

Управление образования администрации Партизанского городского округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №6»
Партизанского городского округа



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
Центра естественно-научной и технологической направленностей
«Точка роста»
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет
Срок реализации программы: 1 год

Конюхова Валентина Викторовна,
учитель ИЗО

г. Партизанск
2023

РАЗДЕЛ № 1: ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы:

В жизни современного человека информация играет огромную роль, даже поверхностный анализ человеческой деятельности позволяет с полной уверенностью утверждать: наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и обозримом будущем будет информация графическая. Любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это - исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др. Под «компьютерным художником» можно понимать любого, кто занимается созданием или редактированием изображений с помощью ЭВМ.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой.

Это сравнительно молодая дисциплина. Ее появлению способствовало развитие компьютерной техники на рубеже 80-х и 90-х годов. В данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства, к которым можно отнести художников-оформителей, дизайнеров, архитекторов, обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей - все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением.

Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся старших классов. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

В программе базового курса Информатики «Компьютерная графика», как самостоятельный раздел не выделена. Отдельные элементы темы изучаются только на ознакомительном уровне - в этом проявляются ограниченные возможности курсов по информатике. Поэтому очевидна необходимость изучения графических программ: растровых и векторных редакторов, программ создания и обработки трехмерных объектов, систем автоматизации проектирования, настольных издательских систем и др.

Охватить всю предметную область компьютерной графики в рамках одного курса невозможно, поэтому изучение сведено к рассмотрению вопросов работы с редакторами векторной и растровой графики, при этом основной акцент сделан на технологию создания и редактирования иллюстраций.

Компьютерная графика, как одна из значимых тем курса информатики, активизирует процессы формирования самостоятельности обучающихся, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенна доля элементов креативности, высокой мотивации обучения. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений. Данная тема позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (диагностической, аналитической, проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.).

Программа способствует развитию познавательных интересов учащихся; творческого мышления; повышению интереса к предмету, имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной

культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Реализация программы позволяет заложить основы работы с графической информации, благодаря которой в будущем учащиеся смогут самостоятельно осваивать новые сложные графические программы.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения: базовый.

Особенности программы: программа развивает у учащегося способность к эстетическому восприятию мира, свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления, предметность наших образовательных отношений.

Достаточно упражнений для закрепления теоретического материала и самостоятельной работы, которые можно адаптировать к использованию свободно распространяемых программ.

Практические работы методически ориентированы на использование метода проектов, что позволяет дифференцировать и индивидуализировать обучение. Возможно выполнение практических занятий во внеурочное время в компьютерном классе или дома.

Программа содержит большое количество заданий различного уровня сложности. Это позволяет учителю построить для каждого учащегося индивидуальную образовательную траекторию. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся. Проекты реализуются в форме работ компьютерного практикума, опирающихся на использование цифровых образовательных ресурсов.

Большая практическая значимость и актуальность теоретического материала и практических работ.

Адресат программы: Программа ориентирована на учащихся МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 6» Партизанского городского округа, в возрасте от 12 до 17 лет.

Продолжительность образовательного процесса определяется на основании уровня освоения и содержания программы, а также с учетом

возрастных особенностей учащихся и требований СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Особенности организации образовательного процесса:

- условия набора и формирования групп: принимаются по заявлению все желающие, в случае несовершеннолетия согласие родителей (законных представителей);

- группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной;

- занятия с обучающимися проводятся в форме групповых аудиторных занятий, возможно индивидуальные занятия;

- наполняемость групп до 15 человек.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу; продолжительность 1 академического часа 45 минут. Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить, как творческую деятельность учащихся.

Продолжительность образовательного процесса: 68 часов, срок реализации программы 1 год.

Форма обучения – очная.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Изучение школьниками МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 6» Партизанского городского округа, в возрасте от 12 до 17 лет, базовых понятий и методов компьютерной графики, популярных графических программ, принципов построения и хранения изображений.

Задачи программы:

Воспитывающие:

1. Воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда;

2. Формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;

3. Воспитывать стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;

4. Воспитывать личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;

5. Воспитывать потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач;

6. Воспитывать скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда.

Развивающие:

1. Развивать познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ;

2. Развивать алгоритмическое мышление, способности к формализации.

Обучающие:

1. Формировать представление об основных понятиях компьютерной графики;

2. Научить практическим навыкам работы в Adobe Photoshop и Corel DRAW, навыкам трехмерного моделирования, проектирования и создания сайтов;

3. Развивать творческое, пространственное мышление, художественный вкус, интерес к дизайну для самореализации в различных видах деятельности;

4. Повышать уровень общительности и уверенности в себе, повышать самостоятельность при выполнении проектных работ.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№	Название раздела,	Количество часов	Формы
---	-------------------	------------------	-------

п/п	темы	Всего	Теория	Практика	аттестации/ контроля
1	Введение в компьютерную графику	4	3	1	
1.1	Основные виды графики	1	1	0	Письменная самостоятельная
1.2	Цвет в компьютерной графике	1	1	0	Письменная самостоятельная
1.3	Векторные и растровые форматы	2	1	1	Практическая работа
2	Векторный графический редактор	26	13	13	
2.1	Интерфейс	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.2	Особенности меню	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.3	Организация панели инструментов	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.4	Создание фигур	2	1	1	Практическая работа
2.5	Инструмент «Свободная форма»	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.6	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник»	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.7	Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.8	Инструмент «Художественное оформление»	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.9	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш»	2	1	1	Практическая работа
2.10	Пакет интерактивные инструменты	1	0,5	0,5	Практическая работа

	«Эффекты»				
2.11	Редактирование шрифта. Подбор шрифта	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.12	Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.13	Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.14	Фирменный графический слой	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.15	Методы упорядочения и объединения объектов	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.16	Методы объединения объектов	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.17	Работа с текстом	2	1	1	Практическая работа
2.18	Создание текстового объекта	2	1	1	Практическая работа
2.19	Виды календарных сеток. Создание календарной сетки	2	1	1	Проект
2.20	Разработка и защита итогового творческого проекта	2	1	1	Защита проекта
3	Растровый графический редактор	38	19	19	
3.1	Введение. Знакомство с программой курса.	1	0,5	0,5	Письменная самостоятельная
3.2	Векторная и растровая графика. Цветовые модели	1	0,5	0,5	Устный опрос
3.3	Программа Adobe Photoshop: состав, интерфейс	1	0,5	0,5	Устный опрос
3.4	Работа с панелью инструментов	1	0,5	0,5	Практическая работа

3.5	Применение заливки и градиента	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.6	Работа с инструментом Штамп	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.7	Способы создания изображений Мультипликационная птичка	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.8	Контрольный урок	2	1	1	Практическая работа
3.9	Рисование кистью	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.10	Понятие слоя. Зеркальное отражение	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.11	Редактирование изображений	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.12	Способы создания тени	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.13	Фотомонтаж. Иллюстрация с брызгами	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.14	Контрольный урок	2	1	1	Практическая работа
3.15	Абстрактный фон	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.16	Туманность	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.17	Ночной город	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.18	Рекламный постер	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.19	Работа с текстом Светящийся текст	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.20	Эффект граффити	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.21	Пишем огнем	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.22	Капающий текст	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.23	Контрольный урок	2	1	1	Практическая работа

					работа
3.24	Применение фильтров Отражение в водной ряби	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.25	Создание эффекта дождя	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.26	Эффект «Молния»	2	1	1	Практическая работа
3.27	Эффект «Планета вулканов»	2	1	1	Практическая работа
3.28	Превращение лета в зиму	2	1	1	Практическая работа
3.29	Закат	2	1	1	Практическая работа
3.30	Творческий проект	2	1	1	Защита проекта
ИТОГО:		68	35	33	

Содержание учебного плана

1. Раздел: Введение в компьютерную графику

1.1 Тема: Основные виды графики

Теория: Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете компьютерной графики.

1.2 Тема: Цвет в компьютерной графике

Теория: Изучение приемов гармонизации цвета на основе цветового круга. Создание 12-шкального цветового круга.

1.3 Тема: Векторные и растровые форматы

Теория: Виды компьютерной графики: векторная графика, растровая графика.

Практика: Работа с разными типами файлов.

2. Раздел: Векторный графический редактор

2.1 Тема: Интерфейс

Теория: Интерфейс CorelDRAW.

Практика: Изучить рабочую область CorelDRAW.

2.2 Тема: Особенности меню

Теория: Запись и зарисовка основных инструментов CorelDRAW.

Практика: Работа с каждым инструментом.

2.3 Тема: Организация панели инструментов

Теория: Панель инструментов программы Corel DRAW. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

Практика: Работа с каждым инструментом. Выполнение упражнений в программе Corel DRAW.

2.4 Тема: Создание фигур

Теория: Типы объединения объектов: «сваривание», «обрезка», «пересечение», «упрощение», «перед – минус задняя», «задняя – минус передняя».

Практика: Создать три объекта прямоугольной или квадратной формы. Залить фигуры разными цветами (красный, желтый, синий) и попробовать проделать операции: «сваривание», «обрезка», «пересечение», «упрощение», «перед – минус задняя», «задняя – минус передняя».

2.5 Тема: Инструмент «Свободная форма»

Теория: Преобразование «прямой Безье» в дугу. Возможности преобразования при помощи инструмента «форма»: добавить точку, удалить точку; в линию, в кривую; заострение, растянуть; симметричность; авто-закрытие; соединение, поломать на части; перевернуть кривую.

Практика: Нарисовать при помощи инструмента «кривая Безье»: зонтик, пальму на острове, рыбку, используя выше указанные способы.

2.6 Тема: Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник»

Теория: Панель инструментов программы Corel DRAW и инструментов «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

Практика: Формирование умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», Многоугольник».

2.7 Тема: Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки

Теория: Пакет инструментов «Художественное оформление».

Практика: Изучение и работа с инструментами «Художественное оформление» в программе Corel DRAW.

2.8 Тема: Инструмент «Художественное оформление»

Теория: Пакет инструментов «Художественное оформление».

Практика: Изучение и работа с инструментами «Художественное оформление» в программе Corel DRAW.

2.9 Тема: Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш»

Теория: Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш».

Практика: Изучение инструментов «пипетка», «ковш», знакомство с однородной, фонтанной и заливкой узором, текстурой в программе Corel DRAW.

2.10 Тема: Пакет интерактивные инструменты «Эффекты»

Теория: Работа инструмента «интерактивное перетекание». Свойства инструмента. Настройки и принцип работы с ним.

Практика: При помощи «кривой Безье» создать контур лепестка, и увеличить количество лепестков при помощи инструмента «интерактивное перетекание».

2.11 Тема: Редактирование шрифта. Подбор шрифта

Теория: Фигурный текст и расположение текста вдоль кривой: редактирование текста, растягивание; заливка текста; свойства текста.

Практика: Создать макет текстового объявления. Расположить текст внутри окружности. Разработать Нагрудный знак СЕМЬЯ.

2.12 Тема: Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых

Теория: Преобразование и изменение форм круга, квадрата.

Практика: Нарисовать эмблему автомобиля, используя прямоугольник и круг. Преобразовать в «кривую» путем изменения узлов, придавая нужную форму. Создание эмблемы знаменитых автопроизводителей.

2.13 Тема: Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории

Теория: Работа инструмента «интерактивное выдавливание». Свойства инструмента. Настройки. Работа с эффектом 3Dмоделирования и тенями.

Практика: Создать шестеренку из «кривой клонируемой» по окружности для создания 3D эффекта, применяя инструмент «интерактивное выдавливание».

2.14 Тема: Фирменный графический слой

Теория: Способы обтекания текстом на палитре свойств. Заключение в оболочку. Смещение текста влево, вправо. Растяжение.

Практика: Создание макета газетного разворота при помощи текстовых блоков. Размещение в блоке объекта или фотографии.

2.15 Тема: Методы упорядочения и объединения объектов

Теория: Команда «сглаживание кривой», инструменты «форма». Разгруппировка «интерактивного перетекания».

Практика: Инструментом «кривая Безье» нарисовать силуэт пламени. Командой «сглаживание» стилизовать, сгладить форму, применяя «интерактивное перетекание».

2.16 Тема: Методы объединения объектов

Теория: Рисунок «Подсвечник со свечами».

Практика: Нарисовать рисунок «Подсвечник со свечами».

2.17 Тема: Работа с текстом

Теория: Перевод изображений в векторную графику. Эскизы, рисунки.

Практика: Сканирование и фотографирование рисунков и рисованных логотипов. Перевод изображений в векторную графику. Работа на компьютере.

2.18 Тема: Создание текстового объекта

Теория: Подготовка любой шрифтовой композиции для дальнейшей распечатки или порезки на плоттере в рекламной фирме.

Практика: По заданному образцу рекламного объявления, сделать аналогичное объявление с соблюдением пропорций размеров шрифта. Преобразовать в «кривые» и сохранить в векторном формате.

2.19 Тема: Виды календарных сеток. Создание календарной сетки

Теория: Создание макета разворота глянцевого журнала, с применением не традиционных, не формальных композиционных решений.

Практика: При помощи направляющих задать границы разворота журнала. Придумать композицию и нарисовать некоторые элементы инструментом «кривая Безье». Выполнить заливки и наполнить композицию текстом.

2.20 Тема: Разработка и защита итогового творческого проекта

Теория: Проект.

Практика: Разработка эскиза обложки календаря.

3. Раздел: Растровый графический редактор

3.1 Тема: Введение

Теория: Возможности графических редакторов Adobe Photoshop, CorelDraw, Corel Photo-paint, специализация, особенности.

Практика: Загрузка программы, навигация, настройка рабочей области.

3.2 Тема: Векторная и растровая графика. Цветовые модели

Теория: Обзор графических редакторов, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Цветовые оттенки на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

Практика: Изучение основных показателей моделей RGB и CMYK.

3.3 Тема: Программа Adobe Photoshop: состав, интерфейс

Теория: Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели - вспомогательные окна. Изображения в разном масштабе. Строка состояния.

Практика: Отображение внешнего вида рабочего окна.

3.4 Тема: Работа с панелью инструментов

Теория: Панель инструментов. Выделение и перемещение.

Практика: Изучение основных названий и область применения инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Работа с каждым описанным инструментом.

3.5 Тема: Применение заливки и градиента

Теория: Инструменты заливки.

Практика: Изучение основных названий и область применения инструментов заливки: Заливка, Пипетка, Градиент.

3.6 Тема: Работа с инструментом Штамп

Теория: Клонирование фрагментов изображения и восстановление недостающих деталей с помощью инструмента Штамп.

Практика: Изучение основных названий и область применения инструментов реставрации: Штамп. Лечащая кисть и Заплата.

3.7 Тема: Способы создания изображений Мультяшная птичка

Теория: Типы трансформации: масштаб, вращение, искажение, перспектива, поворот на 180° , поворот на 90° , развернуть по горизонтали и вертикали.

Практика: Изучение основных способов создания изображения птицы.

3.8 Тема: Контрольный урок

Теория: Типы трансформации.

Практика: Работа в разных режимах трансформации, с использованием горячих клавиш.

3.9 Тема: Рисование кистью

Теория: Инструменты «штамп», «лечащая кисть». Виды и способы применения.

Практика: Изучение основных названий и область применения инструментов рисования: Карандаш, Кисть, Ластик. Создать макет виньетки из четырех, пяти, человек.

3.10 Тема: Понятие слоя. Зеркальное отражение

Теория: Палитры и меню Слои.

Практика: Изучение основных операций, возможных со слоями.

3.11 Тема: Редактирование изображений

Теория: Меню Изображение.

Практика: Изучение основных способов цветового и тонового редактирования изображений.

3.12 Тема: Способы создания тени

Теория: Горизонтальное размытие. Радиальное размытие. Инструменты выделения. Инструмент перо. Палитра контура.

Практика: Работа инструментом (перо), настройка инструмента. Преобразование кривой в выделение.

3.13 Тема: Фотомонтаж. Иллюстрация с брызгами

Теория: Типы трансформации: масштаб, вращение, искажение, перспектива, поворот на 180° , поворот на 90° , развернуть по горизонтали и вертикали.

Практика: Маскировка окна на фасаде здания путем копирования и трансформации.

3.14 Тема: Контрольный урок

Теория: Палитра, слои. Типы объединения слоев.

Практика: Создание изображения шестеренки по средствам многослойного копирования.

3.15 Тема: Абстрактный фон

Теория: Инструменты выделения, копирования. Трансформация, типы трансформации. Тоновая коррекция (уровни). Цветовая коррекция (цветовой баланс). Работа со слоями.

Практика: Подобрать подходящую прическу для модели.

3.16 Тема: Туманность

Теория: Горизонтальное размытие. Радиальное размытие. Настройка фильтра размытия.

Практика: Создать коллаж с применением эффекта размытия.

3.17 Тема: Ночной город

Теория: Копирование, трансформация. Способы заливки. Регулировка слоев, прозрачность.

Практика: Разработать эскиз макета для аэрографии. Придумать способы оформления мотошлема в стиле Anime. Расположить предлагаемые образцы на основе шлема, придумать расцветку и выработать определенный стиль.

3.18 Тема: Рекламный постер

Теория: Работа со слоями, копирование. Импортирование изображений. Работа с направляющими и с линейкой.

Практика: Создать макет обложки DVD диска размером 27,5 x 18,5, из заранее подготовленных стоп кадров фильма.

3.19 Тема: Работа с текстом Светящийся текст

Теория: Свойства инструмента Текст.

Практика: Изучение способов создания эксклюзивного шрифта.

3.20 Тема: Эффект граффити

Теория: Текстовые блоки, фигурный текст. Эффекты объема, падающей тени, свечения, контур.

Практика: Создать макет этикетки напитка или сока (JAFFA, RICH, и т.д.)

3.21 Тема: Пишем огнем

Теория: Интерфейс Adobe Image Ready. Копирование, палитра слоев, оптимизация.

Практика: Создать GIF анимацию в AdobeImageReady, путем перехода и переноса слоев из Adobe Photoshop в AdobeImageReady.

3.22 Тема: Капающий текст

Теория: Палитра инструментов в нижней части. Цвет заливки, цвет фона. Маска слоя, окна смены режимов.

Практика: Сделать цветным черно-белое изображение с применением инструментов выделения и корректировке в быстрой маске.

3.23 Тема: Контрольный урок

Теория: Копирование фотографии с использованием карт-ридера. Подготовка фонового изображения. Копирование портретов. Размещение на фоне (компоновка). Работа с текстом. Эффекты текста. Объединение слоев. Тоновая коррекция. Цветовая коррекция.

Практика: Ретушь фотографий: убрать мелкие дефекты на лице при помощи инструментов («штамп»), («лечащая кисть»), произвести тоновую и цветовую коррекцию.

3.24 Тема: Применение фильтров Отражение в водной ряби

Теория: Меню Фильтр для создания различных эффектов.

Практика: Изучение названий и способов применения фильтров.

3.25 Тема: Создание эффекта дождя

Теория: Копирование, трансформация. Способы заливки. Регулировка слоев, прозрачность.

Практика: Обработать фотографии с применением инструментов штамп, затемнение, осветление.

3.26 Тема: Эффект «Молния»

Теория: Создание в фотографии реалистичные природные эффекты с использованием уровней и цветовой палитры.

Практика: Создать и добавить в изображение реалистичную молнию, как её наложить на фотографию и придать соответствующую расцветку.

3.27 Тема: Эффект «Планета вулканов»

Теория: Создание композиции космического пространства в фотошопе.

Практика: Сделать космический фон, с нужными размера и цветовыми оттенками.

3.28 Тема: Превращение лета в зиму

Теория: Добавлять реалистичный снег к фотографии.

Практика: Научится новому методу обработки фотографии из летней в зимнюю.

3.29 Тема: Закат

Теория: Создать красочный закат, используя микс векторных фигур и световые эффекты.

Практика: Сделать красивый закат в фотошопе с помощью корректирующего слоя.

3.30 Тема: Творческий проект

Теория: Создание индивидуальной практической работы с использованием всех инструментов и эффектов.

Практика: Защитить свой проект.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Обучающийся повысит уровень общительности и уверенности в себе;
- Обучающийся будет уметь организованно заниматься в коллективе;
- У обучающегося будут сформированы такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

Метапредметные результаты:

- Обучающийся приобретет навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Обучающийся разовьет пространственное мышление и воображение;
- Обучающийся сформирует мотивацию к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Обучающийся разовьет навыки презентации проектов;
- Обучающийся повысит мотивацию к проектной деятельности.

Предметные результаты:

Обучающийся будет знать и уметь:

- понятия «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- законы композиций дизайна;
- основные возможности различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- основные изобразительные техники и инструменты;
- выполнение графической части проекта, макета, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- создавать графические изображения в программе Corel DRAW;
- создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Corel DRAW и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение – учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

Демонстрационные: демонстрационные модели.

Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его

реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от обучающихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому обучающемуся.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку обучающегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих обучающихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

Нормативно-правовая база:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Список литературы для педагога:

1. *Аверин В.Н.* Компьютерная графика: Учебник. - М.: Academia, 2016.
2. *Дегтярев В.М.* Компьютерная геометрия и графика. - М.: Academia, 2017.
3. *Дегтярев В.М.* Инженерная и компьютерная графика: Учебник. - М.: Академия, 2018.
4. *Королев Ю.И.* Инженерная и компьютерная графика. Учебное пособие. Стандарт третьего поколения. - СПб.: Питер, 2019.
5. *Никулин Е.А.* Компьютерная графика. Оптическая визуализация: Учебное пособие. - СПб.: Лань, 2018

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Важным в осуществлении программы является отслеживание результатов. Контроль позволяет определять степень эффективности обучения, проанализировать результаты, внести коррективы в учебный процесс, позволяет детям, родителям, педагогам увидеть результаты своего труда, создает благоприятный психологический климат в коллективе.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся входной, текущий и итоговый контроль.

Входной контроль осуществляется в начале учебного года при формировании группы. Цель - определить уровень знаний обучающихся, определить формы и методы работы с ними. Форма контроля: опрос, выполнение заданий педагога.

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний и умений осуществляется с помощью заданий педагога; взаимоконтроля, самоконтроля и др. Они активизируют, стимулируют работу обучающихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Форма контроля: выставка творческих работ.

С целью проверки теоретических знаний можно использовать викторины, игры, кроссворды, карточки, письменные и устные опросы.

Критерием оценки умений может также считаться участие в различных конкурсах на уровнях: МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 6» ПГО, городского округа, района и Приморского края, выполнение проектов и их защита.

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	1 год
---------------------------------	-------

Продолжительность учебного года, неделя		34
Количество учебных дней		34
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	01.09.2023- 31.12.2023
	2 полугодие	12.01.2024- 30.05.2024
Возраст детей, лет		12 – 18
Продолжительность занятия, час		1
Режим занятия		2 раза/неделю
Годовая учебная нагрузка, час		68

2.5 Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Дата проведения (период)
1.	Мероприятие, посвященное началу учебного года	Вторая декада сентября
2.	День здоровья «Осень золотая»	Октябрь
3.	Мероприятие, посвященное Дню народного единства	Ноябрь
4.	Новогодний вечер «Елка зажигает огни!»	Декабрь
5.	Мероприятие, посвященное Дню защитника Отечества «Вперед, мальчишки!»	Третья декада февраля
6.	Мероприятие, посвященное Международному женскому	Первая декада марта
7.	Мероприятие, посвящённое Дню космонавтики	Первая декада апреля
8.	Мероприятие, посвященное 9 мая	Первая декада мая

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Гуреев А.П.*, Харитонов Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2018.

2. *Завгородний В.* Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2019.

3. *Заика А.А.* Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2020.

4. *Петров М., Молочков В.,* Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2019.

5. *Феличи Джеймс.* Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: ВHV, 2020.

Ссылки на электронные ресурсы:

1. Портал о рекламе и дизайне [Электронный ресурс], URL: <https://www.adme.ru> (дата обращения: 13.08.2020).

2. Журнал о графическом дизайне [Электронный ресурс], URL: <https://www.kak.ru> (дата обращения: 10.10.2021).

3. Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций [Электронный ресурс], URL: <https://www.rastudent.ru> (дата обращения: 08.08.2019).

4. Дизайн: история, теория, практика [Электронный ресурс], URL: <https://www.rosdesign.com> (дата обращения: 10.09.2021).