

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛАДУШКИНСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «27» сентября 2024 г.
Протокол № 7

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ
МБОУ МО «Ладушкинский ГО»
М.С. Ладушкинский
Городской округ
А.В. Черемисин
От «27» сентября 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
социально-гуманитарной направленности
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 9 месяцев.

Автор программы: учитель
информатики
Бондарь В.В.

г. Ладушкин, 2024 г.

МУНИЦИПАЛЬНОГО БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛАДУШКИНСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «__» _____ 2024 г.
Протокол № ____

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ
МО «Ладушкинский ГО»
____ А.В. Черемисин
от «__» _____ 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
социально-гуманитарной направленности
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 9 месяцев.

Автор программы: учитель
информатики
Бондарь В.В.

г. Ладушкин, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Photoshop и CorelDraw в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Ведущие теоретические идеи

Ведущая идея данной программы — создание современной практикоориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать проектно-конструкторскую и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты и инновационные продукты. Ценность программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией.

Ключевые понятия

Компьютерная графика - создание изображений с помощью компьютера; область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. По способам задания изображений графику можно разделить на категории: растровая графика, векторная графика, фрактальная графика, трёхмерная графика.

Векторная графика - вид компьютерной графики, используемой в приложениях для рисования. В отличие от растровой графики позволяет пользователю создавать и модифицировать исходные изобразительные образы при подготовке рисунков, технических чертежей и диаграмм путем их вращения, увеличения или уменьшения, растягивания. Графические образы создаются и хранятся в памяти ЭВМ в виде формул, описывающих

различные геометрические фигуры, которые являются компонентами изображения. Помимо данных, описывающих изображение, векторные файлы содержат

«заголовок», где отражается общая для чтения файла информация, и «палитру», в которой помещаются сведения о цвете всех (в том числе наименьших) объектов изображения.

Штриховая графика - разновидность компьютерной графики, построенная на технике создания изображений штрихами — «штриховых изображений».

Растровая графика - вид компьютерной графики, используемой в приложениях, в частности, для рисования, близкого по технике к традиционному процессу (на бумаге или холсте). Данные в памяти ЭВМ хранятся в виде «карты» яркости и цвета для каждого элемента изображения (пикселя) или прямоугольной матрицы пикселей (bitmap), дополненной данными о цвете и яркости каждого из них, а также способе сжатия записи и другими сведениями которые могут содержаться в «заголовке» и «концовке» файла.

Трехмерная графика - технология мультимедиа; компьютерная графика, создаваемая с помощью изображений, имеющих длину, ширину и глубину.

Растровое изображение - изображение, сформированное построчно из отдельных точек раstra, имеющих различную степень яркости и разный цвет.

Графический редактор - программное средство для создания и обработки изображений

Обработка изображений - область компьютерной графики, исследующая задачи, в которых и входные и выходные данные являются изображениями

Пиксель - неделимая точка в графическом изображении; наименьший адресуемый элемент растрового изображения. Пиксель характеризуется прямоугольной формой и размерами, определяющими пространственное разрешение изображения.

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» имеет социально-педагогическую направленность.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, является предметом, востребованным у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков.

Программа «Компьютерная графика и дизайн» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Педагогическая целесообразность (наибольшее соответствие выбранного подхода (варианта действий, технологий, методов, средств) воспитательной деятельности для оптимального результата в данной ситуации. В пояснительной записке к программе важно показать, что специфика предметной деятельности, ценностно-смысловое содержание, избранные методы, технологии, формы, средства позволяют эффективно решать выявленную проблему.).

Программа «Компьютерная графика и дизайн» составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли овладеть всем комплексом знаний по организации деятельности, выполнении проектной работы, познакомиться с требованиями, предъявляемыми к оформлению и публичному представлению результатов своего труда, а также приобрести практические навыки работы с компьютером.

В процессе обучающиеся получают дополнительные знания в области изобразительной деятельности, дизайна и информатики, что, в конечном итоге, будет помогать в дальнейшем:

- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;

- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения - давать определения тем или иным понятиям; -выявлять закономерности и проводить аналогии.

Реализация данной программы является конечным результатом, а также ступенью для перехода на другой уровень сложности.

Таким образом, образовательная программа рассчитана на создание образовательного маршрута каждого обучающегося. **Практическая значимость.**

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.

Принципы отбора содержания:

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

Отличительные особенности программы

Знания, полученные в результате освоения программы «Компьютерная графика и дизайн», развивают интуитивно-образное отношение к творческому процессу. Активная творческая работа обучающихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно. Программа «Компьютерная графика и дизайн» служит базой для изучения основных навыков работы на компьютере. Используется индивидуальный подход. Учитывается возраст ребёнка. Широко применяются игровые методики для лучшего усвоения материала.

Программа не ставит задачу абстрактного изучения информационных технологий, а концентрируется на приобретении конкретных навыков работы на компьютере.

Данная образовательная программа максимально конкретизирована соответственно принципам доступности, от простого к сложному, рассчитана на возраст обучающихся.

Цель дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»: развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и

художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи

Задачи дополнительной общеразвивающей программы:

Образовательные:

- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

Развивающие:

- развивать творческие способности, художественный вкус;
- развитие умения быстро ориентироваться на клавиатуре, в интернете в Википедии.

- развитие творческой фантазии, воображения;
- развитие способностей и возможностей к

художественно-

исполнительской и проектной деятельности; развитие способностей и возможностей обучающихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности; Воспитательные:

- воспитание чувства коллективизма, умение взаимодействовать в

группе,

- формирование интереса детей к художественному творчеству;
- формирование общей культуры личности ребёнка.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 7-12 лет.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный. Занятия проходят в групповой форме. Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп 5-12 человек.

Учитываются возрастно-психологические особенности обучающихся, а также количество компьютеров в классе.

Форма обучения - очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, практику.

Основные методы

Для достижения поставленной цели и реализации задач используются следующие методы обучения:

- словесный метод (лекция с элементами беседы
- объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и групповые формы деятельности и творчества, разновозрастное сотрудничество, возможность «командного зачета», рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха, неформального общения и релаксации. У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается их потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у обучающихся вырабатываются такие качества, как интерес и мотивация к обучению, стремление к хорошему результату, развитое внимание, хорошие взаимоотношения в группе, толерантность, вежливость.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности;

3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе. Широко используется форма творческих занятий, которая придает смысл обучению, мотивирует обучающихся на умение взаимодействовать в группе. Это позволяет в увлекательной и доступной форме пробудить интерес обучающихся к художественному творчеству.

Планируемые результаты

В работе обучающиеся получают не только новые знания, но также надпредметные компетенции: умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения. *Знания:*

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера (для чего необходимы устройства ПК, как ими лучше пользоваться);

- основные типы носителей информации в компьютере, их основные характеристики (на какие носители лучше производить запись, знать объем записи на СД- диск, DVD- диск, флеш- карту или дискету);

Умения, навыки, опыт творческой деятельности:

- пользоваться текстовым редактором (не только набирать текст в нем, но и использовать функции, например, изменение шрифтов, вставка символов, рисунков, рамок).

- уметь работать в программах: Paint, Artware, Mikrosoft Power Point.

Наиболее ярко результат проявляется при создании и защите самостоятельного творческого проекта.

Воспитательные результаты:

Воспитательный результат занятий можно считать достигнутым, если обучающиеся проявляют стремление к самостоятельной работе, усовершенствованию конструкций, созданию творческих проектов.

Механизм оценивания образовательных результатов.

Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в дизайнерской композиции; выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации: зачет — творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного времени); итоговая работа — творческий просмотр (проводится за рамками аудиторного времени).

Промежуточный контроль успеваемости обучающихся проводится в рамках аудиторного времени в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия.

Формы подведения итогов реализации программы

Тематика итогового задания в конце учебного года может быть связана с планом творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью образовательной организации.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте.

Требования к содержанию итоговой аттестации обучающихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.

2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.

3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.

4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.

5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.

6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.

7. Методическая последовательность работы над заданием

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия

Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение;

- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- Мультимедийный проектор с экраном;
- Аудио устройства
- Локальная сеть
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК». ОС Windows и Linux; учебные компьютерные программы Gimp, Inkscape; презентации;
- проектор, конструкторы, ноутбуки, программное обеспечение, поля и др. Видеоуроки. Архив видео и фотоматериалов. Методические разработки занятий, УМК к программе.

Кадровые

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Оценочные и методические материалы

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может построить и объяснить принцип работы одной из установок (на выбор).
2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему установок.
3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему установок. Но, располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при выполнении конкурсной работы или проекта. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- Теория;
- Практика;

Методическое обеспечение

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

- Беседа
- Лекция
- Объяснение материала
- Метод демонстрации
- Конспектирование основного теоретического материала
- Комбинированные теоретически-практические занятия
- Самостоятельная практическая работа за компьютером
- Необходимые инструменты для реализации программы:
- Компьютер
- Графический планшет
- Электронный носитель информации
- Диски с клипарт картинками
- Тетрадь для записей
- Ручка
- Карандаш
- Альбом для рисования

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

Методы, в основе которых располагается уровень деятельности обучающихся:

- исследовательский – самостоятельная творческая работа обучающихся;
- репродуктивный – Обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности. объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным чертежам, схемам и др.);

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.).

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный - рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (соревнования, выставки, поощрения).

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

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

(72 часа, 2 часа в неделю)

Тема 1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop (Gimp).

Теория:

Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика:

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

Тема 2. Основные инструменты рисования.

Теория:

Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки.

Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика:

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop (Gimp). Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы кистью.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец».

Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 3. Знакомство с инструментом градиентной заливки.

Установки. Инструменты выделения.

Теория:

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

Практика:

Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Композиция из фрагментов изображения.

Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 4. 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 5. Преобразование объектов.

Теория:

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

Практика:

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов.

Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа. ***Тема 6. Возможности коррекции изображения.***

Практика:

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни».

Цветокоррекция.

Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 7. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория:

Объяснение творческого задания.

Практика:

Изучение перспективы.

Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка.

Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 8. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория:

Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика:

Фильтры искажения и пластики.

Создание размытия и резкости на изображении.

Применение эффектов освещения.

Тема 9. Инструменты клонирования.

Теория:

Возможности инструмента «Штамп».

Практика:

Использование инструмента «Заплата».

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

Тема 10. Работа с текстом.

Теория:

Основные характеристики инструмента "текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика:

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка»,

Тема 11. Создание объектов и фигур.

Теория:

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

Практика:

Применение стиля слоя к фигуре.

Создание своей пользовательской формы.

Тема 12. Возможности создания анимации.

Теория:

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика:

Создание кадровой ленты.

Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 13. Использование маски.

Теория:

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика:

Практическая работа с маской.

Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста». ***Тема 14. Рисование инструментом перо.***

Теория:

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

Практика:

Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях.

Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот.

Рисование фигуры по образцу.

Редактирование кривых линий

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop)	4	2	2	Лекция Практическая работа	тестирование
2	Тема. Основные инструменты рисования.	12	2	10	Лекция Практическая работа	творческий проект
3	Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	6	1	5	Лекция Практическая работа	Творческий проект
4	Тема. Работа со слоями и фигурами.	8	2	6	Лекция Практическая работа	творческий проект
5	Тема. Преобразование объектов.	4	1	3	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
6	Тема. Возможности коррекции изображения.	2	-	2	Практическая работа	Самостоятельная работа
7	Тема. Творческое задание. Построение интерьера.	8	1	7	Практическая работа	Творческий проект

8	Тема. Дополнительный интерфейс пользователя.	4	1	3	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
9	Тема. Инструменты клонирования.	4	1	3	Лекция Практическая работа	Творческий проект
10	Тема. Работа с текстом.	6	2	4	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
11	Тема. Создание объектов и фигур.	2	0,5	1,5	Лекция	Самостоятельная работа
					Практическая работа	
12	Тема. Возможности создания анимации.	4	1	3	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
13	Тема. Использование маски.	2	0,5	1,5	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
14	Тема. Рисование инструментом перо.	6	1	5	Лекция Практическая работа	Творческий проект
	Всего:	72	16	56		

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Легоконструирование»
1.	Начало учебного года	02 сентября
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая
7.	Период реализации программы	02.09.2024-31.05.2025

Рабочая программа воспитания

Рабочая программа воспитания осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

1. гражданско-патриотическое
2. нравственное и духовное воспитание;
3. воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
4. интеллектуальное воспитание;
5. здоровьесберегающее воспитание;
6. правовое воспитание и культура безопасности;
7. воспитание семейных ценностей;
8. формирование коммуникативной культуры;
9. экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационнокоммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных конструкций; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами и конструктором, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь

2.	Игры на знакомство	Нравственное воспитание, формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Сентябрь
3.	Беседы, направленные на формирование здорового образа жизни	Здоровьесберегающее воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданскопатриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
5.	Игры на командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
6.	Праздник совместно с родителями «Мамы нежные руки»	Воспитание семейных ценностей	В рамках школьного праздника	Ноябрь
7.	Профилактическая беседа «Мы разные и это здорово!»	Правовое воспитание и культура безопасности; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь
8.	Беседы «История страшной войны – история Великой Победы!»	Гражданскопатриотическое воспитание, нравственное и духовное воспитание	В рамках занятий	Апрель-май
9.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
10.	Уборка кабинета и территории школы «Мир, труд, май!»	Экологическое воспитание, трудовое воспитание	В рамках субботника	Май
11.	Участие в школьном фестивале «Мир моих увлечений»	Интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках фестиваля	Май

Список литературы

Нормативные правовые акты:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20
6. *«Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».* Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р *«Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».*
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

Список литературы для педагогов:

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б.Минервина и В.Т.Шимко. - М., «Архитектура С», 2004
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.

5. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
6. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.
7. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010.+CD-ROM.
8. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
9. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006

Список литературы для обучающихся:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».