

**Общество с ограниченной ответственностью
«Вектор Плюс»
Центр молодежного инновационного творчества
«Город живёт»**

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор ООО «Вектор
Плюс» ЦМИТ «Город живёт»



_____ / Ермаков В.К.

Протокол от
15.12.2021. № 2

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Компьютерная графика и дизайн.
Adobe Photoshop»**

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст учащихся: 10-18 лет

Автор: Ермаков Владимир Константинович

г. Красноармейск
2022 г.

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

В настоящее время одним из направлений научно-технического прогресса является компьютеризация всех сфер человеческой деятельности. Новые компьютерные профессии рождаются ежедневно вместе с новым программным обеспечением. Для творческой личности ПК предоставляет неограниченные возможности для совершенствования.

Сложившаяся в стране социально-экономическая ситуация существенно повлияла на систему образования и воспитания, на организацию детского досуга. Сегодня именно дополнительное образование направлено на решение проблем воспитания и развития личности, организации досуга, выбор круга общения, жизненных ценностей и ориентиров, профессиональное самоопределение обучающихся.

Решением вышеперечисленных проблем может служить дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Компьютерная графика и дизайн. Adobe Photoshop»**.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы **«Компьютерная графика и дизайн. Adobe Photoshop»** - техническая.

Программа разработана с учетом:

1. Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Концепции развития дополнительного образования детей (утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. 1726-р);
4. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
5. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 30.06.2003 № 118 О введении СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы» (с изменениями на 21 июня 2016 года);
6. Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242 о направлении «Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
7. Национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 3 сентября 2018 г. № 10).

Отличительной особенностью программы является то, что совмещение технической и художественной направленности создает условия для гармонизации развития и укрепления психического и физического здоровья учащегося.

Актуальность

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только

профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами. Стремительное развитие вычислительной техники

открывает новые возможности и в искусстве фотографии. Это породило потребность в обработке, восстановлении фотографий, создании на их основе новых изображений, коллажей и т. д. то есть проводить качественную и оперативную доредакционную обработку фотографии для ее последующей распечатки или размещения в Интернете. Полученные в ходе изучения программы Photoshop знания и практические навыки учащиеся в дальнейшем смогут самостоятельно применять в различных областях современной деятельности: фотографии, компьютерном дизайне, дизайне интерьера, телевидении, кино, мультипликации, науке, образовании, полиграфии, web-дизайне и т.д. Предметом изучения являются принципы и методы работы с растровыми изображениями с помощью среды Adobe Photoshop CS4, которая в данный момент является одним из самых мощных инструментов в этой сфере.

Новизна заключается в том, что она объединяет два направления: изобразительное искусство и моделирование с использованием компьютерных технологий. Значимость изобразительного искусства определяется его нацеленностью на развитие эстетического отношения к действительности, способности видеть прекрасное в искусстве, природе и повседневной жизни. Кроме того, изобразительное искусство позволяет учащимся осваивать начальные навыки изобразительного мастерства, понимать сочетаемость цветов и форм. Помимо этого, предмет способствует общему развитию ребенка: его духовно-нравственной сферы, универсальных учебных умений.

Моделирование же строится на предметно-практической деятельности, которая является необходимой составляющей для интеллектуального развития. Оно развивает не только мелкую моторику рук и пространственное воображение, но это еще и отличный образовательный инструмент. При создании модели нужно уметь применять разные масштабы и прорабатывать детали. Также одна и та же модель может быть совершенно не похожей у разных моделеров, поскольку есть множество возможностей увеличить её достоверность, проработку и степень детализации.

Интеграция двух данных направлений наиболее полно обеспечивает общее развитие личности учащегося: интеллектуальной сферы (решение интеллектуально-творческих задач прикладного характера), эмоционально-эстетических представлений (освоение техник и приемов изобразительной деятельности), духовно-нравственных качеств (приобщение к мировому художественному культурному наследию), физических способностей (практическое создание готового продукта).

Педагогическая целесообразность.

Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают труд художника-графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы: ДОП рассчитана на учащихся в возрасте от 10 до 18 лет. Реализация данной программы в образовательном процессе выстраивается с учётом возрастных психофизических особенностей учащихся.

Возрастные особенности

Младшие подростки 10-14 лет. В подростковом возрасте ярко проявляются способности логически мыслить, оперировать абстрактными категориями, фантазировать, наблюдается направленность на себя, попытки самоисследования, самоанализа. Именно поэтому в этот возрастной период дети часто целенаправленно начинают заниматься творчеством, в том числе техническим, стремятся к логическому мышлению, формированию собственной картины мира, ищут возможности практического применения своих сил. Появляется стремление к самореализации своих способностей. Ребенок в состоянии дифференцировать то, что действительно ему интересно, чем бы он хотел заниматься в будущем. Достижение успехов в конкретной сфере деятельности способствует повышению самооценки, через признание окружающими его заслуг.

Подростки 14-18 лет. В старшем подростковом возрасте ярко проявляются способности логически мыслить, оперировать абстрактными категориями, фантазировать, наблюдается направленность на себя, попытки самоисследования, самоанализа. Именно в этот период формируется собственная картина мира, ребята ищут возможности практического применения своих сил, определяются с выбором будущей профессии. Появляется стремление к самореализации своих способностей. Они уже в состоянии дифференцировать то, что действительно им интересно, чем бы они хотели заниматься в будущем и что может стать делом их жизни. Понимая, что в скором времени их ждет самостоятельная жизнь, они готовы к получению новых знаний

Объем программы «Компьютерная графика и дизайн. Adobe Photoshop» - 36 учебных часов.

Длительность программы – 5 мес.

количество часов в неделю – 2;

количество занятий в неделю – 1;

периодичность занятий – еженедельно.

Принцип набора на обучение: свободный.

Форма организации занятий: дистанционная, офф-лайн, может быть адаптирована под сетевую программу.

Логика взаимодействия воспитанников и педагога на занятиях независимо от избранной формы занятия строится на принципах множественности коммуникативных связей в информационно-образовательной среде. Педагог использует различные формы занятий в зависимости от стратегических и тактических целей и задач. Разнообразные формы предъявления учебно-познавательного материала делают содержание доступным, интересным и привлекательным для обучающихся.

Формы организации деятельности воспитанников:

- занятия коллективные, индивидуально-групповые, межуровневые (занятия для воспитанников, освоивших или осваивающих начальные уровни программы, проводят воспитанники, освоившие более высокий уровень).

- индивидуальная работа детей, предполагающая самостоятельный поиск различных ресурсов для решения задач:

- учебно-методических (обучающие программы, учебные, методические пособия и т.д.);

- материально-технических (электронные источники информации); - социальных (общение со сверстниками, родителями).

- Участие в выставках, конкурсах различного уровня.

Методы, используемые на уроках:

Объяснительно-иллюстративный – предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);

Эвристический – метод творческой деятельности (создание творческих моделей).

Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения воспитанниками.

Репродуктивный – воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу).

Частично-поисковый – решение проблемных задач с помощью педагога.

Поисковый – самостоятельное решение проблем.

Метод проблемного изложения – постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

Метод проектов – технология организации образовательных ситуаций, в которых воспитанник ставит и решает собственные задачи, технология сопровождения самостоятельной деятельности воспитанника.

Приемы работы с учащимися: создание проблемной ситуации, построение алгоритма сборки модели.

Количество обучающихся в группе: 10-16 чел.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы:

Развитие творческих способностей учащихся через освоение растрового редактора Adobe Photoshop.

Задачи программы:

Образовательные:

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

Развивающие:

- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;

Воспитательные:

- формировать качества доброжелательного отношения к окружающим, чувство;
- воспитывать чувство товарищества, ответственности за свою работу;
- воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека;
- воспитывать командный дух;
- воспитывать сознательное отношение к выбору образовательных программ следующего уровня, освоения трехмерного моделирования как основы при выборе инженерных профессий.

1.2 Планируемые результаты освоения программы

Предметные

в результате освоения программы, учащиеся должны **знать:**

- возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;
- технологии достижения различных эффектов, способы создания графических векторных изображений;

уметь:

- свободно владеть инструментами векторной программы Adobe Photoshop 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.

Метапредметные

Регулятивные УУД (универсальные учебные действия:) У учащихся сформированы действия:

- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку педагога;
- различать способ и результат действия.

Коммуникативные УУД: У учащихся сформированы действия:

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении групповых работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- контролировать действия партнёра.

Познавательные УУД: У учащихся сформированы действия:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественной задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- высказываться в устной и письменной форме;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте.

Личностные

У учащихся будут сформированы:

- ответственное отношение к учению, готовность и способность детей к самореализации и самообразованию на основе развитой мотивации учебной деятельности и личного смысла изучения конструирования, моделирования;
- трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности;
- технико-технологического мышления при организации своей деятельности.
- коммуникативная компетенция в общении, учебно-исследовательской деятельности.

1.3 Содержание программы

Учебный план ДОП «Компьютерная графика и дизайн. Adobe Photoshop»

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	0	Обсуждение полученного материала
2	Знакомство с компьютерной программой Adobe Photoshop. Назначение и возможности программы.	2	1	1	Обсуждение полученного материала
3	Основные инструменты, меню.	2	0	2	практическое задание
4	Панели и палитры.	2	1	1	практическое задание
5	Основы работы с растровыми изображениями.	2	1	1	практическое задание
6	Дополнительные средства Photoshop.	2	1	1	практическое задание
7	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.	2	1	1	практическое задание
8	Настройки программы.	2	1	1	практическое задание
9	Цвет: выбор и управление.	2	1	1	практическое задание
10	Работа со слоями.	2	1	1	практическое задание
11	Выделение фрагментов изображения и работа с ними.	3	1	2	практическое задание
12	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	4	2	2	практическое задание
13	Коррекция цвета изображения и окрашивание.	2	1	1	практическое задание
14	Текст в Photoshop.	2	1	1	практическое задание
15	Векторная графика в	2	1	1	практическое

	Photoshop.				задание
16	Градиенты и фильтры для всего изображения.	2	1	1	практическое задание
17	Итоговое занятие.	2	0	2	Презентация
Итого		36	16	20	

Содержание учебного плана

ТЕМА 1. Введение. Инструктаж по технике безопасности. Введение в программу: цели, задачи, прогнозируемые результаты. Первичный инструктаж по ТБ.

ТЕМА 2. Знакомство с программой Photoshop. Назначение и возможности программы.

ТЕМА 3. Основные инструменты, меню.

Основные понятия: окно, панель, интерфейс, меню, пиктограмма. Интерфейс Photoshop. «Горячие» клавиши. Меню File. Меню Edit. Меню Image. Меню Layer. Меню Select. Меню Filter. Меню View. Меню Window. Меню Help.

Практическая работа: исследование основного меню программы.

ТЕМА 4. Панели и палитры.

Основные понятия: панель инструментов, панель опций, палитра. Панель инструментов. Панель опций. Палитры Navigator\Info\Histogram. Палитры Color\Swatches\Styles. Палитры History\Actions\ToolPresets. Палитры Character\Paragraph. Палитры Layers\LayerComps\Channels\Paths. Палитра Brushes. Палитра Animation. Открытие изображения с помощью Adobe Bridge. Палитра Folders. Палитра Favorites. Палитра Preview. Палитра Keywords. Палитра Metadata. Поиск файлов.

Практическая работа: исследование основных панелей и палитр.

ТЕМА 5. Основы работы с растровыми изображениями.

Основные понятия: слой, пиксель, каналы, маска слоя, режим смешивания, фильтры, режим изображения.

Основные понятия: слой, пиксели, каналы, маска слоя, режимы изображения, режимы смешивания, фильтры. Сканирование как источник изображения. Использование команды Crop and Straighten. Создание нового изображения. Выбор характеристик цветовых пространств. Изменение масштаба пикселей. Изменение размеров изображения. Фильтр Unsharp Mask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения. Перемещение изображения в окне. Изменение режима показа изображений.

Практическая работа: практическое исследование цветовых пространств программы. Работа с изображениями.

ТЕМА 6. Дополнительные средства Photoshop.

Основные понятия: линейный режим, нелинейный режим, автоматизация.

События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры, снимки, инструмент History Brush, инструмент Art History Brush, инструмент Erase.

Практическая работа: применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть.

ТЕМА 7. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать. Основные понятия: растровый формат.

Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы.

Практическая работа: исследование меню File.

ТЕМА 8. Настройки программы.

Основные понятия: «горячие» клавиши.

Основные установки. Раздел File Handling. Раздел Display & Cursors. Раздел Transparency & Gamut. Раздел Units & Rulers. Раздел Guides, Grid & Slices. Раздел Plug-Ins & Scratch Disks. Раздел Memory & Image Cache. Раздел Type. Задание «горячих» клавиш. Настройка меню.

Практическая работа: исследование основных разделов. Настройка меню.

ТЕМА 9. Цвет: выбор и управление.

Основные понятия: диалоговое окно.

Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне Color Picker. Выбор цвета в палитре Color. Выбор цвета в палитре Swatches. Инструмент Eyedropper. Выбор цвета при работе с изображениями. Устранение эффекта красных глаз.

Практическая работа: устранение с фотографии «красных глаз». Работа с разными цветовыми оттенками.

ТЕМА 10. Работа со слоями.

Основные понятия: слой, трансформация слоя, корректирующий слой, непрозрачный слой, слой заливки.

Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя. Корректирующий слой. Слой заливки.

Практическая работа: работа со слоями.

ТЕМА 11. Выделение фрагментов изображения и работа с ними.

Основные понятия: область выделения, привязка, линейки, направляющие линии. Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения.

Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

Практическая работа: выделение фрагмента и работа с выделенными областями.

ТЕМА 12. Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.

Основные понятия: маска, связывание слоя.

Эффект Drop Shadow. Эффект Inner Shadow. Эффект Outer Glow. Эффект Inner Glow. Эффект Bevel & Emboss. Эффект Satin. Эффект Color Overlay. Эффект Gradient Overlay. Эффект Pattern Overlay. Эффект Stroke. Связывание слоёв. Маски. Композитные изображения.

Практическая работа: применение эффектов к слоям.

ТЕМА 13. Коррекция цвета изображения и окрашивание.

Основные понятия: ретушь.

Общие понятия. Команда Variations. Команда Levels. Команда Curves. Команда Color Balance. Команда Hue/Saturation. Команда Brightness/Contrast. Команда Invert. Команда Equalize. Команда Threshold. Команда Posterize. Команда Replace Color. Команда Match Color. Команда Photo Filter. Команда Shadow/Highlight. Заливка. Ретушь.

Практическая работа: работа с основными командами.

ТЕМА 14. Текст в Photoshop.

Основные понятия: линейная деформация, растеризация.

Особенности работы с текстом. Инструмент Type. Редактирование текста.

Дополнительные возможности при работе с текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью.

Практическая работа: практические задания и лабораторные на создание и оформление текста.

ТЕМА 15. Векторная графика в Photoshop.

Основные понятия: сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения.

Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура. Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка контуров. Заливка контуров. Контур отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

Практическая работа: практические задания на освоение приёмов работы с векторной графикой.

ТЕМА 16. Градиенты и фильтры для всего изображения.

Основные понятия: градиент, фильтр.

Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра. Фильтр Liquify. Фильтр Extract.

Фильтр PatternMaker. Фильтр VanishingPoint. Фильтры групп Artistic&Sketch. Фильтры групп Blur&Sharpen. Фильтры групп BrushStrokes. Фильтры групп Distort. Фильтры групп Noise&Pixelate. Фильтры групп Render. Другие группы.

ТЕМА 17. Итоговое занятие.

Подведение итогов. Оформление созданных индивидуальных проектов в виде книжек или презентаций. Защита проектов.

Календарный учебный график

№	Мес	Форма занятия	Кол. час	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	янв.	Теор.	1	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	Обсуждение полученного материала
2	янв.	Теор. Практ.	2	Знакомство с компьютерной программой Adobe Photoshop. Назначение и возможности	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание

				программы.		
3	янв.	Практ.	2	Основные инструменты, меню.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
4	фев.	Теор. Практ.	2	Панели и палитры.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
5	фев.	Теор. Практ.	2	Основы работы с растровыми изображениями.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
6	фев.	Теор. Практ.	2	Дополнительные средства Photoshop.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
7	март	Теор. Практ.	2	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
8	март	Теор. Практ.	2	Настройки программы.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
9	март	Теор. Практ.	2	Цвет: выбор и управление.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
10	март	Теор. Практ.	2	Работа со слоями.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
11	апр.	Теор. Практ.	3	Выделение фрагментов изображения и работа с ними.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
12	апр.	Теор. Практ.	4	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
13	апр.	Теор. Практ.	2	Коррекция цвета изображения и окрашивание.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
14	май	Теор. Практ.	2	Текст в Photoshop.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
15	май	Теор. Практ.	2	Векторная графика в Photoshop.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	практическое задание
16	май	Теор. Практ.	2	Градиенты и фильтры для	ЦМИТ г.Красноармейск	практическое задание

				всего изображения.	1мкр, д.43	задание
17	май	Практ.	2	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	ЦМИТ г.Красноармейск 1мкр, д.43	презентация

2.Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Формы аттестации

Входной (в начале первого месяца обучения). Используется для определения первоначального уровня предметных знаний.

Формы: анкетирование, собеседование, педагогическое наблюдение.

Промежуточный освоения программы (по каждому разделу). Используется для контроля освоения содержания программы.

Формы: выполнение творческого задания.

Освоение каждой темы завершается осуществлением **практической творческой работы**, что позволяет успешно оценить уровень освоения темы и наметить программу дальнейшей деятельности, исходя из интересов и возможностей учащихся, определяет выбор темы самостоятельного проекта.

Итоговый (в конце освоения каждого модуля). Используется для определения итогового уровня освоения модуля.

Формы подведения итогов реализации ДОП – презентация проекта.

2.2. Методическое обеспечение программы

Структурирование занятий производится на основе двух составляющих:

- теоретической части;
- практической части.

Программой предусмотрены следующие формы организации обучения: индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая, фронтальная, работа в парах; учебное занятие, практическое занятие, занятие-лекция, занятие-беседа, занятие-игра, тестирование, квест, занятие-исследование, занятие-проектирование. В учебный процесс включены экскурсии на предприятия малого бизнеса (встречи обучающихся с предпринимателями и социальными партнерами).

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные – лекции, беседа, рассказ, объяснение, инструктаж;
- практические – опыт, исследование, тестирование, практическая работа, практикум, творческая работа, самостоятельная работа, наблюдение, проект, презентация проекта, «круглые столы»;
- наглядно-демонстрационные – просмотр презентаций, цветных иллюстраций, моделирование (создание графических и динамических схем, таблиц), работа со специальной литературой, статистическими данными, информационными ресурсами Интернет, электронными источниками;
- игровые – конкурс, деловая игра.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических материалов:

- инструкции по работе в программах
- книги для учителя (в электронном виде)
- экранные видео-лекции, видео-ролики.
- информационные материалы на сайтах, посвященном данной дополнительной образовательной программе

2.3 Материально-техническое и информационное обеспечение, условия реализации программы

Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

Программное обеспечение: 1. Операционная система: Windows 2000 или Windows XP; 2. Редакторы Corel Draw, Adobe PhotoShop 7.0 и выше 3. Визуальный редактор - Microsoft FrontPage, Adobe Dreamweaver 4. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

Оборудование, необходимое для реализации программы:

1. Мультимедийная проекционная установка;
2. Графический планшет
3. Принтер черно-белый, цветной;
4. МФУ (сканер, ксерокс);
5. Чертежные инструменты;
6. Цифровой фотоаппарат;
7. Электронный носитель информации
8. Диски с клипарт картинками

Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов и формата (А3, А4, А2); клей; файлы, папки и др.

Занятия проводятся в специализированном кабинете образовательного пространства Центра молодежного инновационного творчества «Город живет»

Широко используется видеохостинговый сайт YouTube, предоставляющий учащимся возможность показа для обучающих видео и фильмов. Для обеспечения доступа к электронным изданиям дается список Интернет-источников. Предусматривается обмен полезными ссылками по проблеме. Также используются социальные сети для размещения работ и иных выполненных заданий на личных страницах участников.

Дидактический материал:

- Комплект дидактических материалов к дисциплине «Графический дизайн».
- Методическое пособие для преподавателей
- Техническое описание компетенции «Графический дизайн» (R11 Entrepreneurship)
 - Типовые квалификационные требования Worldskills

Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать как один педагог дополнительного образования, который будет вести одну или несколько групп, так и несколько педагогов, каждый из которых будет вести свой модуль или раздел.

Образовательный процесс осуществляет специалист с высшим образованием, прошедшим повышение квалификации по профилю программы, который знает возрастные особенности детей 10-18 лет, умеет вести групповую работу и организовывать исследовательскую и проектную деятельность с детьми.

2.4 Оценочный материал

Контроль качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы по итогам освоения модулей проводится в форме конкурсов и презентаций выполненных проектов и оценивается по следующим критериям.

№	Критерии оценки	баллы	всего
1	Уровень выполнения проекта (выставляется максимальный балл)		
	проект не выполнен	0	
	выполнение элементарных операций под руководством педагога	1	
	самостоятельное выполнение большинства операций проекта	2	
	проявление инициативы и креативности при выполнении проекта	3	
2	Умение работать в команде	2	
3	Участие в конкурсной программе	2	
4	Победа в конкурсной программе	1	
		Итого	

При этом, данная оценочная таблица, в большинстве случаев, применима к оценке предметных и, отчасти, метапредметных результатов. Личностные результаты, и отчасти, метапредметные, будут оцениваться методами педагогического наблюдения и собеседования.

2.5. Информационное обеспечение программы

Список литературы для учащихся

1. Карасёва Э.В. Ретушь в растровом редакторе Photoshop. Новая жизнь старых фотографий. М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2005.
2. Карасёва Э.В., Чумаченко И.Н.. Шаг за шагом. Photoshop CS 2 М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2005.
3. Джейсон Саймонс/Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007.
4. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. Мирошниковой. – М., НТ Пресс, 2005.
5. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7 Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003.
6. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003.

Список литературы для педагогов:

1. Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. Графический дизайн. - М.: Русское слово, 2008 - 203 с.
Лобзин Ю.А. Программа элективного курса "Графический дизайн". -М.: Русское слово, 2010 - 232 с.

2. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс Маркет, 2011 - 301с.
3. Михайлов С.М. История дизайна. - М.: Союз дизайнеров России, 2006 - 393 с.
4. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? - М.: АСТ, 2005 - 197с., 2005.
5. Орнамент. М., «Арт-Родник», 2004.
6. Ростовцев Н.Ж. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. М.1980.
7. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. М. МЗ-Пресс.2001.
8. Райн Х. Самый полный справочник. Графический дизайн. М.: АСТ, Астрель, 2008 - 358с.
9. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусства и методика его преподавания в начальной школе. М. Академия.2002.