

**КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВСЕВОЛОЖСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«МУРИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»**

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом  
Протокол от 30.08.2023 г. № 1

УТВЕРЖДАЮ  
Директор



/ Ракитин Н.В.

30.08.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«Компьютерный дизайн»**

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Срок реализации программы: 3 года, 216 часа

Автор-составитель:

Руденко Евгений Олегович,  
педагог дополнительного  
образования

г. Мурино, 2023 г.



## 1. Основные характеристики программы

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» технической направленности базового уровня разработана на основе следующих нормативных актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения от 27.07.2022 № 629;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленные письмом департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации».
- Устав МОБУ «Муринская СОШ №3»
- Положение об обучении по программам дополнительного образования МОБУ «Муринская СОШ №3»
- Рабочей программой воспитания МОБУ «Муринская СОШ №3»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется с использованием оборудования детского технопарка «Кванториум» на базе общеобразовательной организации МОБУ «Муринская СОШ №3»

### Направленность программы

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» (далее – программа) имеет техническую направленность.

Формирование творческой активности, духовно богатой, разносторонне мыслящей личности – важнейшая задача современной педагогики. Решение ее должно начинаться в детстве. Одним из наиболее результативных видов деятельности для этого является компьютерный дизайн.

## Календарный учебный график

Год обучения	Период обучения		Период каникул	Кол-во учебных недель / часов	Режим занятий	Вид и сроки проведения аттестации
	начало	окончание				
1	01.09	31.05	В соответствии с календарным учебным графиком учреждения на текущий учебный год	36 / 72	2 занятия в неделю по 1 академическому часу или 1 занятие в неделю по 3 академических часа (40-45 минут)	Промежуточная (декабрь)  Итоговая (май)

### Актуальность программы

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в условиях массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Представители многих профессий уже долгое время пользуются компьютером. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

### Отличительные особенности программы/новизна

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи найти своё место в современном информационном мире.

Особенностью данной образовательной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение учащимися компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

### Педагогическая целесообразность

Программа способствует творческому развитию детей. Современное информационное общество требует постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций. Необходимо улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры,

шагать в ногу со временем. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем.

### **Адресат программы**

Данная программа предназначена для учащихся 10-17 лет, проявляющих интерес к компьютерному дизайну.

### **Объем и срок реализации программы**

Продолжительность освоения программы составляет 216 часа. Программа рассчитана на 3 года обучения.

**Уровень освоения программы - базовый.**

## **1.2. Цель и задачи программы:**

Цель программы состоит в создании условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка.

Достижение цели должно раскрываться через следующие группы задач: обучающие, воспитательные, развивающие.

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- учащийся должен изучить общие принципы работы на ПК, овладеть работой на компьютере, научиться использовать компьютерные технологии для решения конкретных задач;
- научить ставить перед собой конкретные цели и добиваться их выполнения;
- научить основам работы на ПК, правилам техники безопасности;
- изучить интерфейс, инструментарий, возможности и особенности изучаемых компьютерных программ (Power Point, Gimp и другие векторные и растровые графические редакторы);
- научиться свободно работать в программах и создавать файлы, анимацию, графические изображения, коллажи др.;
- научить грамотно пользоваться интернетом: искать, выбирать и копировать необходимые материалы, использовать ссылки;
- создать необходимые условия для творческого поиска для детей с различным уровнем технологической подготовки; совершенствовать их творческие умения и навыки;

- познакомить с лучшими образцами изобразительного искусства, лучшими продуктами компьютерных технологий (презентациями, играми, сайтами, книгами, образцами рекламы, образовательными программами), обращая внимание на оригинальность идеи, средства художественного, композиционного и технического решения;
- формировать знания по основам композиции.

**Развивающие:**

- развивать память, внимание, усидчивость, логическое и аналитическое мышление;
- развивать воображение, фантазию, гибкость и вариативность мышления, творческие способности и художественный вкус;
- формировать ценностные ориентиры;
- развивать коммуникативные способности, умения и навыки общения в совместной деятельности;
- формировать навыки самостоятельного творчества.

**Воспитательные:**

- воспитывать интерес ко всему новому как в области компьютерных технологий, так и в других областях жизни, стремление к познанию;
- воспитывать настойчивость, трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение;
- воспитывать умение правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата;
- прививать интерес к культуре, истории и достижениям своей Родины.

**Формирование социальной активности:**

- умение и желание работать в коллективе, выполнять не только индивидуальные, но и совместные задачи;
- внимание к товарищам (сотрудникам), готовность и желание помочь, объяснить;
- получать удовольствие от результатов не только индивидуального, но и коллективного труда;

**Формирование социальной устойчивости:**

- умение преодолевать трудности (индивидуально и коллективно);
- умение оказывать взаимную поддержку, радоваться совместным достижениям.

### **1.3. Организационно-педагогические условия реализации программы**

### **Условия реализации программы:**

К условиям реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы относятся:

Программа реализуется на бюджетной основе.

При реализации программы используются интерактивные формы обучения.

Режим занятий разработан в соответствии с требованиями и нормами санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Обучение по программе возможно с применением электронного формата обучения и дистанционных образовательных технологий.

### **Условия формирования групп**

Группы формируются из учащихся от 10 до 16 лет. без предварительного отбора. Списочный состав групп формируется в соответствии с технологическим регламентом и с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы.

**Условия набора в группу:** принимаются все желающие (при отсутствии медицинских противопоказаний).

На второй (третий) год обучения переводятся все учащиеся, успешно освоившие программу первого (второго) года обучения и прошедшие итоговый контроль на уровне не ниже среднего.

**Дополнительный набор детей в группы 2-3 годов обучения возможен** по результатам собеседования и фиксации уровня подготовленности (контрольно- измерительные материалы).

Если по итогам контрольно-измерительных материалов (КИМов) ребенок набирает количество баллов, соответствующее среднему уровню, он может быть зачислен на 2-ой год обучения по данной программе.

Если по итогам КИМов учащийся набирает количество баллов, соответствующее высокому уровню, он может быть зачислен на 3-ий год обучения по данной программе.

**Количество учащихся в группе:** оптимальный состав учебной группы до 16 обучающихся.

Норма наполнения учебных групп:

1-й год обучения – до 16 обучающихся;

2-й год обучения - до 16 обучающихся;

3-й год обучения - до 16 обучающихся;

**Режим занятий:** занятия проходят в соответствии с расписанием 1 раз в неделю по 2 академических часа, продолжительность одного академического часа составляет 45 минут.

**Особенности организации образовательного процесса:**

1. Очная форма обучения.
2. Очная с использованием дистанционных технологий.

Занятия проводятся на специальных платформах (Сферум) в сети Интернет. Рабочее место учащегося должно быть оборудовано компьютером, имеющим доступ к сети Интернет, колонками, рабочей поверхностью, необходимыми инструментами. Образовательный процесс организуется в форме видеоуроков, которые педагог отправляет учащимся по электронной почте или использует платформу для онлайн-конференций. Фотоотчёт о выполнении задания, учащиеся будут отправлять педагогу на электронную почту или с помощью приложения мессенджера.

3. Дистанционная форма обучения.
4. Электронная форма обучения.

**Формы организации образовательного процесса:**

- групповая;
- фронтальная.

**Формы организации учебного занятия:**

- практическое занятие;
- лекции;
- беседа;
- открытый урок и др.

**Воспитательная деятельность**

Воспитание бережного отношения к вещам, приобщение к культуре изобразительного искусства, воспитание интереса к дизайну. Осуществляется в ходе бесед и посещения выставок дизайнерской тематики в дни школьных каникул.

Применяются такие методы воспитания как убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

**Материально-техническое оснащение программы**

№ п/п	Наименование	Кол-во, шт.
1.	Обязательное оборудование.	



1.1.	Компьютер	1
1.2.	Мышь	1
<b>2.</b>	<b>Расходные материалы</b>	
2.1.	Бумага офисная А4	1
2.2.	Бумага для черчения А3	2
<b>3.</b>	<b>Обязательное оборудование для углубленного модуля и проектной деятельности</b>	
3.1.	Маркеры спиртовые с плоским и круглым наконечниками	16
3.2.	Карандаш грифельный	16
<b>4.</b>	<b>Мебель</b>	
4.1.	Стол	16
4.2.	Стулья	6
4.3.	Раковина	1
4.4.	Шкаф для хранения материалов	1
4.5.	Шкаф книжный для хранения учебной литературы	1
4.6.	Стеллаж для хранения работ	1
<b>5.</b>	<b>Компьютерное оборудование</b>	
5.1.	Персональный компьютер	16
5.2.	Клавиатура	16
5.3.	Мышь	16
<b>6.</b>	<b>Презентационное оборудование</b>	
6.1.	Интерактивный экран	1
6.2.	Доска пробковая	1
6.3.	Доска магнитно-маркерная	1

### **Кадровое обеспечение программы**

Занятия проводит педагог дополнительного образования.

### **1.4. Планируемые результаты:**

#### **Личностные:**

освоение программы воспитывает трудолюбие, настойчивость, ответственное отношение к работе, обеспечивает духовно-нравственное, гражданско-патриотическое, трудовое воспитание; профессиональное самоопределение; внимание, умение доводить начатое дело до конца, умение работать в коллективе, делиться полученными знаниями и навыками, помогать друг другу, уважительно относиться к своему и чужому труду.

#### **Метапредметные:**

– освоение программы развивает творческое, художественное, интеллектуальное мышление, умение ставить перед собой задачи и находить решение; развивает гибкость и вариативность мышления; социализацию и адаптацию к жизни в обществе.

#### **Предметные:**

– освоение программы способствует формированию и развитию интеллектуальных и творческих способностей; формированию общей культуры; учащийся научится работать на компьютере, научится создавать на компьютере рисунки, анимацию, презентации, графические изображения, коллаж, шрифтовой дизайн, скетчинг и др.

## 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный план 1-го года обучения

№ раздела	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером.	1	1	0	Входной контроль
2	Графический редактор Paint	25	9	16	Промежуточный контроль
3	Основы Microsoft Power Point	46	8	38	Итоговый контроль
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	

### 2.2. Содержание разделов программы 1 год обучения

#### 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером.

**Теория:** Определение целей и задач курса «компьютерная графика». Устройство компьютера. Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка. Основные компоненты персонального компьютера: системный блок, монитор, устройства ввода (клавиатура и мышь). Внешние носители информации.

**Практика:** Включение/выключение компьютера. Разделы: интернет, погода, новости и т.п. Переключение окон. Классический интерфейс и стандартное содержание.

#### 2. Графический редактор Paint

**Теория:** Вызов программы. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Изменение размера листа. Готовые фигуры. Контур и заливка. Рисование карандашом и кистью. Инструмент «Текст». Копирование рисунков через буфер обмена. Масштабирование.

Использование линеек и сетки. Инструмент «выделение» и его использование. Создание сложных фигур из простых геометрических форм. Приемы рисования животных, приемы рисования зимнего пейзажа, приемы рисования персонажей.

**Практика:** композиции из готовых фигур. Создание личной папки и сохранение в ней своих работ. Рисунок ночного/дневного неба. Рисование карандашом и кистью. Виды кистей. Создание композиции из инициалов, используя карандаш, кисть, прямые и изогнутые линии, заливку. Создание рисунка карандашом/кистью, раскрашивание и многократное копирование; создание композиции. Создание модульной композиции с помощью инструмента «выделение». Создание орнамента с использованием

сжатия/растяжения изображения. Композиция «натюрморт». Создание стилизованных зверей. Декоративный орнамент в зверином стиле. Создание коллажа из готовых изображений на сказочные темы. Рисунки пушистых животных. Иллюстрация к зимней сказке. Создание новогодней открытки с текстом.

### 3. Основы Microsoft Power Point

**Теория:** Знакомство с программой. Понятие «презентация». Интерфейс Microsoft Power Point. Понятие «слайд». Команда «дизайн» главного командного меню. Выбор цветового оформления. Панель слайдов. Ввод текста. Шрифты, их характеристики. Создание плана презентации. Анимация и переходы. Создания учебной презентации. Применение эффектов. Работа с текстом. Возможности применения анимации к тексту. Создание тематической презентации. Сложное перемещение фигур. Создание сюжетной анимации. Триггеры. Понятие «триггер» и его использование. Игры с использованием триггеров. Гифы, их свойства и использование. Создание анимационного ролика. Принципы создания рекламного ролика.

**Практика:** Создание тематической, учебной, художественной, анимированной, сюжетной презентации. Создание игры с использованием триггеров. Игра «Речка», Игра-квест, Игра- shooting game, Игра-раскраска, Игра-бродилка, Игра «Кафе», Игра

«кроссворд». Создание оригинальной анимации с использованием Гифов. Создание сюжетного анимационного ролика. Создание презентации-отчета. Создание рекламного ролика. Создание презентации своих работ.

### 2.3. Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Изучение графического редактора	18	7	11	Просмотр работ
3.	Создание работ в изобразительных техниках	13	5	8	Просмотр работ
4.	Каллиграфия и шрифтовой дизайн	13	5	8	Просмотр работ
5.	Техники компьютерной графики	14	5	9	Просмотр работ
6.	Студия изобразительного искусства	14	5	9	Просмотр работ
7.	ИТОГО	72	27	45	

### 2.4. Содержание разделов программы 2 год обучения

#### 3. Раздел 1. Изучение графического редактора

**Теория:** Теоретическое изучение графического редактора.

**Практика:** обработка фото, иллюстрация, коллаж, инструменты «кисть», «ластик», «штамп».

**Теория:** Теоретическое изучение графического редактора Gimp.

**Практика:** постер, логотип, иллюстрация, инструменты «перо», «выделение», «кисть».

#### **4. Раздел 3. Создание работ в изобразительных техниках**

**Теория:** введение в курс изобразительного искусства и истории искусства и дизайна.

**Практика:** коллаж, основы скетчинга, композиция, цветовой круг, цветовые гармонии.

#### **5. Раздел 4. Каллиграфия и шрифтовой дизайн**

**Теория:** теоретическая основа искусства каллиграфии, история каллиграфии и шрифтового дизайна.

**Практика:** шрифтовой дизайн, построение шрифтов, инструмент «текст», древнерусская и западноевропейская каллиграфия.

#### **6. Раздел 5. Техники компьютерной графики**

**Теория:** визуальные и анимационные эффекты, цвет и форма объектов.

**Практика:** создание фотоколлажа, шрифтовая композиция, графическая композиция.

#### **7. Раздел 6. Студия изобразительного искусства**

**Теория:** изобразительный подход к визуальному ряду в создание графических изображений.

**Практика:** создание графического изображения с помощью компьютерных программ и изобразительных техник.

### 2.5. Учебный план 3-го года обучения

№ раздела	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Работа в 2-х программах: векторной и растровой	30	7	23	Просмотр работ
2	Основы графического редактора (Gimp)	42	19	23	Просмотр работ
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	

### 2.6. Содержание разделов программы 3 год обучения

#### Работа в 2-х программах: векторной и растровой.

**Теория:** Приемы работы в 2-х программах на примере создания рекламной листовки формата А5. Форматы: psd, tif, eps, jpg. создание евробуклета. Примеры евробуклетов. Особенности композиции, приемы создания фона согласно эскизу. Подготовка к печати. Создание обложки книги. Структура обложки: лицевая сторона, задняя сторона, корешок. Мягкая и твердая обложки и их особенности. Форматы обложек. Примеры композиции. Приемы работы над обложкой. Методы проверки файла. Искусство портрета. Портреты великих мастеров. Принципы соответствия своей фотографии и портрета по ракурсу, линии горизонта и др. параметрам. Подбор подходящего портрета. Использование возможностей для создания игр в Power Point. Игра-квест: характерные черты. Создание собственного сюжета для игры-квеста. Создание упаковки. Приемы работы. Примеры упаковок.

**Практика:** Создание макета листовки в программе. Прибавление размера на обрез. Метки обреза. Создание эскиза 2-х сторон листовки в программе. Создание композиции листовки с изображением и текстом. Создание документа с прибавлением на обрез. Соблюдение параметров документа для печати: размеры, разрешение, цветовая модель. Вставка эскиза в формате jpg. : импортирование фона в формате tif в листовку с текстом. Подготовка листовки к печати. Создание евробуклета с припуском на обрез, метки обреза. Создание эскиза для 2-х сторон. Создание разметки развертки обложки с метками обреза. Создание собственной обложки книги на заданную тему. Создание 2-3 эскизов обложки книги. Создание сложного коллажа со своей фотографией с использованием портретов великих мастеров «Я в образе». Подготовка к печати. Создание игры «Пазлы», «Пасьянс». Создание оригинального героя и фонов для игры квеста. Создание оригинальной рекламной листовки, рассказывающей об архитектуре Санкт-Петербурга. Создание простой упаковки – коробки.

Создание развертки. Создание оригинального коллажа для календаря.

## **1. Основы Gimp**

**Теория** Gimp Инструментарий программы для создания формы объекта. Контуры и опорные точки. Работа с библиотекой символов. Размещение объектов. Перемещение и копирование. Выравнивание. Расположение объектов в стопке. Объекты и группы в палитре «слои». Векторные трансформации и фильтры. Трансформирующие инструменты. Штриховка. Палитра Pathfinder (обработка контуров). Методы создания сложных контуров. Составные контуры. Цветовые заливки, обводки, внешний облик, стили и эффекты. Способы выбора, определения цвета, изменения и замены цвета. Использование библиотек цветов. Задание параметров одного объекта для другого. Палитра «Appearance» – внешний облик. Эффекты, прозрачность. Режимы наложения. Стили. Инструмент «Градиент». Декоративные заливки. Работа со слоями. Работа с текстом и шрифтом.

**Практика:** Создание документа. Параметры документа. Задание числа страниц. Интерфейс программы. Создание 2-х сторонней рекламной листовки формата А5. Прорисовка логотипа. Создание сюжетного рисунка, используя символы. Создание почетной грамоты, используя символы. Создание орнаментальной композиции. Создание векторной композиции, используя возможности трансформаций и фильтров. Векторные рисунки животных с использованием заполнения штриховкой. Создание сложного контура объекта на основе фотографии для дальнейшего использования. Создание нескольких вариантов внешнего облика объекта. Создание поздравительной открытки. Создание пейзажа, используя эффекты прозрачности и др. приемы. Создание натюрморта, используя градиенты и декоративные заливки. Создание буклета. Создание шрифтовой композиции. Верстка 2-х страниц журнала, 2 две колонки, с иллюстрациями. Варианты обработки фильтрами произведений великих художников. Использование обработанных изображений в рекламной листовке. Создание обложки книги.

## **2. Основы**

**Теория:** Программа для верстки многостраничных публикаций, программа компании. Создание документа и его параметры. Интерфейс программы. Припуск на обрезку. Изменение параметров документа. Размещение палитр. Меню палитр. Применение цвета в рекламе. Цвет фона в полиграфическом производстве. Структура печатного издания. Обложка, титул, оборот титула, оглавление, выходные данные. Создание стандартных фигур и контуров. Размещение

векторных объектов в публикации. Работа с текстом. Работа с цветом. Маскирование и обтравочные контуры. Многостраничные публикации. Страницы-шаблоны. Применение шаблонов к отдельным страницам публикации.

Добавление, удаление страниц и автоматическая нумерация. Создание оглавления. Работа с таблицами. Приемы верстки в 2-4 колонки. Приемы верстки многостраничной публикации.

**Практика:** Создание рекламного листка. Создание документа (брошюры) с заданным числом страниц и необходимыми структурными компонентами по образцу. Верстка брошюры. Рекламный листок с текстом вдоль контура. Композиция страницы с фотографиями. Верстка нескольких страниц текста с иллюстрациями. Верстка журнальной статьи с иллюстрациями. Верстка многостраничного буклета. Создание таблицы по образцу. Верстка рекламной статьи в 2 колонки с фотографиями. Верстка многостраничной публикации с картинками, подрисуночными подписями, оглавлением.



### 3. Рабочая программа 1 год обучения

Для реализации программы «Компьютерный дизайн» на 1 год обучения определяется ряд задач:

**Задачи: Обучающие:** учащийся должен изучить общие принципы работы на ПК, овладеть работой на компьютере, научиться использовать компьютерные технологии для решения конкретных задач;

- научить ставить перед собой конкретные цели и добиваться их выполнения;
- научить основам работы на ПК, правилам техники безопасности;
- изучить интерфейс, инструментарий, возможности и особенности изучаемых компьютерных программ;
- научиться свободно работать в каждой из программ и создавать файлы, пригодные для использования в полиграфии или презентации;
- материалы, использовать ссылки;
- создать необходимые условия для творческого поиска для детей с различным уровнем технологической подготовки; совершенствовать их творческие умения и навыки;
- научить грамотно пользоваться интернетом: искать, выбирать и копировать необходимые познать с лучшими образцами изобразительного искусства, лучшими продуктами компьютерных технологий (презентациями, играми, сайтами, книгами, образцами рекламы, образовательными программами), обращая внимание на оригинальность идеи, средства художественного, композиционного и технического решения; – формировать знания по основам композиции.

**Развивающие:**

- развивать память, внимание, усидчивость, логическое и аналитическое мышление;
- развивать воображение, фантазию, гибкость и вариативность мышления, творческие способности и художественный вкус;
- формировать ценностные ориентиры;
- развивать коммуникативные способности, умения и навыки общения в совместной деятельности;
- формировать навыки самостоятельного творчества.

### **Воспитательные: развитие индивидуальных**

#### **качеств личности:**

- воспитывать интерес ко всему новому как в области компьютерных технологий, так и в других областях жизни, стремление к познанию;
- воспитывать настойчивость, трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение;
- воспитывать умение правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата; прививать интерес к культуре, истории и достижениям своей Родины.

#### **Формирование социальной активности:**

- умение и желание работать в коллективе, выполнять не только индивидуальные, но и совместные задачи;
- внимание к товарищам (сотрудникам), готовность и желание помочь, объяснить;
- получать удовольствие от результатов не только индивидуального, но и коллективного труда;

#### **Формирование социальной устойчивости:**

- умение преодолевать трудности (индивидуально и коллективно);
- умение оказывать взаимную поддержку, радоваться совместным достижениям.

#### **Ожидаемые результаты:**

##### **Ожидаемые результаты первого года обучения:**

- знать правила безопасности при работе на компьютере и правила поведения в компьютерном классе;
- приобрести практические навыки работы на ПК. Знать основные функции, команды и клавиатурные сокращения;
- знать основные возможности программ Paint, Microsoft Power Point, их инструментарий;
- приобрести навыки работы в каждой из программ;
- научиться самостоятельно придумывать оригинальное воплощение идеи задания и реализовывать ее в виде файла;
- уметь подмечать в окружающей нас визуальной среде интересные композиционные, технические и содержательные мотивы и использовать их в своей работе.

### Календарный тематический план 1-й год обучения

№ раздела	Тема занятия	Всего часов	Формы контроля
1	Цели и задачи компьютерной графики. Устройство компьютера. Основы работы с компьютером и техника безопасности.	1	Входной контроль опрос, беседа
<b>Графический редактор PAINT</b>			
2	Меню и палитра инструментов, сохранение работы. Готовые фигуры.	1	Просмотр работ, анализ и самоанализ
3	Рисование карандашом и кистью. Виды кистей. Ластик.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
4	Инструмент «Текст».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
5	Копирование рисунков через буфер обмена.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
6	Создание композиции из нескольких изображений.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
7	Инструмент «выделение» и его использование.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
8	Декоративные приемы работы.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
9	Создание сложных фигур из простых геометрических форм.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
10	Создание стилизованных зверей.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
11	Создание коллажа.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
12	Создание коллажа.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
13	Приемы рисования пушистых животных.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
14	Приемы рисования зимнего пейзажа.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
15	Приемы рисования персонажей.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
16	Иллюстрация к сказке.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
17	Поздравительная открытка	3	Промежуточный контроль. Просмотр работ, анализ, самоанализ, выставка
<b>Основы MICROSOFT POWER POINT</b>			
18	Интерфейс. Команда «дизайн». Титульный экран.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
19	Вставка рисунков, Введение текстов. Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация и переходы.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
20	Работа с рисунками. Вкладка «формат».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
21	Команда «вставка». Вкладка «фигуры».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
22	Использование фигур для создания сложных композиций.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ

23	Настройки анимации (скорость и др.)	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
24	Анимация «путь», ее параметры и возможности.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
25	Работа с текстом. Применения анимации к тексту.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
26	Создание выносок.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
27	Создание управляющих кнопок. Понятие «главное меню» презентации.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
28	Презентация с управляющими кнопками.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
29	Создание анимации-сборки (использование параметра «После предыдущего»)	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
30	Создание анимации-сборки (использование параметра «После предыдущего»)	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
31	Анимация фигуры. Добавление анимации. Сложное перемещение фигур.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
32	Анимация фигуры. Добавление анимации. Сложное перемещение фигур.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
33	Триггеры. Понятие «триггер» и его использование.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
34	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
35	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
36	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
37	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
38	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
39	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
40	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
41	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
42	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
43	Игры с использованием триггеров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
44	Гифы, их свойства и использование.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
45	Гифы, их свойства и использование.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
46	Создание анимационного ролика.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
47	Создание анимационного ролика.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ

48	Создание анимационного ролика.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
49	Создание анимационного ролика.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
50	Создание анимационного ролика.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
51	Создание сложной презентации с использованием, управляющих кнопок,анимации.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
52	Создание сложной презентации с использованием, управляющих кнопок,анимации.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
53	Создание сложной презентации с использованием, управляющих кнопок, анимации.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
54	Создание презентации-отчета с использованием графиков, диаграмм, смарт-объектов.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
55	Создание презентации-отчета с использованием графиков, диаграмм, смарт-объектов.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
56	Звуковое сопровождение презентации.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
57	Принципы создания рекламного ролика.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
58	Запись скорости показа презентации (анимации).	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
59	Вставка Видео в презентацию. Параметры Видео.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
60	Запись слайдов презентации в формате jpg для дальнейшего использования и для печати.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
61	Создание презентации своих работ	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
62	Создание презентации своих работ	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
63	Создание презентации своих работ	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	

## Содержание тем занятий программы 1 год обучения

### 1. Вводное занятие

**Теория:** Безопасное поведение на улице, в подъезде, дома. Необходимые телефоны для чрезвычайных ситуаций. Определение целей и задач курса «компьютерная графика». Устройство компьютера. Основы работы с компьютером, правила техники безопасности,

организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарногигиенических требований. Охрана труда. Основные компоненты персонального компьютера: системный блок, монитор, устройства ввода (клавиатура и мышь). Внешние носители информации. Знакомство с интерфейсом программы Windows. Стил «Метро».

3 функциональные раздела (колонки): почта/интернет/новости; развлечения: игры, видео, музыка; рабочие программы: Microsoft Office, Paint, Gimp и др.

Рабочие углы. Горизонтальная прокрутка.

**Практика:** Включение/выключение компьютера. Разделы: интернет, погода, новости и т.п. Переключение окон. Классический интерфейс и стандартное содержание.

## **2. Графический редактор Paint**

**Теория:** Вызов программы. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Изменение размера листа. Готовые фигуры. Роль клавиши Shift в построении правильных фигур и прямых линий. Контур и заливка. Толщина контура.

**Практика:** композиции из готовых фигур. Создание личной папки и сохранение в ней своих работ. Рисунок ночного/дневного неба (со звездами и планетами/с облаками и молниями).

**Теория:** Рисование карандашом и кистью. Виды кистей. Ластик как инструмент закрашивания и рисования. Ctrl+Z – отмена действия (последнего и предыдущих).

**Практика:** композиция с использованием кистей и разных типов заливок.

**Теория:** Инструмент «Текст». Буквы заглавные и прописные, толстые и тонкие, наклонные и прямые. Гарнитура (начертание букв) шрифта. Клавиша Shift (для написания заглавных букв).

**Практика:**

1. Написание своего имени, изменение размера, наклона, цвета и толщины букв. Создание композиции: имя в овале, в прямоугольнике, звезде, сердце. Написание своего имени крупно на цветном фоне и оформление его с помощью кистей, карандаша, готовых фигур.

**2.** Создание композиции из инициалов, используя карандаш, кисть, прямые и изогнутые линии, заливку.

**Теория:** Копирование рисунков через буфер обмена с помощью клавиш Ctrl+C; Ctrl+V

**Практика:**

**1.** Создание рисунка карандашом/кистью, раскрашивание и многократное копирование; создание композиции (танковая армия, магазин игрушек, поле цветов, стая птиц и т.п.)

**2.** Создание декоративной композиции «квадрат» путем копирования.

**Теория:** Поиск картинок в библиотеке и размещение их на листе. Масштабирование. Использование линеек и сетки.

**Практика:** Создание композиции из нескольких изображений на листе (2-4), одинаковых по высоте (и ширине).

**Теория:** Инструмент «выделение» и его использование:

- для удаления объектов или их частей.
- для перемещения объектов.
- для создания сложных форм.
- для создания модульных композиций.

**Практика:** Создание модульной композиции с помощью инструмента «выделение».

**Теория:** Декоративные приемы работы: использование сжатия/растяжения пиксельного изображения.

**Практика:** Создание орнамента с использованием сжатия/растяжения изображения.

**Теория:** Создание сложных фигур из простых геометрических форм.

**Практика:** Композиция «натюрморт».

**Теория:** Инструмент «полилиния» и приемы работы с ним. Декоративные орнаменты разных народов, принципы стилизации.

**Практика:** Создание стилизованных зверей с помощью инструмента «полилиния». Декоративный орнамент в зверином стиле.

**Теория:** Создание коллажа из готовых изображений на заданную тему (Древний мир, джунгли и т.п.) Размеры изображений относительно друг друга. Дорисовывание недостающих элементов.

**Практика:** создание коллажа.

**Практика:** Создание коллажа из готовых изображений на сказочные темы.

**Теория:** Приемы рисования животных в редакторе Paint.

**Практика:** рисунки пушистых животных: кот, собака.

**Теория:** Приемы рисования зимнего пейзажа.

**Практика:** рисунок зимнего пейзажа с использованием кистей разных типов.

**Теория:** Приемы рисования персонажей в программе Paint (зверюшек, человечков и др.) Приемы стилизации в мультфильмах, комиксах. Приемы передачи эмоций (радость, испуг, вопрос и др.)

**Практика:** Создание сюжетного рисунка на темы сказок с несколькими персонажами.

**Практика:** Иллюстрация к зимней сказке («Серебряное копытце», «Снежная королева» и др.).

**Итоговая работа:** Создание новогодней открытки с текстом, используя имеющийся арсенал инструментов программы.

### 3. Основы Microsoft Power Point



**Теория:** Знакомство с программой. Понятие «презентация». Интерфейс Microsoft Power Point. Понятие «слайд». Команда «дизайн» главного командного меню. Выбор цветового оформления. Панель слайдов. Ввод текста. Шрифты, их характеристики. Создание плана презентации. Титульный экран.

**Практика:** Выбор дизайна и цветового оформления презентации. Создание титульного экрана. Ввод текста заголовка и данные автора презентации.

**Теория:** Команда «вставка» главного командного меню. Вставка рисунков (по одному на слайд). Введение текстов к рисункам. Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация и переходы.

**Практика:** Создание тематической презентации из 5-8 слайдов, включающих титульный экран, содержательную часть, экран выхода. Задание анимации рисункам. Задание анимационных переходов при смене слайдов. Просмотр и анализ презентаций членов учебной группы.

**Теория:** Команда «вид» главного командного меню. Линейки, сетка и направляющие. Работа с рисунками. Размещение 4-х рисунков на слайде (варианты композиции 4-х рисунков). Масштабирование. Команда «Работа с рисунком» главного командного меню. Вкладка «формат». Обрезка рисунка. Понятие выше-ниже.

**Практика:** Создание учебной презентации из 8-10 слайдов. На каждом слайде размещены несколько рисунков (разные варианты размещения). Применение разных эффектов анимации к рисункам.

**Теория:** Команда «Работа с рисунком» главного командного меню. Вкладка «формат»: яркость, контрастность, окраска, фильтры.

**Практика:** Создание учебной презентации на тему «работа с рисунками», каждый слайд которой демонстрирует определенные функции. Слайды: яркость, контрастность, окраска, фильтры. Просмотр и анализ презентаций членов учебной группы.

**Теория:** Команда «Работа с рисунком» главного командного меню. Вкладка «формат»: стили рисунков (форма рисунка, границы, эффекты.)

**Практика:** Продолжение создания учебной презентации. Слайды: форма рисунка, границы, эффекты.

**Теория:** Команда «Работа с рисунком» главного командного меню. Вкладка «формат»: упорядочить (выравнивание и распределение, поворот); связывание рисунков.

**Практика:** Продолжение создания учебной презентации. Слайды: выравнивание и распределение, поворот.

**Теория:**

Команда «вставка» главного командного меню. Вкладка «фигуры». Применение палитры «стили фигур». Заливка и контур. Параметры заливки и контура. Эффекты фигур.

**Практика:** Продолжение создания учебной презентации. Слайды: создание различных фигур с разными параметрами заливки (однородная, градиент, текстура) и контура (цвет, толщина, штрихи). Применение эффектов.

**Теория:** Использование фигур для создания сложных композиций (деревня, зима, весна и т.п.)

**Практика:** Создание тематической композиции на заданную тему из фигур. Анимация, используя функцию «связывание».

**Теория:** Использование рисунков без фона (на прозрачном фоне.) Форматы tif, eps. Настройки анимации (скорость и др.)

**Практика:** Создание художественной презентации с использованием настроек анимации (море, подводный мир, снегопад и т.п.)

**Теория:** Анимация «путь», ее параметры и возможности.

**Практика:** Создание презентации из 5-6 слайдов с использованием анимации «путь» и рисунков на прозрачном фоне (игры с мячом, насекомые и т.п.)

**Теория:** Работа с текстом. Гарнитура, размер, заливка, эффекты. Форматирование. Понятие абзаца. Возможности применения анимации к тексту.

**Практика:** Создание презентации стихотворения (басни).

**Теория:** Команда «вставка» главной командной панели. Палитра «фигуры». Использование выносок.

**Практика:** Создание презентации из 3-4 слайдов с использованием выносок с текстом.

**Теория:**

**Практика:**

**Теория:** Команда «вставка» главной командной панели. Палитра «фигуры».

Создание управляющих кнопок. Понятие «главное меню» презентации.

**Практика:** Создание тематической презентации с возможностью выбора раздела на главном меню («музеи Санкт-Петербурга», «планеты солнечной системы» и т.п.) и управляющими кнопками.

**Практика:** продолжение. Создание тематической презентации с возможностью выбора раздела на главном меню («музеи Санкт-Петербурга», «планеты солнечной системы» и т.п.) и управляющими кнопками.

**Теория:** Использование параметра «после предыдущего» при создании анимации-сборки. Понятие «модуль». Создание фигуры, собирающейся из модулей.

**Практика:** Создание анимации-сборки (использование параметра «После предыдущего»).

**Практика:** Создание анимации-сборки (использование параметра «После предыдущего»).

**Теория:** Анимация фигуры. Добавление анимации. Сложное перемещение фигур.

**Практика:** Создание сюжетной анимации со сложным перемещением фигур.

**Практика:** Создание сюжетной анимации со сложным перемещением фигур.

**Теория:** Триггеры. Понятие «триггер» и его использование.

**Практика:** Простая игра с использованием триггеров.

**Теория:** Игры с использованием триггеров.

**Практика:** Создание игры с выбором предмета (объекта): «симметрия», «на даче» и

т.п.

**Теория:** Игры с использованием триггеров.

**Практика:** Игра «Речка»

**Теория:** Игры с использованием триггеров. Проработка деталей игры.  
Использование готовых фигур.

**Практика:** Игра-квест.

**Теория:** Игры с использованием триггеров.

**Практика:** Игра-квест.

Игры с использованием триггеров.

Игра-квест.

**Теория:** Игры с использованием триггеров.

**Практика:** Игра- shooting game.

**Теория:** Игры с использованием триггеров.

**Практика:** Игра- shooting game.

**Теория:** Игры с использованием триггеров. Создание сложных рисунков из готовых фигур. Рисование по линии и свободной линией.

**Практика:** Игра-раскраска.

**Практика:** Игра-раскраска.

**Теория:** Игры с использованием триггеров. Формирование натуралистичного пейзажа.

**Практика:** Игра-бродилка.

**Практика:** Игра-бродилка.

**Теория:** Игры с использованием триггеров. Сложные игры с перемещением персонажей, выбором и другими трудностями.

**Теория:**

**Практика:**

**Практика:** Игра «Кафе».

**Практика:** Игра «Кафе».

**Практика:** Игра «Кафе».

**Теория:** Игры с использованием триггеров. Особенности кроссвордов.

**Практика:** Игра «кроссворд».

**Теория:** Игры с использованием триггеров.

**Практика:** Игра «кроссворд».

**Теория:**

**Практика:**

Гифы, их свойства и использование.

Создание оригинальной анимации с использованием Гифов.

**Практика:** Создание оригинальной анимации с использованием Гифов.

**Теория:** Создание анимационного ролика.

**Практика:** Создание сюжетного анимационного ролика (8-12 слайдов)

**Практика:** Создание сюжетного анимационного ролика (8-12 слайдов)

**Практика:** Создание сюжетного анимационного ролика (8-12 слайдов)

**Практика:** Создание сюжетного анимационного ролика (8-12 слайдов)

**Практика:** Создание сюжетного анимационного ролика (8-12 слайдов)

**Теория:** Создание сложной презентации с использованием, управляющих кнопок, анимации.

**Практика:** Создание презентации (8-12 слайдов) с главным меню, управляющими кнопками, переходами, навигацией и гифами.

**Теория:** Создание сложной презентации с использованием, управляющих кнопок, анимации.

**Практика:** Создание презентации (8-12 слайдов) с главным меню, управляющими кнопками, переходами, навигацией и гифами.

**Практика:** Создание презентации (8-12 слайдов) с главным меню, управляющими кнопками, переходами, навигацией и гифами.

**Теория:**

**Практика:**

**Теория:** Создание презентации-отчета с использованием графиков, диаграмм, смарт-объектов.

**Практика:** Создание презентации-отчета.

**Практика:** Создание презентации-отчета.

Звуковое сопровождение презентации.

Подбор звукового сопровождения (музыкальной темы) для презентации (анимации) в интернете и вставка ее в презентацию.

**Теория:** Принципы создания рекламного ролика.

**Практика:** Создание рекламного ролика. Возможные темы: экология, отдых, спорт и др.

**Теория:** Запись скорости показа (времени показа) презентации (анимации)

**Практика:** Запись времени рекламного ролика для самостоятельного показа.

Правильный подбор времени.

**Теория:** Вставка Видео в презентацию. Параметры Видео.

**Практика:** Создание презентации с использованием Видео (на темы природы, садово-парковых ансамблей и др.)

**Теория:** Запись слайдов презентации в формате jpg для печати.

**Практика:** Запись слайдов своих работ в формате jpg для дальнейшего использования в презентации своих работ.

**Практика:** Создание презентации своих работ

**Практика:** Создание презентации своих работ

**Практика:** Создание презентации своих работ.



#### 4. Рабочая программа 2 год обучения.

Для реализации программы «Компьютерный дизайн» на 2 год обучения определяется ряд задач:

##### **Обучающие:**

- учащийся должен изучить общие принципы работы на ПК, овладеть работой на компьютере, научиться использовать компьютерные технологии для решения конкретных задач;
- научить ставить перед собой конкретные цели и добиваться их выполнения;
- научить основам работы на ПК, правилам техники безопасности;
- изучить интерфейс, инструментарий, возможности и особенности изучаемых компьютерных программ (Power Point, Gimp);
- научиться свободно работать в программах и создавать файлы, анимацию, графические изображения, коллажи др.;
- научить грамотно пользоваться интернетом: искать, выбирать и копировать необходимые материалы, использовать ссылки;
- создать необходимые условия для творческого поиска для детей с различным уровнем технологической подготовки; совершенствовать их творческие умения и навыки;
- познакомить с лучшими образцами изобразительного искусства, лучшими продуктами компьютерных технологий (презентациями, играми, сайтами, книгами, образцами рекламы, образовательными программами), обращая внимание на оригинальность идеи, средства художественного, композиционного и технического решения;
- формировать знания по основам композиции.

##### **Развивающие:**

- развивать память, внимание, усидчивость, логическое и аналитическое мышление;
- развивать воображение, фантазию, гибкость и вариативность мышления, творческие способности и художественный вкус;

**Теория:****Практика:**

- формировать ценностные ориентиры;
- развивать коммуникативные способности, умения и навыки общения в совместной деятельности;
- формировать навыки самостоятельного творчества.

**Воспитательные:**

- воспитывать интерес ко всему новому как в области компьютерных технологий,

так и в других областях жизни, стремление к познанию;

- воспитывать настойчивость, трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение;
- воспитывать умение правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата;
- прививать интерес к культуре, истории и достижениям своей Родины.

#### **Формирование социальной активности:**

- умение и желание работать в коллективе, выполнять не только индивидуальные, но и совместные задачи;
- внимание к товарищам (сотрудникам), готовность и желание помочь, объяснить;
- получать удовольствие от результатов не только индивидуального, но и коллективного труда;

#### **Формирование социальной устойчивости:**

- умение преодолевать трудности (индивидуально и коллективно);
- умение оказывать взаимную поддержку, радоваться совместным достижениям.

#### **Планируемые результаты**

По окончании 2 года обучения учащиеся будут:

##### **знать:**

- основы графических программ Gimp;
- основы истории дизайна и шрифтового искусства.

##### **уметь:**

- создавать графические изображения с помощью графических редакторов и техник изобразительного искусства;
- создавать графические изображения.

#### **Календарный тематический план 2-й год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Колво часов	Формы контроля
<b>Раздел 1. Изучение графического редактора Gimp</b>			
1.	Инструменты Gimp	1	Просмотр работ, опрос
2	Иллюстрация в	1	Просмотр работ, опрос
3	Ретушь фотографий	1	Просмотр работ, опрос
4	Ретушь изображений	1	Просмотр работ, опрос

5	Плакат в	1	Просмотр работ, опрос
6	Цифровая иллюстрация	1	Просмотр работ, опрос
7	Портрет в стиле «Поп-Арт»	1	Просмотр работ, опрос
8	Иллюстрация в	1	Просмотр работ, опрос
9	Цветовые модели RGB и CMYK	1	Просмотр работ, опрос
10	Палитры “слои”, “связи” и “текст”	1	Просмотр работ, опрос
11	Трассировка	1	Просмотр работ, опрос
12	Работа с текстом	1	Просмотр работ, опрос
13	Логотип. Рисунок	1	Просмотр работ, опрос
14	Логотип	1	Просмотр работ, опрос
15	Рисование персонажа с использованием света и тени	1	Просмотр работ, опрос
16	Плакат в Gimp	1	Просмотр работ, опрос
17	Эффект low-poly	1	Просмотр работ, опрос
18	Итоговый проект	1	Просмотр работ, опрос
<b>Раздел 3. Создание работ в изобразительных техниках</b>			
19	Рисуем пастелью. Эдгар Дега.	1	Просмотр работ, опрос
20	Монотипия по мотивам творчества Кандинского.	1	Просмотр работ, опрос
21	Принт картошкой, фруктами и овощами.	1	Просмотр работ, опрос
22	Рисуем, как Ван Гог.	1	Просмотр работ, опрос
23	Роспись на одежде пастелью/красками/маркер ами по ткани.	1	Просмотр работ, опрос
24	Рисуем тушью и ватными палочками.	1	Просмотр работ, опрос
25	Магия акварели. Рисуем масляной пастелью.	1	Просмотр работ, опрос
26	Рисуем губками.	1	Просмотр работ, опрос
27	Скульптура из глины.	1	Просмотр работ, опрос
28	Коллаж из журналов и цветной бумаги.	1	Просмотр работ, опрос
29	Рисуем акварелью и солью.	1	Просмотр работ, опрос
30	Рисуем акварелью и углём.	2	Просмотр работ, опрос
<b>Раздел 4. Каллиграфия и шрифтовой дизайн</b>			
31	Знакомство с каллиграфией	1	Просмотр работ, опрос
32	Русская Вязь	1	Просмотр работ, опрос
33	Русская Вязь. Продолжение	1	Просмотр работ, опрос
34	Устав и полуустав	1	Просмотр работ, опрос
35	Шрифтовая композиция	1	Просмотр работ, опрос
36	Классификация шрифтов	1	Просмотр работ, опрос
37	Гротеск	1	Просмотр работ, опрос
38	Рукописный шрифт	1	Просмотр работ, опрос
39	Леттеринг	1	Просмотр работ, опрос

40	Каллиграфия кистью	2	Просмотр работ, опрос
41	Остроконечная каллиграфия	2	Просмотр работ, опрос
<b>Раздел 5. Техники компьютерной графики</b>			
42	Создание персонажа	1	Просмотр работ, опрос
43	Создание логотипа	1	Просмотр работ, опрос
44	Верстка творческого буклета	1	Просмотр работ, опрос
45	Работа в Gimp	1	Просмотр работ, опрос
46	Персонаж	1	Просмотр работ, опрос
47	Портрет кистями	1	Просмотр работ, опрос
48	Иллюстрация в Gimp	1	Просмотр работ, опрос
49	Картина в стиле Анри Матисса	1	Просмотр работ, опрос
50	Композиция	1	Просмотр работ, опрос
51	Цветовой круг и гармония	1	Просмотр работ, опрос
52	Шрифтовой плакат	2	Просмотр работ, опрос
53	Создание портфолио	2	Просмотр работ, опрос
<b>Раздел 6. Студия изобразительного искусства</b>			
54	Маленькие картины на дереве.	1	Просмотр работ, опрос
55	Воскография. Процарапывание рисунка.	1	Просмотр работ, опрос
56	Акварельные фигуры.	1	Просмотр работ, опрос
57	Трафаретная печать.	1	Просмотр работ, опрос
58	Автопортрет/портретколлаж из бумаги.	1	Просмотр работ, опрос
59	Пейзажи из рваной бумаги.	1	Просмотр работ, опрос
60	Коллаж в стиле «поп-арт».	1	Просмотр работ, опрос
61	Готическая каллиграфия.	1	Просмотр работ, опрос
62	Золочение на картине.	1	Просмотр работ, опрос
63	Рисунок масляной пастелью в стиле «экспрессионизм».	1	Просмотр работ, опрос
64	Древнерусская каллиграфия.	2	Просмотр работ, опрос
65	Раскраски зентанглов, абстрактных картин маркерами и фломастерами.	2	Просмотр работ, опрос
<b>ИТОГО</b>		<b>72</b>	

## Содержание тем занятий программы 2 год обучения

### 1. Раздел 1. Изучение графического редактора

**Теория:** Инструменты графического редактора.

**Практика:** Инструмент «Кисть», инструмент «Перо», инструмент «Штамп», иллюстрация, ретуш фотографий, ретуш изображений, Плакат, цифровая иллюстрация, создание коллажей, портрет в стиле «Поп-Арт».

## **2. Раздел 2. Изучение графического редактора Gimp**

**Теория:** Теоретическое изучение графического редактора Gimp.

**Практика:** Цветовые модели RGB и CMYK, Палитры «слои», «связи» и «текст». Трассировка, Работа с текстом, Логотип. Рисунок, Логотип в Gimp, Flat-пейзаж, Рисование персонажа с использованием света и тени, Модульная сетка для верстки буклета, Плакат в Gimp, Эффект low-poly.

## **3. Раздел 3. Создание работ в изобразительных техниках**

**Теория:** введение в курс изобразительного искусства и истории искусства и дизайна.

**Практика:** Рисование пастелью. Эдгар Дега, Монотипия по мотивам творчества Кандинского. Принт картошкой, фруктами и овощами. Рисование, как Ван Гог. Роспись на одежде пастелью/красками/маркерами по ткани. Рисуем тушью и ватными палочками. Магия акварели. Рисование масляной пастелью. Рисование губками. Скульптура из глины. Коллаж из журналов и цветной бумаги. Рисование акварелью и солью. Рисование акварелью и углём.

## **4. Раздел 4. Каллиграфия и шрифтовой дизайн**

**Теория:** Знакомство с каллиграфией. Теоретическая основа искусства каллиграфии, история каллиграфии и шрифтового дизайна.

**Практика:** Русская Вязь. Устав и полуустав. Шрифтовая композиция. Классификация шрифтов. Антиква. Гротеск. Рукописный шрифт. Леттеринг. Каллиграфия кистью. Остроконечная каллиграфия, шрифтовой дизайн, построение шрифтов, инструмент «текст», древнерусская и западноевропейская каллиграфия.

## **5. Раздел 5. Техники компьютерной графики**

**Теория:** визуальные и анимационные эффекты, цвет и форма объектов.

**Практика:** создание фотоколлажа, шрифтовая композиция, графическая композиция. Создание персонажа. Создание логотипа. Верстка творческого буклета. Персонаж. Портрет кистями. Иллюстрация. Картина в стиле Анри Матисса. Композиция. Цветовой круг и гармония. Шрифтовой плакат. Создание портфолио.

## **6. Раздел 6. Студия изобразительного искусства**

**Теория:** изобразительный подход к визуальному ряду в создание графических изображений.

**Практика:** создание графического изображения с помощью компьютерных программ и изобразительных техник. Маленькие картины на дереве, Воскография.

Процарапывание рисунка., Акварельные фигуры., Трафаретная печать., Автопортрет/портрет-коллаж из бумаги. Пейзажи из рваной бумаги. Коллаж в стиле «попарт». Готическая каллиграфия. Золочение на картине. Рисунок масляной пастелью в стиле «экспрессионизм». Древнерусская каллиграфия. Раскраски зентанглов, абстрактных картин маркерами и фломастерами.

## 5. Рабочая программа 3 год обучения

Для реализации программы «Компьютерный дизайн» на 3 год обучения определяется ряд задач:

### Обучающие:

- научить ставить перед собой конкретные цели и добиваться их выполнения;
- научить основам работы на ПК, правилам техники безопасности;
- изучить интерфейс, инструментарий, возможности и особенности изучаемых

компьютерных программ (Paint, Gimp, и др.);

- научиться свободно работать в программах и создавать файлы, анимацию, графические изображения, коллажи, альбомы, открытки и др.;
- научить грамотно пользоваться интернетом: искать, выбирать и копировать необходимые материалы, использовать ссылки;
- создать необходимые условия для творческого поиска для детей с различным уровнем технологической подготовки; совершенствовать их творческие умения и навыки;
- познакомить с лучшими образцами изобразительного искусства, лучшими продуктами компьютерных технологий (презентациями, играми, сайтами, книгами, образцами рекламы, образовательными программами), обращая внимание на оригинальность идеи, средства художественного, композиционного и технического решения; - формировать знания по основам композиции.

### Развивающие:

- развивать память, внимание, усидчивость, логическое и аналитическое мышление;
- развивать воображение, фантазию, гибкость и вариативность мышления, творческие способности и художественный вкус;
- формировать ценностные ориентиры;
- развивать коммуникативные способности, умения и навыки общения в совместной деятельности;
- формировать навыки самостоятельного творчества.

### Воспитательные:

- воспитывать интерес ко всему новому как в области компьютерных технологий, так и в других областях жизни, стремление к познанию;



- воспитывать настойчивость, трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение;
- воспитывать умение правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата;
- прививать интерес к культуре, истории и достижениям своей Родины.

#### **Формирование социальной активности:**

- умение и желание работать в коллективе, выполнять не только индивидуальные, но и совместные задачи;
- внимание к товарищам (сотрудникам), готовность и желание помочь, объяснить;
- получать удовольствие от результатов не только индивидуального, но и коллективного труда;

#### **Формирование социальной устойчивости:**

- умение преодолевать трудности (индивидуально и коллективно);
- умение оказывать взаимную поддержку, радоваться совместным достижениям.

#### **Планируемые результаты**

По окончании 3 года обучения учащиеся будут:

- уметь работать одновременно в разных программах, сочетать их возможности для создания полиграфического файла или слайда презентации.
- уметь подготовить файл для печати.
- уметь использовать свои навыки работы в программах для создания оригинальных героев, фонов, объектов, использующихся в MS Power Point и других программах анимации
- научиться работать в Gimp.
- научиться верстке многостраничных публикаций.
- научиться критически оценивать, анализировать свои и чужие работы, самостоятельно находить и исправлять недостатки стремиться к самосовершенствованию.

#### **Календарный тематический план 3-й год обучения**

№ п/п	Тема занятий	Всего часов	Формы контроля
<b>Работа в 2-х программах: векторной и растровой</b>			
1.	Техника безопасности в компьютерном классе. Обзор программ векторной графики: Gimp, Free Hand и другие.	2	Входной контроль
2.	Приемы работы в 2-х программах на примере создания рекламной листовки формата А5. Создание эскиза листовки в программе. Прибавление размера на обрез. Метки обреза.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
3.	импортирование изображения. Создание композиции листовки с изображением и текстом. Запись в формате jpg для дальнейшей работы.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
4.	создание документа с прибавлением на обрез. Соблюдение параметров документа для печати: размеры, разрешение, цветовая модель. Вставка эскиза в формате jpg.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
5.	создание фона согласно эскизу. Работа с изображением: размытия, градиенты, работа с цветом и т.д. Запись готового изображения в 2-х форматах: psd (послойно) и tif (слияние слоев).	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
6.	импортирование фона в формате tif в листовку с текстом. Подготовка листовки к печати.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
7.	создание евробуклета. Примеры евробуклета. Параметры, метки обреза. Создание эскиза для 2-х сторон. Особенности композиции.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
8.	евробуклет – создание эскиза для 2-х сторон. Особенности композиции.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
9.	создание фона для 2-х сторон евробуклета согласно эскизу.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
10.	импортирование фона в формате tif в евробуклет с текстом. Подготовка евробуклета к печати.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
11.	Создание обложки книги. Структура обложки: лицевая сторона, задняя сторона, корешок. Мягкая и твердая обложки и их особенности. Примеры композиции.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
12.	Создание эскизов учебной обложки в программе на примере книг серии ЖЗЛ и «Мир приключений».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
13.	Создание эскизов учебной обложки в программе на примере книг серии ЖЗЛ и «Мир приключений».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
14.	Создание собственной обложки на заданную тему. Создание 2-3 эскизов обложки книги в программе. Работа над композицией обложки.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
15.	работа над композицией обложки: композиция центричная, децентричная, классическая по образцу и др. Связь между тематикой книги и композицией (содержанием) обложки.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
16.	создание обложки согласно эскизу. Работа с изображениями, цветом.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
17.	создание обложки согласно эскизу. Работа с изображениями, цветом.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
18.	импорт фона обложки, заключительная работа над обложкой, подготовка к печати.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ

19.	создание сложного коллажа со своей фотографией с использованием портретов великих мастеров «Я в образе». Соответствие своей фотографии и портрета по ракурсу, линии горизонта и др. параметрам.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
20.	создание сложного коллажа «Я в образе» с подписью. Подготовка к печати.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
21.	создание игр в Power Point. Создание игры «Пазлы».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
22.	создание игр в PowerPoint. Создание игры «Пасьянс».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
23.	создание игр в PowerPoint. Создание игры «Пасьянс».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
24.	Создание оригинального героя и фонов для игры-квеста.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
25.	Создание оригинального героя и фонов для игры-квеста.	1	
26.	создание оригинальной рекламной листовки, рассказывающей об архитектуре Санкт-Петербурга. Подбор текста, фотографий. 2-3 варианта композиции.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
27.	создание оригинальной рекламной листовки, рассказывающей об архитектуре Санкт-Петербурга. Подбор текста, фотографий. 2-3 варианта композиции.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
28.	Работа с упаковкой. Создание простой упаковки – коробки. Создание развертки. Размещение изображений и текста.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
29.	Работа с упаковкой. Создание простой упаковки – коробки. Создание развертки. Размещение изображений и текста.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
30.	Создание оригинального коллажа для календаря.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ

#### Основы графического редактора (Gimp)

31	Создание документа. Задание числа страниц. Интерфейс программы. Общие элементы интерфейса.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
32	Инструментарий программы для создания формы объекта. Группа инструментов геометрических объектов.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
33	Контуры и опорные точки.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
34	Работа с библиотекой символов.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
35	Размещение объектов. Перемещение и копирование. Выравнивание. Расположение объектов в стопке.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
36	Объекты и группы в палитре «слои».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
37	Векторные трансформации и фильтры. Трансформирующие инструменты. Определение центра преобразования.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
38	Штриховка. Библиотеки штриховок. Специальные фильтры для объектов.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
39	Палитра Pathfinder (обработка контуров). Методы создания сложных контуров. Составные контуры.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
40	Цветовые заливки, обводки, внешний облик, стили и эффекты.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ

41	Способы выбора, определения цвета, изменения и замены цвета. Использование библиотек цветов. Задание параметров одного объекта для другого.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
42	Палитра «Appearance» - внешний облик. Эффекты, прозрачность. Режимы наложения. Стили.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
43	Градиентные и декоративные заливки. Инструмент «Градиент». Градиентные сетки.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
44	Декоративные заливки. Преобразование элементов с градиентными и декоративными заливками.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
45	Работа со слоями. Создание шаблонного слоя. Импортирование и экспортирование слоев.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
46	Сведение слоев. Печать отдельных слоев. Создание обтравочной маски.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
47	Работа с текстом и шрифтом. Ввод текста. Текст вдоль контура. Форматирование текста.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
48	Палитра Glyphs. Обтекание текстом графических объектов. Колонки текста.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
49	Работа с пиксельными изображениями. Общие сведения о фильтрах. Группы фильтров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
50	Работа с пиксельными изображениями. Возможности и варианты применения фильтров.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
51	Импортирование и экспортирование текста и изображений. Команды «Open» и «Place».	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
52	Сохранение документа в программах прежних версий. Сохранение в других форматах. Подготовка к печати.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
53	Создание нового документа. Припуск на обрезку. Параметры документа и их изменение. Размещение палитр. Меню палитр.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
54	Палитра инструментов, параметры. Образцы цвета.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
55	Понятие фрейма. Работа с текстовыми фреймами. Импорт текста из MSWord. Создание связанных фреймов.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
56	Создание стандартных фигур и контуров. Размещение векторных объектов в публикации.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
57	Размещение текста вдоль контура.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
58	Расположение и трансформирование объектов и текста. Кадрирование изображения.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
60	Работа с текстом. Форматирование абзацев. Переносы слов. Создание буквицы	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
61	Верстка простой визитной карточки.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
62	Работа с цветом. Цветовые модели. Градиенты. Цветовые библиотеки.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
63	Работа с графикой. Форматы графических файлов. Способы размещения изображений. Вставка через буфер обмена и перетаскиванием.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
64	Многостраничные публикации. Страницы-шаблоны. Применение шаблонов к отдельным страницам публикации. Палитра Pages.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ

65	Добавление, удаление страниц и автоматическая нумерация.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
66	Создание стилей. Организация публикации. Палитра «Слой». Создание оглавления.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
67	Работа с таблицами.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
68	Пример верстки рекламной статьи в 2 колонки с фотографиями.	1	Просмотр работ, анализ, самоанализ
69	Верстка многостраничной публикации с картинками, подрисуночными подписями, оглавлением.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
70	Верстка многостраничной публикации с картинками, подрисуночными подписями, оглавлением.	2	Просмотр работ, анализ, самоанализ
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	

### Содержание занятий 3 год обучения

#### Работа в 2-х программах: векторной и растровой

**1.01 Теория:** Техника безопасности в компьютерном классе. Обзор программ векторной графики: Gimp, Free Hand и другие.

**Практика:** Создание макета листовки в программе. Прибавление размера на обрез. Метки обреза.

**1.02 Теория:** Приемы работы в 2-х программах на примере создания рекламной листовки формата А5.

**Практика:** Создание эскиза 2-х сторон листовки в программе.

**1.03 Теория:** импортирование изображений.

**Практика:** Создание композиции листовки с изображением и текстом. Запись в формате jpg для дальнейшей работы в программе. Создание фона согласно эскизу.

**1.04 Практика:** создание документа с прибавлением на обрез. Соблюдение параметров документа для печати: размеры, разрешение, цветовая модель.

Вставка эскиза в формате jpg.

**1.05 Теория:** Форматы: psd, tif, eps, jpg.

**Практика:** создание фона согласно эскизу. Работа с изображением: размытия, градиенты, работа с цветом и т.д. Запись готового изображения в 2-х форматах: psd (послойно) и tif (слияние слоев).

**1.06 Теория:** Подготовка листовки к печати.

**Практика:** импортирование фона в формате tif в листовку с текстом.

Подготовка листовки к печати.

**1.07****Теория:** создание евробуклета. Примеры евробуклетов.

Особенности композиции.

**Практика:** Создание евробуклета с припуском на обрез, метки обреза. Создание эскиза для 2-х сторон.**1.08 Практика:** Создание эскиза евробуклета для 2-х сторон. Сохранение эскиза в формате jpg для дальнейшей работы.**1.09****Теория:** приемы создания фона согласно эскизу.**Практика:** создание фона согласно эскизу. Сохранение готового фона в формате tif для импорта в cdr-файл.**1.10****Теория:** Подготовка к печати.**Практика:** импортное изображение фона в формате tif в евробуклет с текстом.

Подготовка евробуклета к печати.

**1.11 Теория:** Создание обложки книги. Структура обложки: лицевая сторона, задняя сторона, корешок. Мягкая и твердая обложки и их особенности. Форматы обложек.

Примеры композиции. Приемы работы над обложкой.

**Практика:** Создание разметки разворота обложки с метками обреза.**1.12 Теория:** Композиционные особенности книг серии «Мир приключений» и серии «Мир замечательных людей».**Практика:** Создание 2-х эскизов учебной обложки в программе на примере книг серии ЖЗЛ и «Мир приключений».**1.13 Практика:** Создание 2-х эскизов учебной обложки в программе на примере книг серии ЖЗЛ и «Мир приключений».**1.14 Теория:** Примеры композиции обложек книг: центричная, децентричная, и др. Связь между тематикой книги и композицией (содержанием) обложки.**Практика:** Создание собственной обложки на заданную тему. Создание 2-3 эскизов обложки книги в программе. Работа над композицией обложки.**1.15 Практика:** Создание 2-3 эскизов обложки книги в программе. Работа над композицией обложки. Принципы выбора эскиза для дальнейшей работы. Запись эскиза в формате jpg для дальнейшей работы.**1.16****Теория:** Принципы работы по готовому эскизу в программе .**Практика:** создание обложки согласно эскизу. Работа с изображениями, цветом.**1.17 Практика:** создание обложки согласно эскизу. Работа с изображениями, цветом.

Сохранение готового фона для дальнейшей работы.

**1.18 Теория:** Методы проверки файла.

**Практика:** импорт фона обложки из, заключительная работа над обложкой, подготовка к печати. Проверка файла: текст в «кривых», наличие скрытых изображений и контуров.

**1.19 Теория:** Искусство портрета. Портреты великих мастеров. Принципы соответствия своей фотографии и портрета по ракурсу, линии горизонта и др. параметрам.

Подбор подходящего портрета.

**Практика:** создание сложного коллажа со своей фотографией с использованием портретов великих мастеров «Я в образе».

**1.20 Практика::** создание сложного коллажа «Я в образе» с подписью. Подготовка к печати.

**1.21 Теория:** Использование возможностей для создания игр в Power Point. Приемы создания игры «Пазлы».

**Практика:** Создание игры «Пазлы».

**1.22 Теория:** Использование возможностей для создания игр в PowerPoint. Особенности игр типа «пасьянс».

**Практика:** Создание игры «Пасьянс».

**1.23 Практика:** Создание игры «Пасьянс».

**1.24 Теория:** Игра-квест: характерные черты. Создание собственного сюжета для игры-квеста.

**Практика:** Создание оригинального героя и фонов для игры-квеста.

**1.25 Практика:** Создание оригинального героя и фонов для игры-квеста.

**1.26 Практика:** создание оригинальной рекламной листовки, рассказывающей об архитектуре Санкт-Петербурга. Подбор текста, фотографий. 2-3 варианта композиции.

**Практика:** создание оригинальной рекламной листовки, рассказывающей об архитектуре Санкт-Петербурга. Подбор текста, фотографий. 23 варианта композиции.

**1.27 Теория:** Создание упаковки. Приемы работы. Примеры упаковок.

**Практика:** Создание простой упаковки – коробки. Создание развертки.

Размещение изображений и текста.

**1.28 Практика:** Создание простой упаковки – коробки. Создание развертки. Размещение изображений и текста.

**1.29 Практика:** Создание оригинального коллажа для календаря.

**1.30 Практика:** Создание новогоднего календаря в программах.

**1.31 Практика:** Создание новогоднего календаря в программах.

### **Основы Gimp.**

**2.01 Теория:** Общие элементы интерфейса с программой.

**Практика:** Создание документа. Параметры документа. Задание числа страниц.

Интерфейс программы.

**2.02 Теория:** Инструментарий программы для создания формы объекта.

**Практика:** Создание 2-х сторонней рекламной листовки формата А5, используя готовые формы, как элемент композиции.

**2.03 Теория:** Контурные и опорные точки.

**Практика:** Прорисовка логотипа.

**2.04 Теория:** Работа с библиотекой символов.

**Практика:** Создание сюжетного рисунка, используя символы.

**2.05 Теория:** Размещение объектов. Перемещение и копирование.

Выравнивание. Расположение объектов в стопке.

**Практика:** Создание почетной грамоты (вариант: театрального билета), используя символы.

**2.06 Теория:** Объекты и группы в палитре «слои». Общие черты.

**Практика:** Создание орнаментальной композиции.

**2.07 Теория:** Векторные трансформации и фильтры. Трансформирующие инструменты. Определение центра преобразования.

**Практика:** Создание векторной композиции, используя возможности трансформаций и фильтров.

**2.08 Теория:** Штриховка. Библиотеки штриховок. Специальные фильтры для объектов.

**Практика:** Векторные рисунки животных с использованием заполнения штриховкой.

**2.09 Теория:** Палитра Pathfinder (обработка контуров). Методы создания сложных контуров. Составные контуры. Анализ фигур из библиотеки символов с точки зрения создания контуров.

**Практика:** Создание сложного контура объекта на основе фотографии для дальнейшего использования.

**2.10 Теория:** Цветовые заливки, обводки, внешний облик, стили и эффекты.

**Практика:** Создание нескольких вариантов внешнего облика объекта (см. выше).



Сравнение вариантов.

**2.11 Теория:** Способы выбора, определения цвета, изменения и замены цвета.

Использование библиотек цветов. Задание параметров одного объекта для другого.

**Практика:** Создание поздравительной открытки (несколько вариантов цветового решения)

**Теория:** Палитра «Appearance» – внешний облик. Эффекты, прозрачность. Режимы наложения. Стили.

**Практика:** Создание пейзажа, используя эффекты прозрачности и др. приемы.

**2.12 Теория:** Градиентные и декоративные заливки. Инструмент «Градиент». Градиентные сетки.

**Практика:** Создание натюрморта, используя градиенты и декоративные заливки.

**2.13 Теория:** Декоративные заливки. Преобразование элементов с градиентными и декоративными заливками

**Практика:** Создание натюрморта, используя градиенты и декоративные заливки. Их преобразование.

**2.14 Теория:** Работа со слоями. Создание шаблонного слоя. Импорт и экспорт слоев.

**Практика:** Создание буклета.

**2.15 Теория:** Сведение слоев. Печать отдельных слоев. Создание обтравочной маски.

**Практика:** Создание буклета.

**2.16 Теория:** Работа с текстом и шрифтом. Ввод текста. Текст вдоль контура. Форматирование текста.

**Практика:** Создание шрифтовой композиции.

**2.17 Теория:** Палитра Glyphs. Обтекание текстом графических объектов. Колонки текста.

**Практика:** Верстка 2-х страниц журнала, 2 две колонки, с иллюстрациями.

**2.18 Теория:** Работа с пиксельными изображениями. Общие сведения о фильтрах. Группы фильтров.

**Практика:** Варианты обработки фильтрами произведений великих художников. Использование обработанных изображений в рекламной листовке.

**2.19 Теория:** Работа с пиксельными изображениями. Возможности и варианты применения фильтров.

**Практика:** Варианты обработки фильтрами произведений великих художников.

Использование обработанных изображений в рекламной листовке.

**2.20 Теория:** Импортирование и экспортирование текста и изображений.

Команды «Open» и «Place».

**Практика:** Создание обложки книги.

**2.21 Теория:** Сохранение документа в программах прежних версий.

Сохранение в других форматах. Подготовка к печати.

**Практика:** Создание обложки книги.

**Основы.**

**3.01 Теория:** программа для верстки многостраничных публикаций. Создание документа и его параметры. Интерфейс программы.

**Практика:** Создание рекламного листка.

**3.02 Теория:** Припуск на обрезку. Изменение параметров документа. Размещение палитр. Меню палитр. Применение цвета в рекламе. Цвет фона в полиграфическом производстве.

**Практика:** Создание рекламного листка.

**3.03 Теория:** Структура печатного издания. Обложка, титул, оборот титула, оглавление, выходные данные. ISBN, ББК, УДК. Четные, нечетные страницы. Фронтиспис, заставки, концовки и т.д. форматы печатных изданий.

**Практика:** Создание документа (брошюры) с заданным числом страниц и необходимыми структурными компонентами по образцу.

**3.04 Теория:** Понятие фрейма. Работа с текстовыми фреймами. Импорт текста из MS Word. Создание связанных фреймов.

**Практика:** Верстка брошюры.

**Теория:** Создание стандартных фигур и контуров. Размещение векторных объектов в публикации.

**Практика:** Верстка брошюры с созданием и использованием векторных объектов.

**3.05 Теория:** Размещение текста вдоль контура. Примеры использования в рекламе.

**Практика:** Рекламный листок с текстом вдоль контура.

**3.06 Теория:** Расположение и трансформирование объектов и текста. Кадрирование изображения.

**Практика:** Композиция страницы с фотографиями (так называемая «шпалерная развеска»). Использование кадрирования изображений.

**3.07 Теория:** Работа с текстом. Форматирование абзацев. Переносы слов.

Создание буквицы

**Практика:** Верстка нескольких страниц текста с иллюстрациями.

**3.08 Теория:** Работа с цветом. Цветовые модели. Цветовые библиотеки.

**Практика:** Верстка нескольких страниц текста с иллюстрациями.

**3.10 Теория:** Маскирование и обтравочные контуры.

**Практика:** Примеры маскирования и создания обтравочных контуров изображений.

**3.11 Теория:** Работа с графикой. Форматы графических файлов. Способы размещения изображений. Вставка через буфер обмена и перетаскиванием.

**Практика:** Верстка журнальной статьи с иллюстрациями.

**3.12 Теория:** Многостраничные публикации. Страницы-шаблоны.

Применение шаблонов к отдельным страницам публикации. Палитра Pages.

**Практика:** Верстка многостраничного буклета.

**3.13 Теория:** Добавление, удаление страниц и автоматическая нумерация.

**Практика:** Верстка многостраничного буклета. **3.14**

**Теория:** Создание оглавления.

**Практика:** Верстка многостраничного буклета.

**3.15 Теория:** Работа с таблицами.

**Практика:** Создание таблицы по образцу.

**3.16 Теория:** Приемы верстки в 2-4 колонки.

**Практика:** Верстка рекламной статьи в 2 колонки с фотографиями.

**3.17 Теория:** Приемы верстки многостраничной публикации.

**Практика:** Верстка многостраничной публикации с картинками, подрисуночными подписями, оглавлением.

**3.18 Теория:** Приемы верстки многостраничной публикации.

**Практика:** Верстка многостраничной публикации с картинками, подрисуночными подписями, оглавлением.

## **6. Методические материалы**

Данная программа предусматривает групповые формы организации детей на занятиях. Начало занятия проходит в форме беседы, рассказа. Педагог вводит учащихся в тему занятия, затем идёт закрепление материала через практические задания. На протяжении всего занятия происходит взаимодействие учащихся друг с другом и с педагогом.

Для воплощения программы педагог использует словесные, наглядные и практические методы, используя при этом такие приёмы как рассказ, объяснение, проблемное изложение, демонстрации фотографий, иллюстраций, презентаций.

### **Алгоритм учебного занятия**

Занятия делятся на теоретическую и практическую часть и подведение итогов:

Теоретическая часть начинается с выявления имеющихся знаний, объяснения новой информации.

Практическая часть подразумевает выполнение творческой работы с предварительным этапом сбора материала.

Итог:

По окончании работы учащиеся рассматривают готовые работы, учатся оценивать свои работы и работы одноклассников.

### **Дидактические материалы**

В качестве дидактических материалов используются иллюстрации, схемы, составленные натюрморты и многое другое.

Занятия по данной программе построены с учетом принципов последовательности и системности в формировании знаний, умений и навыков, а также с учётом психофизиологических и возрастных особенностей обучающихся. В зависимости от возраста и различий в развитии познавательных процессов они по-разному воспринимают информацию.

Учитывая неравномерность психического и физического развития детей, образовательный процесс построен на основе дидактических закономерностей; от простого – к сложному; от непонимания к пониманию; от частного к общему; от конкретного к абстрактному; от абстрактного к конкретному.

51

## **7. Оценочные материалы**

Для отслеживания результативности и эффективности реализации данной программы применяются различные виды контроля. Оценка результатов обучения осуществляется непрерывно на протяжении всего курса обучения как минимум три раза в год: в начале, в конце полугодия, в конце года и итоговый контроль по результатам освоения данной программы. Внешней оценкой является наличие дипломов, грамот и благодарностей, полученных за участие в выставках, конкурсах, фестивалях.

Входной контроль – тестирование, беседа. Выявление уровня знаний учащихся, общая эрудиция.

Текущий контроль - диагностические задания: фронтальный устный опрос, практические работы, тестирование. Выявление освоения учебного материала по теме, учебной единице.

Промежуточный контроль - диагностические задания: фронтальный устный опрос, практические работы, тестирование. Выявление освоения учебного материала за полугодие.

Итоговый контроль - представление продукта. Контроль выполнения поставленных задач.

Для выявления уровня сформированности знаний по программе создан комплект оценочных материалов, предназначенных для оценки и исследования уровня их развитости (прил. 1).

В каждом критерии выделяют 3 уровня: высокий, средний и низкий:

Низкий уровень – 1-2 балл

Средний уровень – 3-4 балла

### 8. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год			36	144	1 раз в неделю по 4 ак. часа, продолжительность 1 ак. часа - 45 минут. или 2 раза в неделю по 2 ак. часа Через каждые 45 минут перерыв 5-10 минут.
2 год			36	144	1 раз в неделю по 4 ак. часа,
3 год			36	144	продолжительность

## 9. Список литературы

### Учебно-методические пособия:

1. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. –М. : ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 400 с.: 60х90 1/16. – (Профессиональное образование). (переплет) ISBN 978-5-8199-0593-7, 500 экз.
2. Тучкевич Е.И. Компьютерная графика: учеб. пособие СПб. : Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.
3. Тучкевич Е.И. Новые технологии формирования ключевых профессиональных компетенций в сфере дизайна/ КАДРОВИК. Кадровый менеджмент «Обучение и развитие» №11 2010 г., Москва - С. 55-60.(журнал ВАК)
4. Сборник авторских образовательных программ дополнительного образования детей: ГБОУ ЦО «СПб ГДПО» – СПб, 2012.
5. Методические комментарии к написанию образовательных программ дополнительного образования детей – Гос. общеобразоват. учреждение Центр образования «СПб городской Дворец творчества юных» – СПб, 2011.
6. Сборник образовательных программ. Из опыта работы СПб центра детского технического творчества – Гос. образоват. учрежден. доп. образован. детей «СПб центр детского технического творчества» – Спб., 2009.
7. Балабанова Л. К. : Компьютерные программы в обучении детей 4-7 лет. Программа, развернутое планирование, модели занятий. –Томск : Свет, 2012.
8. Залогова Л. А.: Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – 3-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2011.
9. Обручев В. : Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. – М. : Эксмо, 2013.
10. Немцова Т. И., Назарова Ю. В.: Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие. – М. : ИД «ФОРУМ», ИНФРА-М., 2012.

### Средства обучения. Наглядный материал

- Образцы работ в электронном виде (презентаций, рекламной продукции, книг и др.) по каждой теме изучаемой программы.
- Подборки фотографий, рисунков, текстов в электронном виде к каждой теме.
- Подборки полиграфической книжно-журнальной и рекламной продукции по каждой изучаемой теме.

- CD-диски по архитектуре, музеям Санкт-Петербурга и пригородов, как образцы подхода к созданию слайдов презентаций и рекламных материалов художественно-исторической направленности.

### **Основная литература:**

1. Варкина А. : Лучший из лучших CorelDraw! – М.: Познавательная книга плюс, 2016.
2. Заргарян Ю. А., Заргарян Е. В. : Компьютерная графика в практических приложениях. – Томск –ТТИ ЮФУ, 2014.
3. Левковец Л. Б. : Adobe Photoshop CS6. Базовый курс на примерах + DVD. СПб. : «БХВ-Петербург», 2015.
4. Леонов В. : Краткий самоучитель работы на компьютере с Windows 8. – М.: Эксмо, 2013.
5. Левковец Леонид : Adobe In Design CS 6. Базовый курс на примерах + видеокурс. – СПб. :«БХВ- Петербург», 2015.
6. Пономаренко Сергей : Adobe Illustrator CS6 в подлиннике. Наиболее полное руководство.– СПб. :«БХВ-Петербург», 2016.
7. Microsoft Word 2014. Шаг за шагом: практическое пособие / пер. с англ. – М. : Эком, 2007.
8. Завгородний В.Г. : Photoshop CS 6 на 100 % – СПб.: «Питер», 2014.
9. Родионов В. : Подготовка электронных публикаций в InDisainCS6 – СПб. : «БХВ-Петербург», 2014.

### **Дополнительная литература:**

1. Элис Туэмлоу : Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи.– М., «Астрель», «Аст», 2006.
2. Форма. Фальц. Формат. – М., Издательский дом РИП-холдинг, 2005.
3. Шарлотта Ривера : Лучший дизайн книг. – М., Издательский дом РИП-холдинг, 2007.
4. «Индекс 03», выпуск № 4 – Индекс Дизайн Паблишинг, 2003.
5. «Индекс 06», выпуск № 8 – Индекс Дизайн Паблишинг, 2006.
6. Рожнова О.И. : История журнального дизайна – М.,«Университетская книга», 2009.
7. Задорожная Т. : Как нарисовать любую историю. – СПб, «Питер», 2014.
8. Нормативные материалы по издательскому делу. Справочник.– М, «Книга», 1987.
9. Голомбински К. : Основы визуального дизайна для графики и мультимедиа. – СПб., «Питер», 2014.
10. Феличи Д. : Типографика, шрифт, верстка. – СПб., «БХВ-Петербург», 2015.
11. Молочков В. : Издательство на компьютере. – СПб., «БХВ-Петербург», 2014.



12. Божко А. Н. :Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop – Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» 2016 .

**Ресурсы интернета:**

1. <http://ldv.metodcenter.edusite.ru>
2. <http://photoshop-help.ru>
3. Portable Adobe Illustrator:<http://cwer.ws/node/315013>
4. <http://Tavr-obrazovanie.ru>.
5. <http://www.stockers.ru>
6. <http://festival.1september.ru>
7. [ped-kopilka.ru](http://ped-kopilka.ru)
8. [aneks.spb.ru](http://aneks.spb.ru)
9. <http://www.photoshop-master.ru>
10. <http://8art.ru>
11. <http://rugraphics.ru>
12. <http://festival.1september.ru>
13. <http://bigslide.ru>
14. <http://www.mssoft.ru>
15. Учебные презентации.рф
16. <http://prezented.ru>

### Приложение

#### Тест «Графический редактор Paint» для учащихся 1-го года обучения.

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога. За каждое правильное действие выставляется 1 балл. Максимальная сумма баллов – 5.

Ф.И уч-ся	Фамилия, имя учащегося	Создание документа	Рисование простых фигур	Окраска простых фигур	Копирование через буфер обмена	Сохранение документа в своей папке	Итого баллов
1							

#### Промежуточный контроль на освоение раздела «Основы Power Point».

Задание выполняется индивидуально в течение 2-х академических часов и оценивается по 5-тибалльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже. В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

#### Критерии оценки

Ф.И уч-ся	Фамилия, имя учащегося	Объем (число слайдов)	Наличие кнопочно й навигаци и	Использование анимированных фигур и изображений	Анимация текста	Наличие переход в между слайдами	Итог о балло в
1							

#### Итоговый контроль на освоение раздела «Основы Power Point».

Итоговая работа проводится в течение 3-х занятий (по 2 академических часа каждое) и оценивается по 5-тибалльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже.

В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

#### Критерии оценки

	Ф.И уч-ся.	Оригинальная идея	Сложность	Использование триггеров	Включение Видео	Запись времени	Итого баллов
1							

### Тест на освоение раздела «Основы»

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога. За каждое правильное действие выставляется 1 балл. Таким образом, максимальная сумма баллов – 5.

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Создание документа. Параметры	Палитра «слои». Рабочий слой	Помещение изображения в док-т	Инструменты выделения	Заливка и обводка	Итого баллов
1							

### Промежуточный контроль на освоение раздела «Основы»

Задание выполняется индивидуально в течение 4-х академических часов и оценивается по 5-ти балльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже. В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

**Тема контрольного задания:** Создание коллажа.

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Гармоничная цветовая гамма	Масштабность составляющих элементов	Мягкость контуров	Оригинальность замысла	Композиционная целостность	Итог балл
1							

### Итоговый контроль на освоение раздела «Основы»

Итоговая работа проводится в течение 2-х занятий (по 2 академических часа каждое) и оценивается по 5-тибалльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже.

В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

**Тема:** Создание 2-3 страниц альбома.

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя	Композиционная целостность	Качество «вырезания» изображений	Работа со шрифтом	Гармоничная цветовая гамма	Использование кистей	Итого баллов
1							

### Промежуточный контроль

Дата проведения

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога. За каждое правильное действие выставляется 1 балл.

Максимальная сумма баллов – 5

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Особенности градиентов и размытий в . (шум)	Сохран. файла в 2-х форматах	Импорт файла .	Подготовка файла к печати		Итого баллов
					Проверка файла.	Перевод текста в «кривые»	
1							

### Итоговый контроль

Работа проводится в течение 3-х занятий (по 2 академических часа каждое) и оценивается по 5-тибалльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже.

В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

**Тема контрольной работы:** Создание новогоднего календаря

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Создание грамотного макета	Качество подготовки изображения и размещение их в док-те.	Работа с векторными рисунками	Грамотная работа со шрифтом	Подготовка для печати	Итого баллов
1							

### Входной контроль

#### Тест на освоение раздела «Основы»

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога. За каждое правильное действие выставляется 1 балл.

Максимальная сумма баллов – 5.

### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Создание документа и . Параметры док-та.	Прибавление и удаление страниц в док-те.	Цветовая модель.	Рисование простых фигур. Заливка и обводка.	Копирование Фигуры.	Итого баллов
1							

### Промежуточный контроль

#### Тест на освоение раздела «Основы»

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога. За каждое правильное действие выставляется 1 балл.

Максимальная сумма баллов – 5.

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Вставка изображения в документ.	Линкованные (связанные) изображения.	Палитра характеристик док-та.	Ввод текста. Форматирование текста.	Палитра Glyphs.	Итого баллов
1							

#### Итоговый контроль на освоение раздела «Основы»

Итоговая работа проводится в течение 2-х занятий (по 2 академических часа каждое и оценивается по 5-тибалльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже.

В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

#### Критерии оценки

	Фамилия, имя учащегося	Создание грамотного макета и задание параметров док-та	Качество и правильное размещение изображений (не link)	Работа с векторными рисунками	Грамотная работа со шрифтом	Подготовка для печати	Итого баллов
1							