				Комбинированное занятие	2	Инструменты: штамп, ластик.	каб. №4	Самостоятельная работа.
16				Сообщение новых знаний	2	Трансформирование.	каб. №4	практическая работа
17				Самостоятельная работа	2	Работа со слоями.	каб. №4	практическая работа
18				Комбинированное занятие	2	Практическая работа.	каб. №4	практическая работа
19				Сообщение новых знаний	2	Работа с текстом.	каб. №4	практическая работа

20				Сообщение новых знаний	2	Меню Выделение.	каб. №4	практическая работа
21				Практическая работа	2	Практическая работа	каб. №4	Самостоятельная работа
22				Комбинированное занятие	2	Инструменты рисования.	каб. №4	практическая работа
23				Сообщение новых знаний	2	Фильтры.	каб. №4	практическая работа
24				Практическая работа	2	Практическая работа	каб. №4	практическая работа
25				Комбинированное занятие.	2	Создание коллажей.	каб. №4	практическая работа
26				Самостоятельная работа.	2	Настройки кистей.	каб. №4	практическая работа
27				Самостоятельная работа.		Создание новой кисти.	каб. №4	практическая работа
28				Комбинированное занятие	2	Инструменты ретуши.	каб. №4	практическая работа практическая работа

29				Комбинированное занятие	2	Стиль слоя.		
30				Сообщение новых знаний	2	Маска слоя.	каб. №4	беседа
31				Комбинированное занятие	2	Творческий проект.	каб. №4	практическая работа
32				Комбинированное занятие	2 2	Творческий проект.	каб. №4	практическая работа
33				Комбинированное занятие	2	Защита творческих проектов.	каб. №4	Самостоятельная работа, беседа
34				Самостоятельная работа	2	Новогодняя открытка «Ёлочка»/	каб. №4	Самостоятельная работа
35				Самостоятельная работа	2	Эффект плавного перехода. Коллаж «Времена года».	каб. №4	Самостоятельная работа
36				Комбинированное занятие	2	Кадрирование. Правила кадрирования.. Коллаж «Стерлитамак»	каб. №4	Самостоятельная работа, беседа
37				Комбинированное занятие	2	Инструменты ретуши. Ретуширование старых фотографий.	каб. №4	Самостоятельная работа, беседа
38				Самостоятельная работа	2	Обработка фотографий с помощью фильтров.	каб. №4	Самостоятельная работа
39				Комбинированное занятие	2	Инструмент Трансформирование и его виды.	каб. №4	Комбинированное занятие

40				Самостоятельная работа	2	Эффект рисунка карандашом.	каб. №4	Самостоятельная работа
41				Самостоятельная работа	2	Выделение и заливка. Открытка «Пейзаж»	каб. №4	практическая работа
42				Сообщение новых знаний	2	Фильтры. Рисунок «Океан».	каб. №4	тестирование
43				Комбинированное занятие	2	Способы перевода фотографий в черно-белый.	каб. №4	практическая работа
44				Самостоятельная работа	2	Кадрирование. Правила кадрирования. Коллаж «Ралли»	каб. №4	практическая работа
45				Комбинированное занятие	2	Инструменты ретуши. Ретуширование портрета.	каб. №4	практическая работа
46				Комбинированное занятие	2	Обработка фотографий с помощью фильтров Стилизация.	каб. №4	практическая работа
47				Самостоятельная работа	2	Инструмент Лассо.	каб. №4	практическая работа
48				Комбинированное занятие	2	Инструмент Текст. Эффект «Серебрянная буква»	каб. №4	беседа
49				Изучение нового учебного материала	2	Выделение и заливка. Открытка «Пейзаж»	каб. №4	практическая работа
50				Изучение нового учебного материала	2	Фильтры. Рисунок «Океан».	каб. №4	практическая работа
51				Практическая работа	2	Перевод ч/б фотографии в цвет.	каб. №4	практическая работа
52				Комбинированное занятие	2	Создание огненного эффекта.	каб. №4	практическая работа

53			Комбинированное занятие	2	Веб-квест «Космические дали».	каб. №4	практическая работа
54			Комбинированное занятие	2	Коллаж «Космос», «Морское дно».	каб. №4	графическая работа
55			Комбинированное занятие	2	Замена цвета. Черно-белая фотография.	каб. №4	практическая работа
56			Самостоятельная работа	2	Эффект «двойной экспозиции»	каб. №4	практическая работа
57			Комбинированное занятие	2	Основы Corel DRAW.	каб. №4	практическая работа
58			Комбини-рованное занятие	2	Состав изображений	каб. №4	графическая работа
59			Комбини-рованное занятие	2	Линии	каб. №4	практическая работа
60			Самостоятельная работа	2	Текст	каб. №4	практическая работа
61			Практическая работа	2	Объекты	каб. №4	практическая работа
62			Самостоятельная работа	2	Заливки	каб. №4	практическая работа
63			Комбини-рованное занятие	2	Обводка контуров	каб. №4	практическая работа
64			Комбини-рованное занятие	2	Отображение рисунка на экране	каб. №4	практическая работа

65			Комби-ниро- ванное занятие	2	Совокупности объектов	каб. №4	графическая работа
66			Комби-ниро- ванное занятие	2	Огибающие и деформации	каб. №4	графическая работа
67			Комби-ниро- ванное занятие	2	Перспектива, тени и экструзия	каб. №4	практическая работа
68			Комбинированное занятие	2	Клоны, символы, пошаговые пере- ходы и ореолы	каб. №4	графическая работа
69			Комби-ниро- ванное занятие	2	Линзы	каб. №4	Практическая работа
70			Практическая работа	2	Прозрачность и фигурная обрезка	каб. №4	Практическая работа
71			Практическая работа	2	Размещение текста на траектории	каб. №4	Практическая работа
72			Комбинированное занятие	2	Точечные изображения и коллажи	каб. №4	Практическая работа
73			Комбинированное занятие	2	Вывод иллюстрации	каб. №4	Практическая работа
74			Комбинированное занятие	2	Творческий проект	каб. №4	Практическая работа

5. Методическое обеспечение

5.1. Условия реализации программы

- Персональные компьютеры для работы с предустановленной операционной системой и специализированным ПО;
программы Adobe Photoshop, Corel DRAW;
- мультимедийное оборудование;
- **иллюстративный и демонстрационный материал:**
- образцы ;
- иллюстрации;
- журналы, книги, статьи.
- **материалы для проверки освоения программы:**
- карточки-тесты для проведения контроля знаний;
- технологические карты.

Материалы для занятий подобраны с использованием:

- исторических сведений (например: история развития ЭВМ, практические задания с использованием исторических сведений, фотографий и изображений);
- практический материал и задания с использованием местного материала (например: нарисовать эмблему объединения, создать фото коллаж своей семьи, своего города);

Большое внимание уделяется самостоятельной работе и работе с дополнительной литературой. Литература размещена в кабинете информатики. Для успешной работы с дополнительной литературой ученик должен уметь:

1. читать с пониманием;
2. выделять и запоминать самое главное;
3. текст делить на части;
4. творчески перебирать прочитанное;
5. составлять план по прочитанному.

Обязательно на занятиях проводим гимнастику для глаз, комплекс упражнений при работе за компьютером. Комплекс упражнений выставлен на информационном стенде.

5.2 Методическое обеспечение

При реализации программы применяются следующие формы проведения занятий: инструктаж, беседа, лекции (изложение теоретического материала), демонстрация электронных презентаций по определенным темам, практические занятия (самостоятельное выполнение обучающимися заданий на компьютерах), проекты (самостоятельная разработка воспитанниками определенных тем).

На занятиях при изучении нового материала применяются следующие методы организации и осуществления учебно - познавательной деятельности: словесные (лекция, беседа, дискуссия, объяснение) с использованием наглядных методов (демонстрация презентаций по определенным темам, плакатов, лучших работ обучающихся других групп объединения «Информатика»).

При организации практической части занятия применяются практические методы: самостоятельные работы, практические работы, творческие проекты.

Обязательно используются методы стимулирования и мотивации учения воспитанников: игровая ситуация (терминологический футбол и т.д.), проблемная ситуация, дискуссия, обсуждение (при изучении нового материала), поощрение (выставляются оценки за работу и награждаем флажком обучающегося, который правильно и быстро выполнил задание).

В образовательном процессе используются следующие **методы:**

- словесные (беседа, опрос, дискуссия и т.д.);
- игровые;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение ее самостоятельно или группой);
- метод проектов;
- наглядные:
- демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм;
- использование технических средств;
- просмотр кино- и телепрограмм;
- практические задания;
- анализ и решение проблемных ситуаций и т.д.

5.3 Методические материалы

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы компьютерной графики» были разработаны следующие методические материалы:

технологические карты: открытка «Елочка», рисунок «Океан», коллаж из одного снимка, Эффект «Серебрянная буква», фотоколлаж «Космос", коллаж «Морское дно», эффект Двойной экспозиции, Перевод фотографии в рисунок, коллаж «Времена года», Черно-белая фотография и др.

электронные презентации: Растровая и векторная графика, Цветовые модели и др

контрольные работы: для контроля усвоения программы разработаны: тест для входной диагностики, промежуточная контрольная работа, которая проводится в декабре, итоговая контрольная работа по результатам освоения программы проводится в мае.

мастер-классы: разработаны мастер-классы «Открытка для мамы», «Новогодняя елочка», «День победы», «Обработка портрета».

5.3. Формы аттестации и контроля освоения программы

Контроль знаний обучающихся организуется в следующих формах: устный контроль (в начале занятия устный опрос пройденного материала, зачеты по теории, тесты, контроль с использованием сигнальных карточек: сигнальные карточки для соблюдения дисциплины, оценки – 3 жетона оценка 4, 4 жетона – оценка 5); письменный контроль (контрольные работы, самостоятельные работы, рефераты, творческие работы); а также упражнения для повторения определенной темы или всего пройденного материала, самостоятельные и контрольные практические работы за компьютером, контрольные срезы (промежуточная и итоговая диагностика).

Периодичность:

Текущий контроль – формы отражены в календарном учебном графике и содержании учебного плана,

Промежуточная диагностика – диагностическая работа, проводится в декабре-январе.

Цели:

- определить уровень знаний, умений, навыков в соответствии с образовательной программой на данном этапе ее реализации;
- определить уровень развития детского коллектива, динамику личностного развития.

По результаты диагностики могут быть корректировки календарного учебного графика, содержания теоретической или практической части программы, корректировки модели педагогического взаимодействия, воспитательной работы.

Итоговая диагностика - проводится с целью определения результативности освоения образовательной программы в мае.

Формы контроля: тест, контрольная работа.

5.4. План воспитательных мероприятий

В ходе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводятся следующие воспитательные мероприятия:

- беседы по вопросам безопасности, этики;
- тематические занятия к праздникам;
- посещения выставок;
- тематические вэб-квесты.

Название мероприятия	Время проведения
День открытых дверей	сентябрь
Безопасная дорога: ПДД	сентябрь
День республики: выставка рисунков, тематические занятия	октябрь
Подари улыбку маме (тематические занятия, рисунки в программах)	ноябрь
Участие в городском конкурсе «Ёлоч-	декабрь

ка»	
Участие в городском конкурсе творческих работ «Волшебство вдохновения»	январь
Мероприятия, посвященные воспитанию патриотизма.	февраль
Мероприятия, посвященные Международному женскому дню 8 Марта	март
Участие в городском конкурсе по космонавтике	апрель
Мероприятия, посвященные Дню победы 9 Мая	май
Участие в городском конкурсе творческих работ «Стерлитамак – Город будущего»	май

Литература для педагога:

Нормативная основа:

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 РФ от 29 мая 2015 г. №996-р)
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
6. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
7. Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 N 06-1844)
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»

Педагогическая литература:

1. Бордовская Н.В. Психология и педагогика. Стандарт третьего поколения. Учебник для ВУЗов .- М.:Проспект, 2021
2. Загвязинский В. И. Теории обучения и воспитания. Учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования. – М: Академия, 2023
3. Кан-Калик В.А. Педагогическое творчество. - М.: Педагогика, 1990г.
4. Крившенко Л.П. Педагогика. Учебник.-2-е изд.- М.:Проспект, 2022.
5. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Учебник для вузов. .- М.:Проспект, 2023
6. Педагогика. /Под ред. П.И. Пидкасистого. М.: Пед. наследие России, 2022.
7. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии /Под ред. С.А. Смирнова. М.: Академия, 2022.
8. Подласый И.П. Педагогика. - М.: Просвещение, 2023.
9. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. - М.: Народное образование, 2021.
10. Сластенин В.А. И др. Общая педагогика. в 2 частях. – М: Академия, 2022.

Литература по предмету:

1. Базылев Г. В. Photoshop CS. Самоучитель. – М.: Вильямс, 2005. – 608 с.
2. Графический дизайн. Тимофеев Г.С. Тимофеева Е.В.
3. Дедков В. Adobe Photoshop. Настольная книга мастера. – М.: Компьютер-пресс, 2001. – 224 с.
4. Информатика. Базовый курс. 4-е издание/Под ред. С.В.Симоновича. – СПб.: Питер, 2005.- 640 с.: ил
5. Миронов Д. Ф. CorelDRAW 12. Учебный курс. – СПб: Издательство Питер, 2004. – 442 с.
6. Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия. – М.: АСТ, 2002. – 640 с.
7. Петров М. Н. Молочков В.П. Компьютерная графика. Питер.2002г.
8. Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. – СПб: Издательский дом "Питер", 2003. – 768 с.
9. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: Учебное пособие. – М.: АСТ – ПРЕСС: Инфорком – Пресс, 2001. – 480 с.
- 10.Филосова Е.И. Компьютерная графика. Части 1 и 2. Растровая графика. FotoShop. Методические указания /Башкирский государственный аграрный университет.: Уфа, 2001.
- 11.Adobe Photoshop 7. Полное руководство Д. Блатнер издательство "Диа-СофтЮП", 2003 г.
- 12.Photoshop 5.5 для Windows. Библия пользователя Дик Мак-Клелланд 2003г.
- 13.Photoshop 7 для "чайников", Дик Мак-Клелланд, Барбара Обермайер,2002

Литература для обучающихся и родителей:

1. Дедков В. Adobe Photoshop. Настольная книга мастера. – М.: Компьютер-пресс, 2021. – 224 с.
2. Петров М. Н. Молочков В.П. Компьютерная графика. Питер.2022г
3. Справочные материалы по программе «Компьютерная графика и дизайн». Васильева Г.Р.
4. Photoshop для "чайников", Дик Мак-Клелланд, Барбара Обермайер,2022

**Диагностический материал для промежуточной аттестации обучающихся
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Основы компьютерной графики»**

Тест по программе Adobe Photoshop

1. Какой фильтр нужно использовать, чтобы придать резкость слегка размытому изображению, не теряя при этом контроль над процессом?

Выберите правильный вариант:

- Увеличение резкости
- Контурная резкость
- Резкость на краях

2. Какой инструмент необходимо использовать, чтобы изменить цвет или тон слоя?

Выберите правильный вариант:

- Растрированный слой
- Корректирующий слой
- Слой-маска

3. Для чего используется этот инструмент?



Выберите правильный вариант:

- Для редактирования выделенной области
- Для кадрирования
- Для перестановки слоев

4. Как называется этот инструмент?



Выберите правильный вариант:

- Пятно
- Произвольная фигура
- Чернила

5. Какую кнопку нужно нажать, чтобы добавить слой-маску?



Выберите правильный вариант:

- А
- В
- С

6. Придать изображению или фигуре другую форму можно с помощью...

Выберите правильный вариант:

- деформации.
- коррекции.
- растрирования.

7. С какой целью используется панель «Навигатор»?

Выберите правильный вариант:

- Для перемещения отдельных слоев по плоскости изображения
- Для изменения масштаба просмотра изображения
- Для изменения порядка слоев на изображении

8. Инструмент «Архивная кисть» позволяет...

Выберите правильный вариант:

- заменить цвет всех похожих пикселей на фоновый, если в слое заблокирована прозрачность.
- удалить лишние операции из панели «История».
- восстановить часть изображения до состояния, выбранного на панели «История».

9. Какой из перечисленных инструментов отсутствует в Photoshop?

Выберите правильный вариант:

- Размазывающая кисть
- Восстанавливающая кисть
- Палец

10. Преобразование смарт-объекта в редактируемый слой – это...

Выберите правильный вариант:

- трансформирование
- рендеринг
- растрирование

Тест по программе CorelDRAW

1. Чтобы разделить текст с возможностью редактировать каждую букву отдельно нужно выполнить команды:

- а) Объект - Разъединить Кривая
- б) Объект - Преобразовать в кривую
- в) Объект – Разъединить фигурный текст

2. Какой инструмент на боковой панели нужно использовать для создания фигуры

(отметьте соответствующей буквой)

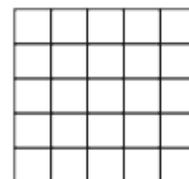
а)



б)



в)





3. Какие форматы относятся к растровой графике? Отметьте все.

- а) JPEG
- б) SVG
- в) CDR
- г) PNG

4. На какой вкладке панели Преобразования можно задать угол поворота объекта?

Отметьте галочкой.

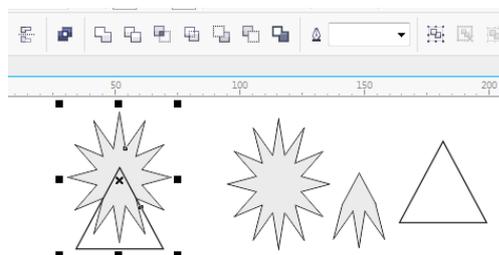


5. Какой тип узла (инструмент Форма) выделен

- а) перегиб
- б) сглаженный
- в) симметричный



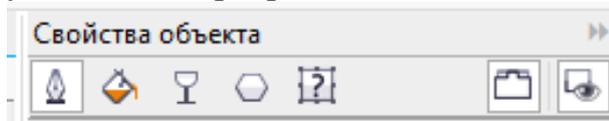
6. Какую команду нужно выполнить чтобы получить такой результат. Отметьте галочкой.



7. При создании логотипа

- а) Можно использовать только или «теплые» или «холодные» цвета,
- б) желательно использовать не более 3 цветов
- в) чем больше используется цветов – тем лучше

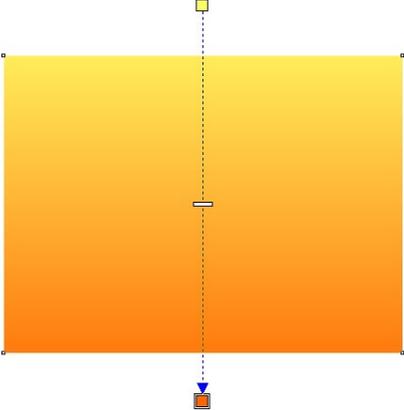
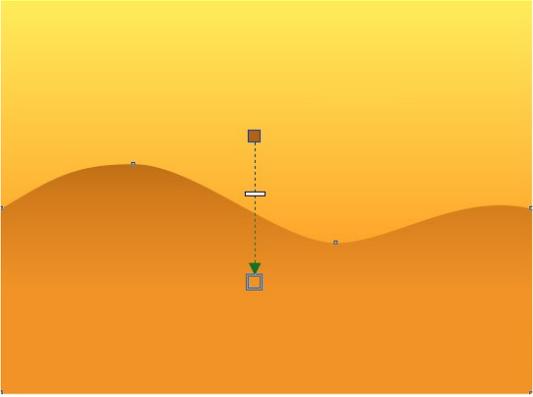
8. Отметьте галочкой вкладку на панели Свойства объекта, которая позволит установить прозрачность объекта.



Практическая работа

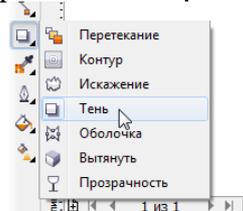
1. Нарисовать в программе AdobePhotoshop рисунок, используя инструменты выделения, рисования и заливки.

2. Выполнить рисунок «Пустыня» по инструкции в программе CorelDRAW:

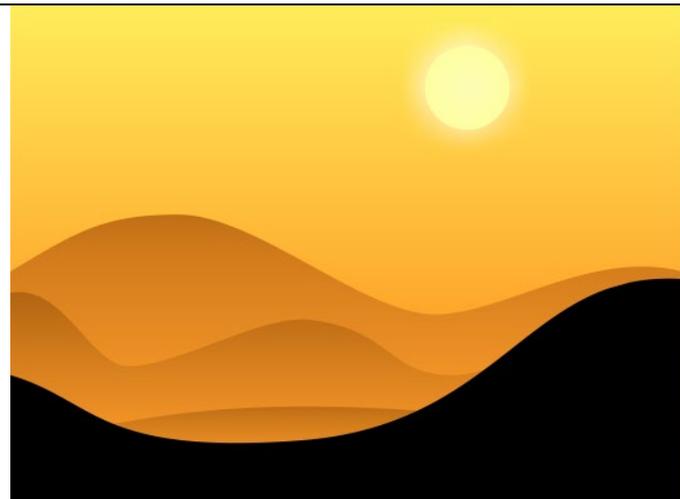
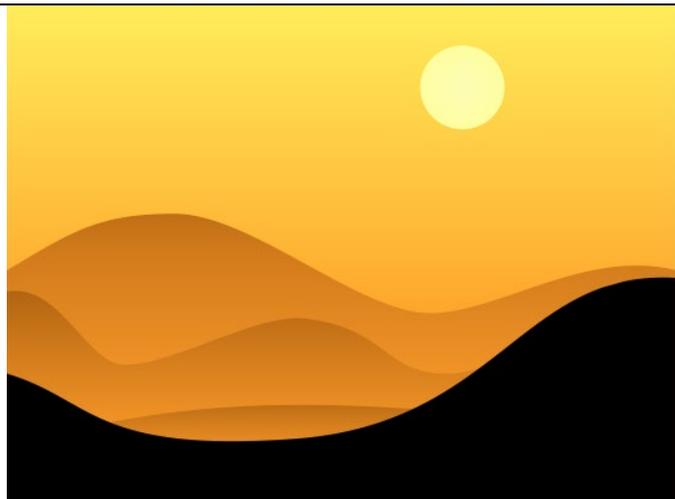
<p>1) Начнём с фона. Рисуем прямоугольник (F6) . В наборе инструментов выбираем интерактивную заливку (G)  и делаем линейный градиент. Нижний цвет: 255 102 0, верхний: 255 255 102 (всё в RGB).</p>	<p>2) Затем при помощи инструмента свободная форма (F5) нарисуйте вот такой объект. Также установите для него линейную заливку, но уже с другими цветами: 178 100 18 (верхний) и 241 147 39 (нижний).</p>
	
<p>2) Наверно, вы уже догадались, что это будут горы или дюны (кому как нравится). Сделаем ещё две, только немного поменьше. Должно получиться следующее:</p>	<p>3) Уже неплохо скажете вы, но это ещё не всё. Так как мы изображаем закат, на переднем плане будет хорошо смотреться тёмный силуэт холма.</p>
	

4) Ну какая пустыня без жаркого, палящего солнца? Теперь создадим и его. Выберите инструмент эллипс (F7)  и, удерживая клавишу Ctrl сделайте окружность с правой стороны неба. Закрасьте её однородным цветом 253 253 174.

5) Для красоты, края нашему солнцу сделаем размытыми при помощи тени.



В настройках тени укажите следующие параметры:



6) В заключение добавим на наш рисунок пустынное растение - кактус. Отрисовку будем проводить хорошо знакомым нам инструментом свободная форма.



Теперь напоминает Дикий Запад. На этом всё! Если у вас получилось что-то похожее, поздравляю! Можете распечатать на цветном принтере, вставить в рамку и повесить этот живописный пейзаж себе на стену.