

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ТАТИЩЕВСКИЙ ЛИЦЕЙ»
ТАТИЩЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

РАССМОТРЕНО на
заседании МК
Протокол № 1 от
«30» 08 2022 г.

Руководитель МК

Степанова О.В.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МОУ

«Татищевский лицей»

О.И. Арзамасцева

приказ от 31.08.22 № 319



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерная графика для начинающих»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 9-12 лет

Срок реализации: 144 часа (36 недель)

Разработчик:

педагог дополнительного
образования

Кардаш Диана Николаевна

р.п.Татищево

2022

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика для начинающих» дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Направленность общеобразовательной программы «Компьютерная графика для начинающих» техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDraw и AdobePhotoshop в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что учащиеся, научившись работать с универсальными компьютерными программами, могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Программа разработана на основе примерных дополнительных общеразвивающих программ Городского методического центра Департамента образования и науки города Москвы «Школа компьютерной графики», «Графический дизайн», «Мир компьютерной графики» (ссылка <https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/dopolnitelnoe-obrazovanie/metodicheskie-rekomendatsii/primern-prodrammy-techn->

napravlenosti/technich-napravlennost.html), в которых предполагается изучение только одного графического редактора.

Отличительная особенность данной программы состоит в том, что она дает возможность учащимся за 1 год изучить основы как векторной, так и растровой графики на примерах графических редакторов CorelDraw и Adobe Photoshop. В программе основная часть занятий отведена практическим и творческим работам.

Возрастные особенности учащихся

Программа составлена для учащихся 9-12 лет. В этом возрасте начинается формироваться художественный вкус. Школьник уже может сформулировать свои эталоны красоты применительно к графическим объектам. Именно в этом возрасте можно наиболее успешно сформировать навыки работы с визуальными материалами. Дети в возрасте 9-12 лет активно осваивают компьютерные технологии, именно в этом возрасте они интересуются компьютерными играми, компьютерной графикой. Программа «Компьютерная графика для начинающих» позволяет каждому участнику раскрыть свои таланты как художника, мультипликатора; обогащает их внутренний мир, позволяет с пользой провести свое свободное время.

Сроки освоения программы, режим занятий

Программа рассчитана на один год обучения. Общая продолжительность обучения составляет 144 часа.

Для успешной реализации программы целесообразно объединение детей в учебные группы численностью от 16 человек. В учебную группу принимаются все желающие, без специального отбора.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, с перерывом 10-15 мин (для групп детей от 9 до 10 лет продолжительность учебного часа равна 30 мин, для детей старше 10 лет равна 40 мин (в соответствии с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

.Структура каждого занятия зависит от конкретной темы и решаемых в ней задач.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Adobe Photoshop, CorelDraw.
- 2) обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- 3) обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие :

- 1) развивать творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- 2) развивать интеллектуальные способности и познавательные интересы школьников;
- 3) развивать художественный вкус, трудовую и творческую активности.

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- 2) воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека;
- 3) воспитывать трудолюбие, терпение и усидчивость.

1.3. Планируемые результаты

Предметные результаты

По итогам обучения обучающиеся **будут знать:**

- правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- основы создания и обработки графической информации в CorelDraw и Adobe Photoshop, элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов.

По итогам обучения обучающиеся **будут уметь:**

- создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности программ CorelDraw и Adobe Photoshop для выполнения творческих заданий.

Метапредметные результаты

У обучающихся будет сформировано:

- умение выбора наиболее подходящих инструментов для достижения поставленной задачи;
- умение работать по предложенному учителем плану, отличать верно выполненное задание от неверного, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет).

Личностные результаты

У обучающихся будет развито:

- умение сотрудничать с педагогами и другими обучающимися, совместно решать поставленные задачи;
- устойчивая потребность к самообразованию, мотивация учебной деятельности.

1.4.Содержание программы

1.4.1. Учебный план

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
Графический редактор CorelDraw					
1.	Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw	10	2	8	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
2.	Построение фигур	4	1	3	Практическое задание
3.	Цвет в программе CorelDraw	4	1	3	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
4.	Операции с контурами	5	2	3	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
5.	Возможности растра в векторной программе	3	-	3	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
6.	Основы работы с текстом	6	1	5	Опрос Практическое задание Творческое задание
7.	Работа с фигурами	4	1	3	Практическое задание Творческое задание

8.	Художественное оформление	6	2	4	Опрос Практическое задание
9.	Творческое задание «Рекламный проект»	6	-	6	Проект Творческое задание
10.	Создание переходов фигур и цветов	7	2	5	Опрос Практическое задание Творческое задание
11.	Использование трехмерных эффектов	9	2	7	Опрос Тест Практическое задание Творческое задание
12.	Применение атрибутов вида и графических стилей	2	-	2	Практическое задание
13.	Дополнительные возможности	6	-	6	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
Графический редактор Photoshop					
14.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
15.	Основные инструменты рисования	11	1	10	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
16.	Инструменты выделения	6	1	5	Опрос Практическое задание
17.	Работа со слоями и фигурами	8	2	6	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
18.	Преобразование объектов	3	1	2	Опрос Практическое задание
19.	Возможности коррекции изображения	4	1	3	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
20.	Творческое задание. Построение интерьера	8	1	7	Творческое задание
21.	Дополнительный интерфейс пользователя	4	1	3	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
22.	Инструменты клонирования	5	1	4	Опрос Практическое задание

23.	Работа с текстом	4	1	3	Опрос Практическое задание Творческое задание
24.	Создание объектов и фигур	4	1	3	Педагогическое наблюдение Опрос Практическое задание
25.	Возможности анимации	4	1	3	Практическое задание Творческое задание
26.	Использование маски	4	1	3	Тест Практическое задание
27.	Рисование инструментом перо	5	1	4	Выставка Проект
ВСЕГО ПО ПРОГРАММЕ:		144	29	115	

1.4.2. Содержание учебного плана

Тема 1. Базовый инструментальный графического редактора CorelDraw.

Теория:

Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика:

Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

Тема 2. Построение фигур.

Теория:

Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

Практика:

Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина».

Тема 3. Цвет в программе CorelDraw.

Теория:

Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика:

Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

Тема 4. Операции с контурами. Теория:

Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

Практика:

Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки.

Тема 5. Возможности растра в векторной программе.

Практика:

Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного оформления.

Тема 6. Основы работы с текстом.

Теория:

Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика:

Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

Тема 7. Работа с фигурами.

Теория:

Меню «Распределение и выравнивание объектов».

Практика:

Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.

Тема 8. Художественное оформление.

Теория:

Форматы графических файлов. Обработка битового изображения в CorelPhotoPaint. Основные возможности.

Практика:

«Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов. Использование инструмента «распылитель».

Тема 9. Творческое задание «Рекламный проект».

Практика:

Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

Тема 10. Создание переходов фигур и цветов.

Теория:

Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

Практика:

Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

Тема 11. Использование трехмерных эффектов.

Теория:

Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика:

Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента «вытеснение и скос». Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

Тема 12. Применение атрибутов вида и графических стилей.

Практика:

Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

Тема 13. Дополнительные возможности.

Практика:

Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.

Подведение итогов по пройденному курсу.

Тема 14. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop.

Теория:

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 15. 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. 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 16. 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. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 17. Работа со слоями и фигурами. Теория:

Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

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

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 18. 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.

Тема 19. Возможности коррекции изображения.

Практика:

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

Тема 20. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория:

Перспектива

Практика:

Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 21. 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 22. Инструменты клонирования.

Теория:

Возможности инструмента «Штамп».

Практика:

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

Тема 23. 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 «Открытие»,

Тема 24. Создание объектов и фигур.

Теория:

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

Практика:

Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Тема 25. Возможности создания анимации.

Теория:

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика:

Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 26. 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 27. 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.

Итоговые занятия. Коллективное обсуждение итогов учебного года и индивидуальное осмысление собственных результатов. Выбор трех лучших творческих работ.

1.5. Формы контроля планируемых результатов

В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса.

В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль по результатам выполнения практических заданий в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.

Для контроля освоения курса применяются следующие текущие формы: устный опрос, презентация, тестирование, защита проекта.

Итоговый контроль проводится по результатам выполнения и защиты итогового проекта.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы – развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания), игровые.

Используются разнообразные формы проведения занятий: беседа, демонстрация и иллюстрация, объяснение, практическая работа на компьютере, самостоятельная работа, творческие практические работы.

Материал излагается следующим образом:

1. Изучение основных понятий и методов для работы с ними.
2. Основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в

каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения.

3. Упражнения для самостоятельного выполнения.
4. Проекты для самостоятельного выполнения

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение CorelDraw, Photoshop; по одному на каждое рабочее место;
- принтер;
- съемные носители информации;
- мультимедийный проектор с экраном.

Кадровое обеспечение: Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий соответствующей технологией.

2.3. Календарный учебный график

Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			Беседа, практика	2	Вводное занятие. Особенности векторной графики, основные инструменты, создание документа	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическое наблюдение
			Практика	2	Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Инструмент указатель	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практика	2	Другие фигуры, задание параметров фигур	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическое наблюдение
			Практика	2	Построение фигур. Создание изображений с помощью фигур/ Собери конструктор, создание композиции из заданных фигур	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание

			Беседа, практика	2	Редактирование линии. Кривая «Безье»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Построение рисунка по образцу: кошка, вишенка, машинка.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Цвет в программе Corel Draw. Возможности работы с цветовыми палитрами	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практика	2	Подбор цвета, заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическо е наблюдение
			Беседа, практика	2	Заливка текстурой. Создание новых узоров, использование эффекта прозрачности	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Операции с контурами Меню форма, инструмент нож, ластик	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическо е наблюдение
			Практика	2	Соединение, обрезка, пересечение.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическо е наблюдение
			Беседа, практика	3	Использование инструментов вырезания для рисования раппорта	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практика	2	Возможности растра в векторе Инструмент «Кисть», «Пульверизатор» «Каллиграфия». Экскурсия на типографию	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание

			Практика	2	Подведение итогов раздела: практическая работа «Создание рисунка с использованием художественного оформления». Подведение итогов раздела. Тестирование.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Тест Практическое задание
			Беседа практика	2	Основы работы с текстом. Инструмент «Текст» (художественный, обычный)	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос Практическое задание
			Практика	2	Размещения текста вдоль кривой, привязка к объектам.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Творческое задание: создание рисунка с помощью текстовых блоков.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, практика	2	Работа с фигурами. Меню «Распределение и выравнивание объектов»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос Практическое задание
			Практика	2	Рисунок по образцу «Бусы» Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, практика	2	Художественное оформление. Форматы графических файлов, экспорт и импорт изображения	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Использование маскированного изображения.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическое наблюдение
			Практикум	2	Применение эффектов, использование инструмента «распылитель».	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическое наблюдение

			Беседа, практика	2	Создание переходов фигур и цветов. Эффекты перетекания фигур. Привязка к пути	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практика	2	Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам. С/М работа.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, практика	2	Использование трехмерных эффектов. Применение эффекта экструзии к тексту. Просмотр этапов перехода	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Создание трехмерного цилиндра, использование инструмента «вытеснение и скос». Отображение символов	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Изменение освещения, создание своего объекта путем вращения.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практика	2	Применение атрибутов вида и графических стилей. Копирование, применение и удаление графических стилей.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание

			Практика	2	Творческое задание «Рекламный проект» Разработка идеи и замысла, сбор материала, обработка текстового и графического блоков, создание композиции, выполнение работы.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Проект
			Практика	2	Творческое задание «Рекламный проект» Разработка идеи и замысла, сбор материала, обработка текстового и графического блоков, создание композиции, завершение работы.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Проект
			Игра	2	Промежуточная аттестация. Итоговый квест «Логотип твоей фирмы»»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Педагогическое наблюдение
			Практика	2	Дополнительные возможности Corel Draw	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Выставка	2	Итоговое занятие. Выставка работ учащихся «Лучшая визитка, логотип»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Выставка
			Беседа, практикум	2	Знакомство с особенностями работы графического редактора Photoshop. Знакомство с интерфейсом, изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практикум	2	Основные инструменты рисования. Кисть, ластик, инструменты заливки. Создание пробного рисунка. Настройка инструментов: форма, толщина, прозрачность.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание

			Беседа, Практикум	2	Цветовые режимы Photoshop. Выбор и редактирование цвета, работа кистью, режимы смешивания. Творческое задание «Ежик».	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки, инструменты выделения. Инструмент Лассо. Практическое использование инструментов выделения, выравнивания.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Творческое задание по пройденным инструментам.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Творческое задание
			Беседа, Практикум	2	Работа со слоями и фигурами. Знакомство с понятием «слои», меню и палитра слои, инструмент область.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Создание групп слоев, инструменты выделение, перемещение. Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Творческое задание
			Беседа, Практикум	2	Преобразование объектов. Масштабирование, трансформирование.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практикум	2	Коррекции изображения. Уровни, автоуровни, цветокоррекция	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Творческое задание «Построение интерьера». Изучение перспективы, создание эскизов.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Творческое задание

			Беседа, Практикум	2	Дополнительный интерфейс пользователя. Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос
			Практикум	2	Фильтры искажения и пластика.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Создание размытия и резкости на изображении.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Применение эффектов освещения.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, Практикум	2	Инструменты клонирования. «Штамп», «Заплата»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Творческое задание; создание коллажа на тему «Времена года»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Творческое задание
			Практикум	2	Работа с текстом. Основные характеристики инструмента «текст».	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Палитра шрифтов. Обтекание текстом графических объектов. Заполнение шрифта изображением.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Самостоятельная работа «Открытие».	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, Практикум	2	Создание объектов и фигур. Режимы «контуры», «слой фигуры», «заливка пикселей».	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Опрос

			Практикум	2	Применение стиля слоя к фигуре.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Создание своей пользовательской формы.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Творческое задание
			Беседа, Практикум	2	Возможности создания анимации.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Создание анимированного баннера.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, Практикум	2	Использование маски-слоя.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской. Применение маски к текстовому слою.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Беседа, Практикум	2	Рисование инструментом перо.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание
			Практикум	2	Построение кривых линий, рисование кривых линий разных типов, рисование фигуры по образцу, редактирование кривых линий.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Практическое задание

			Практикум	2	Подготовка к итоговому заданию по окончанию курса «Мой фирменный знак». (Проект)	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Проект
			Практикум	2	Работа над проектом.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Проект
			Практикум	2	Работа над проектом.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Проект
			Игра	2	Промежуточная аттестация. Итоговый квест «Мир Компьютерной графики»	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Тест
			Выставка	2	Проведение итоговой выставки работ по окончанию курса.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Выставка
			Практикум	2	Итоговое занятие. Открытое занятие для родителей.	Кабинет информатики МОУ «Татищевский лицей»	Итоговый контроль: презентация проектов

2.4.Оценочные материалы

Показатели	Минимальный уровень	Средний уровень	Максимальный уровень
<i>Предметных результатов</i>			
Теоретические знания	Учащийся воспроизводит учебный материал только с помощью учителя. Обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала или не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу. Знает и соблюдает правила безопасного поведения во время работы в компьютерном классе.	Учащийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.	Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.
Владение специальной терминологией	Специальную терминологию знает частично.	Знает специальную терминологию, но редко использует ее при общении.	Знает специальную терминологию, осмысленно и правильно ее использует.
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Не умеет применять знания, полученные на уроке, при закреплении изученного материала с помощью прикладных программ на компьютере. Не умеет выполнять простые действия с информационными объектами на экране компьютера. Требуются постоянные пояснения педагога.	Владеет умениями на уровне копирования образца выполнения способа деятельности. Владеет умениями на уровне применения способа деятельности по аналогии. Самостоятельные работы выполняет с помощью учителя. Типовую задачу решает частично.	Умеет самостоятельно составлять план действий. Умеет применять способы деятельности по аналогии и в новых ситуациях. Самостоятельные работы выполняет под опосредованным руководством учителя. Выполняет элементарные творческие задания.
Владение	Требуется	Требуется	Требуется

специальным оборудованием и оснащением	усиленный контроль педагога при работе с компьютером, с программами CorelDraw, Adobe Photoshop	частичный контроль при работе с компьютером, с программами CorelDraw, Adobe Photoshop	незначительный контроль при работе с компьютером, с программами CorelDraw, Adobe Photoshop
<i>Метапредметных результатов</i>			
Способность и готовность к освоению систематических знаний, их самостоятельному пополнению	Обучающийся способен отличать верно выполненное задание от неверного, умеет с помощью учителя выбирать подходящие инструменты для достижения поставленной задачи.	Обучающийся способен работать по предложенному педагогом плану, перерабатывать полученную информацию, прибегая к небольшой помощи педагога, частично исправляет ошибки.	Обучающийся способен доносить свою позицию до других, самостоятельно выбирает подходящие инструменты, способен отличать верно выполненное задание от неверного, исправляет ошибки.
<i>Личностных результатов</i>			
Способность к сотрудничеству	Избирательный интерес на занятиях, не сформированы навыки рационального использования компьютера.	Проявляет интерес на занятиях, сформированы навыки рационального использования компьютера.	Сформирована потребность в самореализации и мотивации достижения, навыки сознательного и рационального использования компьютера.

2.5.Список литературы

для педагога:

1. «Энциклопедия компьютерной графики, мультимедиа САПР», 2004.
2. Антошин М. К. Учимся рисовать на компьютере. М.:Айрис-Пресс, 2007
3. Гурской Ю., Гурская И., Жвалевский А.. «Компьютерная графика», 2017
4. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Учебник, практикум, книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2005
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. Лаборатория Базовых знаний, 2010
6. Клякс@. Net: Информатика в школе. Компьютер на уроках, Корифей «Элективный курс» в 2-х частях, Волгоград, 2005
7. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.
8. Баркова, И.В. Компьютерное программирование для подростков: Дополнительная программа. [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/38-1-0-2090>.
9. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
- 10.Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург, 2010 г.
- 11.Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург, 2008 г.
- 12.Третьяк Т. М., Анеликова Л. А. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики. – М.: Солон-Пресс, 2010.
- 13.Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop CS. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – Москва: Эксмо, 2007.
- 14.Комолова Н., Яковлева Е. CorelDraw x8. Самоучитель. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2017.
- 15.Макарова В.В. Подарки своими руками с CorelDraw и Photoshop. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2010.

для учащихся:

1. Антошин М. К. Учимся рисовать на компьютере. М.:Айрис-Пресс, 2007
2. Айсманн К., Дугган Ш., Порт Д. Маски и композиция в Photoshop. – М.: ИД Вильямс, 2013.

3. Гурской Ю., Гурская И., Жвалевский А.. «Компьютерная графика», 2017
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. Лаборатория Базовых знаний, 2010
5. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.:

Электронные источники

1. «Информатика в школе»: сайт И.Е.Смирновой,
<http://infoschool.narod.ru>
2. <http://www.klaksa.net>
3. <http://niac.natm.ru/graphinfo>
4. <https://urok.1sept.ru/articles/591940>
5. Уроки Фотошоп: [Электронный ресурс]