

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА №29**

СОГЛАСОВАНО:
Методический совет
Протокол № 1
от 18.03.2024

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ № 29

Подписано электронной подписью
Сертификат:
008C5C9E0A073380DDB4A7CBV479D5B81A
Владелец:
Светлова Марина Борисовна
Действителен: 14.06.2023 с по 06.09.2024

Приказ №Ш29-13-212/4 от «27» марта 2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)
ПРОГРАММА
«Компьютерная графика и дизайн»
технической направленности**

Возраст учащихся: 15-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Общее количество часов: 38

Авторы-составители программы:
Кузнецова Наталья Владимировна,
учитель информатики,
педагог дополнительного образования

г. Сургут
2024г

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерная графика и дизайн» технической направленности реализуется на базе МБОУ СОШ №29.

Программа является модифицированной и составлена на основе типовой программы с изменениями и учётом особенности возраста и уровня подготовки детей.

Программа рассчитана на учащихся 15-17 лет (10-11 классы). Реализуется 1 год (38 часов).

Содержание программы распределено в одном разделе: Растровая графика. Растровые графические редакторы.

Целью обучения является создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

К концу обучения учащиеся будут знать основные инструменты растровой программы Gimp; иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.); подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач; использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке; использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp; уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции; получить навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики; использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования; освоить навыки работы с графическим планшетом; уметь использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их; свободно владеть инструментами векторной программы Inkscape для создания сложных рисунков; рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.); уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов; закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения; создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции; уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Программа рассчитана на учащихся 15-17 лет

Количество часов: в неделю 1 час; в год-38 часов

Срок обучения -1 год.

ПАСПОРТ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(общеразвивающей)
ПРОГРАММЫ МБОУ СОШ №29

Название программы	Компьютерная графика и дизайн
Направленность программы	техническая
Возраст учащихся	15-17 лет
Ф.И.О. авторов (разработчиков)	Кузнецова Наталья Владимировна
Год разработки	2024
Срок реализации программы	Программа рассчитана на период с 2024 по 2025 год. Начало реализации программы - 1 сентября 2024, окончание – 31 мая 2025 года.
Уровень программы	Стартовый
Количество часов на реализацию программы	38 часов в год; 1 час в неделю
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Методический совет Протокол № 1 от 18.03.2024 г.
Информация о наличии рецензии	отсутствует
Цель	Создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> • дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape; • дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы; • обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач; • рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.); • обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции; • закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов; • освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом; • рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации; • развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
Планируемые результаты освоения программы	<p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • нравственно-эстетическое оценивание; • навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий; • умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы,

	<p>окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка;</p> <ul style="list-style-type: none"> • наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; • понимание роли информационных процессов в современном мире; • владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; • способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость информационной подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества; • способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.; • владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия; коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача; • опыт принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов; • владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; • владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую; • умение выбирать форму представления графической информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования. <p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные понятия о представлении графической информации; • развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; • представление о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации; основные навыки и умения использования компьютерных устройств; • навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при
--	---

	<p>работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;</p> <ul style="list-style-type: none"> • принципы построения компьютерной анимации; • форматы графических файлов; • среда и режим работы графических редакторов; • понятие проекта; типы проектов и их проектные продукты; понятие презентации проекта; этапы выполнения проекта и структура проекта.
Формы занятий	<p><i>фронтальная</i> – подача учебного материала всему коллективу учеников;</p> <p><i>индивидуальная</i> – самостоятельная работа учащихся с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;</p> <p><i>групповая</i> - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.</p>
Применяемые технологии	<p>Для реализации данной программы в основном используются несколько видов педагогических технологий: игровая технология, технология личностно-ориентированного обучения, проектирование, технология мульттерапии, информационные технологии, здоровьесберегающие технологии.</p>
Методическое обеспечение	<p>Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.</p> <p>Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020</p> <p>Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020.+CDROM.</p> <p>Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2018 – 52с. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».</p>
Условия реализации программы(оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор). Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений. Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.</p>

Пояснительная записка

Нормативно-правовые документы, на основе которых разработана дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и дизайн» на 2024-2025 учебный год:
ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998г. № 124 – ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»;
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (утверждён на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 года, протокол № 3);
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации 05.08.2020г. №882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации дополнительных образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05 2018г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685 – 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организацией воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»).

РЕГИОНАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

- Закон ХМАО - Югры от 01.07.2013 N 68-оз (ред. от 24.09.2020) "Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре";
- Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО- Югры от 23.08.2022 №10-П-1765 «О внесении изменений в приказ ДО и МП ХМАО -Югры от 12.08.2022 №10-П-1692 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Ханты-Мансийском округе -Югре»;
- Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры от 30.10.2020 №10-П-1589 «Об обеспечении персонифицированного учета детей, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам в ХМАО- Югре».

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

- Постановление Администрации г.Сургута от 08.10.2021 г. №8793 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в г.Сургуте ХМАО-Югры, об организации предоставления сертификатов дополнительного образования».

ШКОЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

- Устав МБОУ СОШ №29;
- Положение о дополнительном образовании в МБОУСОШ №29.
- Порядок проведения внутренней экспертизы дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ.
- Алгоритм проведения экспертизы дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ.

Актуальность программы:

Актуальность программы «Компьютерная графика и дизайн» заключается в том, что предмет Информатика изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на практические занятия (такие как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно и, благодаря работе в группе дополнительного образования, данный пробел можно возместить.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного курса отражает потребности учащихся и школы. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиапрезентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Направленность программы:

техническая

Уровень освоения программы:

Стартовый

Отличительные особенности программы:

К отличительным особенностям программы можно отнести: обязательные принципы в подготовке ребят к созданию и разработке графических объектов, учет возрастных, психофизиологических особенностей и индивидуальных качеств личности детей.

Адресат программы:

Программа обучения «Компьютерная графика и дизайн» рассчитана на учащихся, проявляющие интерес к графическому дизайну. Не имеющие противопоказаний по здоровью. Представленная программа рассчитана на любой социальный статус учащихся, имеющих различные интеллектуальные, технические, творческие способности.

Данная программа рассчитана на работу с детьми 15-17 лет (10-11 класс).

Наполняемость учебной группы 12 человек. Всего 1 группа.

Объем программы:

Общее количество учебных занятий в год - 38 ч, в неделю -1 ч.

Режим занятий:

Продолжительность занятия – не более 40 мин. Программа предполагает проведение одного занятия в неделю по одному часу.

Форма обучения: очная.**Образовательный формат:**

- Работа с программным обеспечением.
- Теоретические занятия.
- Практические занятия.
- Тематические занятия
- Лекции, беседы.

Срок освоения программы:

Программа рассчитана на 1 года обучения.

Предполагаемые уровни результатов обучения:

По целевому ориентированию и уровню сложности данная общеразвивающая программа является программой ознакомительного уровня. В ее основе развитие творческого потенциала ребенка

Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество учителя и ученика;
- научности, предполагающий отбор материала из научных источников, проверенных практикой;
- систематичности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.

Практическая значимость программы:

Программа способствует формированию навыков самостоятельной познавательной и практической деятельности, развитию познавательных потребностей и творческого потенциала обучающихся. Занимаясь разработкой и коррекцией графических объектов, обучающиеся включаются в процесс творчества и самовыражения. Построение образовательного процесса предусматривает опору на содержание основного образования, применение широкого комплекса знаний по базовым учебным дисциплинам: информатика, искусство, технология, история, информационные технологии.

Цель программы:

Создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

Задачи программы:

Личностные – формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме

Метапредметные – обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции; освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом; развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника

Предметные – овладение учащимися знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape; овладение базовыми знаниями о персональном компьютере, формирование навыка свободного ориентирования в графической среде операционной системы; обучение возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач; рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями; закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов; рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации

Принципы работы при реализации программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество учителя и ученика;
- научности, предполагающий отбор материала из научных источников, проверенных практикой;
- систематичности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.

Методы работы при реализации программы:

- **словесные методы:** лекция с элементами беседы - объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна.
- **наглядные методы:** демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов;
- **практические методы:** приобретение навыков работы в дизайнерских программах и

исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта.

Условия реализации программы:

Кабинет информатики, соответствующий санитарно-гигиеническим требованиям по площади и уровню освещения, температурному режиму, в кабинете имеются инструкции по охране труда, правила поведения на занятиях, инструкция по противопожарной безопасности, интерактивная доска, компьютеры или ноутбуки, проектор, интерактивная доска.

Для реализации данной программы в основном используются несколько видов педагогических технологий:

игровая технология, технология личностно-ориентированного обучения, проектирование, технология мульттерапии, информационные технологии, здоровьесберегающие технологии.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами ФГОС и Федеральных государственных требований, не предусматривает подготовку учащихся к прохождению государственной итоговой аттестации по программе.

Планируемые результаты:

В результате реализации поставленных задач, учащиеся получают возможность развить следующие компетенции: ценностно-смысловые, общекультурные, познавательные, информационные, коммуникативные, социально – трудовые, компетенции личностного совершенствования.

Личностные результаты:

- нравственно-эстетическое оценивание;
- навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий;
- умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка;
- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость информационной подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия; коррекция – внесение необходимых

дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- опыт принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую;
- умение выбирать форму представления графической информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования.

Предметные результаты:

- основные понятия о представлении графической информации;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- представление о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации; основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- принципы построения компьютерной анимации;
- форматы графических файлов;
- среда и режим работы графических редакторов;
- понятие проекта; типы проектов и их проектные продукты; понятие презентации проекта; этапы выполнения проекта и структура проекта.

Результаты работы объединения

Показатели качества результата программы являются умения, знания, потребность в постоянном совершенствовании, расширении кругозора. Творческие работы учащихся: с учетом возрастных и индивидуальных особенностей от КТД до проекта, выпуск стенгазеты, разработки логотипов и до защиты проекта на конференции.

Учебный план

№	Основные темы и разделы	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1 «Растровая графика. Растровые графические редакторы»				
1.1	Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop)	2	1	1	Практическая работа
1.2	Тема. Основные инструменты рисования.	6	1	5	Практическая работа
1.3	Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	3	1	2	Практическая работа
1.4	Тема. Работа со слоями и фигурами.	4	1	3	Практическая работа
1.5	Тема. Преобразование объектов.	2	1	1	Практическая работа
1.6	Тема. Возможности коррекции изображения.	2	-	2	Практическая работа
1.7	Тема. Творческое задание. Построение интерьера.	4	1	3	Практическая работа
1.8	Тема. Дополнительный интерфейс пользователя.	2	1	1	Практическая работа
1.9	Тема. Инструменты клонирования.	2	1	1	Практическая работа
1.10	Тема. Работа с текстом.	2	1	1	Практическая работа
1.11	Тема. Создание объектов и фигур.	1	0,5	0,5	Практическая работа
1.12	Тема. Возможности создания анимации.	2	1	1	Практическая работа
1.13	Тема. Использование маски.	1	0,5	0,5	Практическая работа
1.14	Тема. Рисование инструментом перо.	3	1	2	Практическая работа
1.15	Творческая работа	2	0	2	Практическая работа
	Всего:	38	12	26	

Содержание учебно-методического плана

Раздел 1. « Растровая графика. Растровые графические редакторы»

Тема 1.1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop (Gimp).

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

Практика: Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Тема 1.2. Основные инструменты рисования.

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

Практика: Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop (Gimp). Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение рисунка с

использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 1.3. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

Теория: Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика: Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 1.4. Работа со слоями и фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика: Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 1.5. Преобразование объектов.

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

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

Тема 1.6. Возможности коррекции изображения.

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

Тема 1.7. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория: Объяснение творческого задания.

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

Тема 1.8. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория: Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

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

Тема 1.9. Инструменты клонирования.

Теория: Возможности инструмента «Штамп».

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

Тема 1.10. Работа с текстом.

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

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

Тема 1.11. Создание объектов и фигур.

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

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

Тема 1.12. Возможности создания анимации.

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

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

Тема 1.13. Использование маски.

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

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

Тема 1.14. Рисование инструментом перо.

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

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

**Календарный учебный график
к дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе**

полнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Школьный музей»							
Первый год обучения (стартовый уровень)							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-вонедель	Кол-вочасов
01.09.2024 28.12.2024	18 недель	18ч	12.01.2025 31.05.2025	20 недель	20ч	38	38ч
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
Октябрь-ноябрь			Март-апрель			Творческие задания, презентации творческих проектов, творческий отчет. МАЙ	

Формы и виды аттестации/контроля:

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля, входной, промежуточной и итоговой аттестации учащихся.

Текущий контроль - проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль усвоения учащимися осуществляется педагогом по каждой изученной теме. Достиженные умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы.

Основная форма подведения итогов по каждой теме – анализ достоинств и недостатков конструкций, изготовленных учащимися репродуктивного характера, опрос, тестирование.

Промежуточная аттестация - проводится с целью объективной оценки усвоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы каждого года обучения. Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – полугодие, год; включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация учащихся может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы репродуктивного характера, опрос, тестирование, соревнование.

Итоговая аттестация - проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств и их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеразвивающей программы. Итоговая аттестация учащихся проводится по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе, включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Итоговая аттестация учащихся может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы репродуктивного характера; вопросники, тестирование; выставка работ, соревнование.

Учащиеся участвуют в городских и окружных творческих, исторических конкурсах.

Опрос, тестовое задание, экспертиза выполненной работы, практическое задание. Создание проблемных ситуаций Демонстрационные: организация выставок. Самооценка обучающихся своих знаний и умений.

Групповая оценка работ.

Критерии оценки аттестации/контроля:

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания по образцу.

низкий уровень - обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога

Оценочные материалы:

Оценочные материалы: журнал посещаемости, листы тестирования, протокол конкурса (фестиваля), результаты фестиваля, конкурса, экспертиза выполненной работы.

Формы предъявления и демонстрации результатов: защита выполненных проектов (работ), выставка, презентация.

Программа предполагает оценку не только творческого, но и личностного характера.

На каждом занятии ведется наблюдение за выполнением упражнений, индивидуальная работа с учащимися.

Кроме всего проверяется теоретическая подготовка учащихся (тестирование, опрос).

В конце каждого полугодия проводится контрольное занятие, где проверяется уровень знаний и умений учащихся, развитие творческих способностей и личный рост.

Методические материалы:

- разработки занятий в рамках программы
- методическая и учебная литература
- интернет-ресурсы
- викторины по темам
- компьютерные презентации по темам
- интерактивные экскурсии
- экспозиции музея

Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса:

Усвоение содержания программы в ходе занятий предполагается с помощью использования разнообразных методов и приемов. На занятиях используются следующие методы работы:

- наглядный (с использованием показа мультимедийных фильмов, наглядных пособий, зрительных ориентиров);
- словесный (объяснение, беседа, описание, рассказ, вопросы, ответы);
- практический (практическое выполнение заданий);
- игровые методы;
- проектный метод;
- работа с портфолио.
- диагностика

Для реализации данной программы в основном используются несколько видов педагогических технологий: игровая технология, технология личностно-ориентированного обучения, проектирование, технология мульттерапии, информационные технологии, здоровьесберегающие технологии.

**Список литературы:
(для педагога)**

1. Аверин В.Н., Компьютерная графика: учебник/В.Н. Аверин. – Мю: Academia, 2019 – 304 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
3. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020.+CD-ROM.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020 г. – 245 с.
5. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2018 – 52с.

**Список литературы:
(для учащегося)**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».

Список интернет-ресурсов:

<http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty> - Уроки Gimp для начинающих.
Блог Антона Лапшина <http://gimp-master.moy.su/>
www.progimp.ru/articles/
<http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
<http://www.inkscapebook.ru/first/>