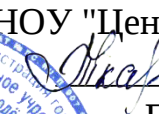


Отдел образования администрации городского округа Рефтинский

Муниципальное автономное нетиповое образовательное учреждение
«Центр молодёжи» городского округа Рефтинский

Программа принята на
педагогическом совете
Протокол № 3
от « 26» августа 2025 г.

Утверждаю
Директор МАНОУ "Центр молодёжи"
 С.А. Ткалич
Приказ № 69/1
от « 26» августа 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 13 -17 лет
Срок реализации 1 год

Автор-составитель:
Парфенова Наталья Юрьевна,
педагог дополнительного образования

го Рефтинский 2025 г.

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» и порядок ее утверждения разработан в соответствии с Федеральным Законом от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 "О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»), Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», Уставом МАНОУ «Центр молодёжи», Положением о дополнительных общеобразовательных программах МАНОУ «Центр молодёжи».

Направленность (профиль) программы

Направленность общеобразовательной программы «Графический дизайн» техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики **AdobePhotoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator**, изучение основ 3D

моделирования в программе **Blender** в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Так же в данной программе включен курс практического освоения техники создания мультимедийной презентации в **PowerPoint** и **Prezi**. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики, 3D моделирования, интерактивной и мультимедийной составляющей курса.

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки 3D моделирования, знания простой обработки фотографии, создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика и 3D - визуализатора, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Отличительные особенности программы

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

Так же курс создания мультимедийной и интерактивной презентации позволит обучающимся выгодно представлять свои проекты и качественно доносить свою мысль до аудитории.

Дополнением является курс 3D-моделирования в программе Blender. Он дает базовые знания необходимые для моделирования объектов, создания спецэффектов, а также основы создания трехмерной анимационной графики.

Новизна

Новизна программы заключается в реализации курса с использованием инновационных и дистанционных технологий обучения. Курс включает в себя практическое освоение техники создания мультимедийной презентации, в которой каждый обучающийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – сначала простейшие слайды, затем целостные презентации.

А также образовательная программа включает в себя разработки по созданию рекламных роликов, полнометражных мультипликационных фильмов моделирование объектов, создание освещения и спецэффектов, а также основы дизайна интерьера. В дальнейшем это позволит им самостоятельно разрабатывать макеты проектов рекламных роликов для телевидения, киноиндустрии и анимации, а также конструировать детали настройки спецэффектов в конфигурации жилых и нежилых помещений

Адресат программы

Программа предназначена для обучающихся 12-17 лет.

Наполняемость групп: 10 человек.

Условия приема: принимаются все желающие (не имеющие ограничений по состоянию здоровья).

Разно уровневая программа - стартовый уровень.

Режим занятия:

Продолжительность одного академического часа – 45 мин

Перерыв между учебными занятиями – 15 минут

Общее количество часов в неделю – 5 часов

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, и 1 раз в неделю 1 час – консультации онлайн.

Объем программы: 180 часов

Срок освоения: Программа рассчитана на 1 год обучения, 180 часов в год

Особенности организации образовательного процесса

Формы реализации программы:

Обучающиеся, проходя «стартовый уровень» освоения программы знакомятся с элементарными навыками работы с программами по техническому творчеству, программами для создания мультимедийных презентаций и 3D моделирования.

Для достижения определенных результатов обучения, усиления инструментальности курса применяются различные методы обучения, такие как развитие рефлексивного отношения к информации, обучение сообща, организационные формы обучения (индивидуальные, групповые), а также средства обучения (изобразительные, естественные, вербально-информационные и технические), формы урока, такие как лекции, диспуты, а также проектная, исследовательская деятельность, практические занятия, игровые технологии и т.п. Программой предусмотрено регулярное включение в образовательный процесс таких форм, как деловая игра, экскурсия, самостоятельная работа обучающихся по выбранным темам, индивидуальные и групповые консультации, конкурс на изготовление лучшей модели, лучшей исследовательской работы на заданную тему, конференция при подведении итогов исследовательской работы. Данные формы помогают активизировать обучение, придав ему исследовательский, творческий характер, и таким образом передать инициативу в организации своей познавательной деятельности в руки обучающихся.

Цели и задачи программы

Цель - развить творческий потенциал обучающихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника и 3D - визуализатора.

Задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить обучающихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики **AdobePhotoshop**, **CorelDraw**, с программами создания мультимедийной презентации в **PowerPoint** и **Prezi** а также, изучение основ 3D моделирования в программе **Blender**.
- 2) обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач, научить обучающихся создавать и обрабатывать информацию с использованием мультимедийных технологий;
- 3) обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции. Научить обучающихся создавать презентацию в **PowerPoint** и **Prezi**.
- 4) обучить созданию рекламных роликов, полнометражных мультипликационных фильмов, моделирование объектов, созданию освещения и спецэффектов, а также основам дизайна интерьера.

Развивающие:

- 1) развить творческий потенциал обучающихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника и дизайнера.
- 2) рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- 3) рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.
- 4) развить у обучающихся навыки критического мышления.
- 5) развить умение создания среды трехмерной компьютерной графики как средства моделирования и анимации

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики, интерактивной и мультимедийной среды.
- 2) развивать художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.
- 3) воспитать настойчивость в достижении поставленной цели, трудолюбия, ответственности, дисциплинированности, внимательности, аккуратности.

Содержание общеразвивающей программы**Учебный (тематический) план (180часов)**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
PowerPoint					
1.	Введение.	1	1		
1.1	Знакомство с программой PowerPoint.	1		1	Анализ работы
2.	Добавление слайдов	2	1	1	Тестовое задание
3.	Оформление слайдов.	4	1	3	Практические задание
4.	Работа с текстом	4	1	3	Практическое задание
5.	Добавление картинок, фигур.	3	1	2	Практическое задание
6.	Добавление эффектов анимации в презентацию	3	1	2	Практическое задание
7.	Добавление видео и звука.	4	1	2	Практическое задание
8.	SmartArt	4	1	3	Практическое задание
9.	Демонстрация слайдов Выполнение	5	1	4	Практическое задание

	презентации				
		36	9	22	
Prezi					
1.	Знакомство с программой Prezi.	3	1	2	Анализ работы
2.	Создание. Добавление слайдов.	3	1	2	Практическое задание
3.	Работа с текстом	2	1	1	Практическое задание
4.	Добавление картинок, фигур.	5	1	4	Практическое задание
5.	Демонстрация слайдов Выполнение презентации.	6		6	Контрольное занятие
		24	5	15	
Adobe Photoshop					
1.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	2	2		Анализ работы
2.	Основы изображения. Методы представления графических изображений.	4	4		Анализ работы
3.	Цвет в компьютерной графике.	4	4		Анализ работы
4.	Основные инструменты рисования	6	2	4	Практическое задание
5.	Инструменты выделения	4	2	2	Практическое задание
6.	Работа со слоями и фигурами	6	2	4	Практическое задание
7.	Преобразование объектов	5	2	3	Практическое задание
8.	Творческое задание. Коллаж «Мое лето»	8	1	7	Контрольное задание
13	Использование маски	6	2	4	Практическое задание
14	Рисование инструментом перо	6	2	4	Практическое задание
15	Творческое задание. Автопортрет в стиле «Pop Art»	10	2	8	Контрольное задание
16	Итоговое занятие.	10		10	Анализ работы

		84	34	42	
CorelDraw					
1	Знакомство с программой «CorelDraw»	2	2		Анализ работы
1.1	Основы изображения. Методы представления графических изображений.	2	2		Анализ работы
1.2	Цвет в компьютерной графике.	2	2		Анализ работы
2	Особенности меню программы «CorelDraw». Рабочий лист. Организация панели инструментов.	6	2	4	Практическое задание
3	Особенности работы с объектами.	4	2	2	Практическое задание
4	Заливка рисунка цветом.	4	2	2	Практическое задание
5	Создание рисунков из кривых.	6	2	4	Практическое задание
6	Эффект объема.	4	2	2	Практическое задание
7	Работа с текстом. Оформление текста.	6	2	4	Практическое задание
8	Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw	4		4	Практическое задание
9	Выделение областей.	4	2	2	Практическое задание
12	Работа с контурами.	6	2	4	Практическое задание
13	Итоговое занятие.	7		7	Анализ работы
		72	26	46	
	Итого:	216	74	142	

Содержание учебного (тематического) плана для первого года обучения.

Раздел 1. PowerPoint

Тема 1. Знакомство с программой PowerPoint

Теория: Запуск программы, структура окна, составляющие ленты, вкладки.

Практическое задание 1: Запуск программы.

Практическое задание 2: Структура окна и составляющие ленты и вкладки.

Тема 2. Создание, добавление слайдов

Теория: Создание слайдов, изменение порядка, удаление слайда, дублирование

Практическое задание 1: Работа со слайдами: создание, дублирование.

Практическое задание 2: Работа со слайдами: изменение порядка, удаление слайда.

Тема 3. Оформление слайдов

Теория : Вкладка «Дизайн» меню программы, формат фона, заливка.

Практическое задание 1: Оформление слайда фоном.

Практическое задание 2 : Заливка слайда цветом.

Тема 4. Работа с текстом

Теория: Добавление текста, изменение стиля, размера, цвета текста на слайде.

Практическое задание 1: Создание текста на слайде.

Практическое задание 2: Форматирование текста.

Тема 5. Добавление картинок, фигур

Теория: Добавление картинок, фигур на слайд.

Практическое задание 1: Добавление картинок на слайд.

Практическое задание 2: Добавление фигур на слайд.

Тема 6. Добавление эффектов анимации в презентацию

Теория: Добавление эффектов анимации в презентацию.

Практическое задание 1: Добавление эффектов анимации.

Практическое задание 2: Настройка анимация

Тема 7. Добавление видео, звука

Теория: Добавление видео, звука на слайд, работа с видео, аудиофайлами.

Практическое задание 1: Добавление видео на слайд.

Практическое задание 2: Добавление звука на слайд.

Тема 8. SmartArt

Теория: Добавление объектов SmartArt

Практическое задание 1: Добавление объектов SmartArt на слайд.

Практическое задание 2: Добавление и удаление SmartArt.

Тема 9. Демонстрация слайдов

Теория: Настройка показа слайдов, времени смены, запись слайдов.

Практическое задание 1: Настройка показа слайдов.

Практическое задание 2: Настройка записи слайдов.

Тема 10. Выполнение презентации на заданную тему

Практическое задание 1: Выбор темы и создание титульного слайда.

Практическое задание 2: Подбор материала.

Практическое задание 3: Создание слайдов с текстом.

Практическое задание 4: Вставка изображений на слайды.

Практическое задание 5: Оформление слайдов и вставка различных объектов на слайд.

Практическое задание 6: Защита проекта.

Раздел 2. Prezi

Тема 1. Знакомство с программой Prezi

Теория: Запуск программы, структура окна, составляющие ленты, вкладки.

Практическое задание 1: Запуск программы.

Практическое задание 2: Структура окна и составляющие ленты и вкладки.

Тема 2. Создание, добавление слайдов

Теория: Создание слайдов, изменение порядка, удаление слайда, дублирование

Практическое задание 1: Работа со слайдами: создание, дублирование.

Практическое задание 2: Работа со слайдами: изменение порядка, удаление слайда.

Тема 3. Работа с текстом

Теория: Добавление текста, изменение стиля, размера, цвета текста на слайде.

Практическое задание 1: Создание текста на слайде.

Практическое задание 2: Форматирование текста.

Тема 4. Добавление картинок, фигур

Теория: Добавление картинок, фигур на слайд.

Практическое задание 1: Добавление картинок на слайд.

Практическое задание 2: Добавление фигур на слайд.

Тема 5. Добавление эффектов анимации в презентацию

Теория: Добавление эффектов анимации в презентацию.

Практическое задание 1: Добавление эффектов анимации.

Практическое задание 2: Настройка анимация

Тема 6. Выполнение презентации на заданную тему

Практическое задание 1: Выбор темы и создание титульного слайда.

Практическое задание 2: Подбор материала.

Практическое задание 3: Создание слайдов с текстом.

Практическое задание 4: Вставка изображений на слайды.

Практическое задание 5: Оформление слайдов и вставка различных объектов на слайд.

Практическое задание 6: Защита проекта.

Раздел 3. Adobe Photoshop

Тема 1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop.

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

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

Тема 2. Основы изображения. Методы представления графических изображений.

Теория: Графические примитивы. Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.

Практика: Выделение и преобразование объектов (фигуры «Эллипс», «Многоугольники»). Создание графических примитивов. Значение клавиши «Ctrl». При нажатии клавиши «Ctrl», можно получить фигуры: «Круг», «Квадрат», «Равнобедренный треугольник». Знакомство с инструментами: «Эллипс», «Многоугольники».

Тема 3. Цвет в компьютерной графике.

Теория: Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

Природа цвета. Цветовые модели. «Красный круг». Способы (окрашивания) заливки: градиентная, заливка узором и текстурой.

Тема 4. Основные инструменты рисования.

Теория: Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика: Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 5. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

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

Практика: Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 6. Работа со слоями и фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика: Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание: «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 7. Преобразование объектов.

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

Практика: Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций. 6. Возможности коррекции изображения.

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

Тема 8. Творческое задание. Коллаж «Мое лето»

Практика: Применение на практике пройденного материала в творческой работе. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Составление композиции, работа с текстом и цветом.

Тема 9. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория: Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика: Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

Тема 10. Инструменты клонирования.

Теория: Возможности инструмента «Штамп».

Практика: Использование инструмента «Заплата».

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

Тема 11. Работа с текстом.

Теория: Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика: Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа: «Открытка».

Тема 12. Создание объектов и фигур.

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

Практика: Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Тема 13 Использование маски.

Теория: Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика: Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 14. Рисование инструментом перо.

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

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях.

Тема 15. Творческое задание. Автопортрет в стиле «Pop Art»

Практика: Применение на практике пройденного материала в творческой работе. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Составление композиции, работа с текстом и цветом.

Тема 16. Итоговые занятия.

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

Раздел 4. CorelDraw

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с образовательной программой «CorelDraw 13».

Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика.

Тема 1.1. Основы изображения. Методы представления графических изображений.

Теория: Графические примитивы. Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.

Практика: Выделение и преобразование объектов (фигуры «Эллипс», «Многоугольники»). Создание графических примитивов. Значение клавиши «Ctrl». При нажатии клавиши «Ctrl», можно получить фигуры: «Круг», «Квадрат»,

«Равнобедренный треугольник Знакомство с инструментами: «Эллипс», «Многоугольники».

Тема 1.2. Цвет в компьютерной графике.

Теория: Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

Природа цвета. Цветовые модели. «Красный круг». Способы (окрашивания) заливки: градиентная, заливка узором и текстурой.

Практические занятия: Практическая работа №5. «Разукрась дом» или «Наряди куклу» (разные способы заливки). Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений.

Тема 2. Введение в программу CorelDraw. Рабочее окно программы CorelDraw.

Теория: Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Практические занятия: Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Тема 3. Особенности работы с объектами.

Теория: Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра.

Практика: Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление.

Тема 4. Заливка рисунка цветом.

Теория: Закраска объекта (заливка).

Практика: Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.

Тема 5. Создание рисунков из кривых.

Теория: Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории.

Практика: Редактирование формы кривой.

Тема 6. Эффект объема.

Теория: Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.

Практика: Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.

Тема 7. Работа с текстом. Оформление текста.

Теория: Особенности простого и фигурного текста.

Практика: Виды текста. Фигурный текст. Оформление текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста.

Тема 8. Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw.

Теория: Особенности работы с рисунками.

Практические занятия: Импорт и экспорт изображений в CorelDraw.

Тема 9. Выделение областей.

Теория: Проблема выделения областей в растровых программах.

Практика: Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Кадрирование изображения.

Тема 10. Основы работы со слоями.

Теория: Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя.

Практика: Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Тема 11. Рисование и раскрашивание.

Теория: Выбор основного и фоновых цветов.

Практика: Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий.

Тема 12. Работа с контурами.

Теория: Назначение контуров. Элементы контуров.

Практика: Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения.

Использование спецэффектов. Этот прием важен тем детям, которые любят выполнять «оригинальные» рисунки, поделки.

Тема 13. Итоговое занятие.

Подведение итогов образовательной программы, творческий отчет. Выставка творческих работ обучающихся.

Учебный (тематический) план для второго года обучения (216 часов)

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
Adobe Illustrator					
1.	Введение.	1	1		
1. 1	Введение в программу Adobe Illustrator.	1		1	Анализ работы
	Выделение и выравнивание	7	2	5	Практическая работа
	Создание и редактирование фигур				Практическая работа
	Трансформирование объектов	9	2	7	Практическая работа
	Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil	9	2	7	Практическая работа
	Цвет и раскрашивание	3		3	Практическая работа
	Работа с текстом	5		5	Практическая работа
	Работа со слоями	5		5	Практическая работа
	Рисование перспективы	11	2	9	Практическая работа
	Создание переходов между цветами и фигурами	7	2	5	Практическая работа
	Работа с кистями	5		5	Практическая работа
	Применение эффектов	7	2	5	Практическая работа
	Применение атрибутов оформления и	5		5	Практическая работа

	стилей графики				
	Работа с символами	7		7	Практическая работа
	Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений	5		5	Практическая работа
	Итоговое занятие	9		9	Контрольное занятие
		96	31	65	
Blender					
1.	Введение.	1	1		Анализ работы
1. 1	Знакомство с программой Blender.	2	2		Анализ работы
2.	Введение в трёхмерную графику. Создание объектов и работа с ними.	18	6	12	Практическое занятие
3.	Основы моделирования.	26	8	18	Практическое занятие
4.	Материалы и текстуры объектов.	17	6	11	Практическое занятие
5.	Освещение и камеры.	8	2	6	Практическое занятие
6	Окружение и пространственность.	8	2	6	Практическое занятие
7	Основы анимации.	7	2	5	Практическое занятие
	Промежуточные контрольные занятия.	17		17	Контрольное занятие
	Итоговое занятие.	16		16	Самостоятельная работа
		120	29	91	
	Итого:	216	60	156	

Содержание учебного (тематического) плана для второго года обучения.

Раздел 1: Adobe Illustrator

Тема 1: Вводное занятие.

Теория: Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники.

Тема 2: Введение в программу Adobe Illustrator.

Теория: Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Практика: Монтажные области Рисование фигур и линий Применение цвета Инструмент Shape Builder. Инструмент Width

Тема 3: Создание иллюстраций.

Тема 4: Выделение и выравнивание

Теория: Начало работы. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection..

Практика: Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection

Практика: Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга

Практика: Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов.

Практика: Группирование элементов. Работа в режиме изоляции. Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов

Тема 5: Создание и редактирование фигур

Теория: Начало работы. Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников.

Практика: Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников.

Практика: Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Преобразование обводки в кривые

Практика: Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside

Практика: Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки

Тема 6: Трансформирование объектов

Теория: Начало работы. Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей

Практика: Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение

Практика: Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими

Практика: Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов

Практика: Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort

Тема 7. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil

Теория: Начало работы. Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки

Практика: Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки

Практика: Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой. Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки

Практика: Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками

Практика: Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей

Тема 8: Цвет и раскрашивание

Теория: Раскрашивание графического объекта. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов

Практика: Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов

Практика: Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide

Практика: Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров

Практика: Создание узора Применение узора Редактирование узора

Практика: Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров

Тема 9: Работа с текстом

Теория: Работа с текстом Создание текста из точки. Создание текста в области Импорт простого текста из файла

Практика: Работа с текстом Создание текста из точки. Создание текста в области Импорт простого текста из файла

Практика: Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста Связывание текста. Создание столбцов текста

Практика: Форматирование текста Изменение размера шрифта Изменение цвета шрифта Изменение дополнительных атрибутов текста Работа с глифами

Практика: Изменение размеров текстовых объектов Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста Создание и использование стиля абзаца

Практика: Редактирование стиля абзаца Копирование атрибутов текста Создание и применение стиля символов Редактирование стиля символов.

Практика: Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке Обтекание объекта текстом

Практика: Создание текста по открытому контуру Создание текста по закрытому контуру Преобразование текста в кривые.

Итоговое занятие

Индивидуальное задание: Создание логотипа

Тема 10: Работа со слоями

Теория: Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев

Практика: Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев

Практика: Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев

Практика: Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев

Тема 11: Рисование перспективы

Теория: Представление о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Использование сетки перспективы

Практика: Работа с сеткой перспективы. Использование сетки перспективы

Практика: Редактирование сетки перспективы. Рисование объектов в перспективе. Выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе

Практика: Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе

Практика: Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью

Тема 12: Создание переходов между цветами и фигурами

Теория: Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода

Практика: Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода

Практика: Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента

Практика: Применение градиентов к нескольким объектам .Добавление прозрачности к градиентам

Практика: Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов

Тема 13: Работа с кистями

Теория: Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей

Практика: Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей

Практика: Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти

Практика: Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей..

Практика: Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush.

Практика: Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush. Редактирование с использованием инструмента Eraser

Тема 14: Применение эффектов

Теория: Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта

Практика: Применение эффекта. Редактирование эффекта

Практика: Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path

Практика: Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением

Практика: Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект

Тема 15: Применение атрибутов оформления и стилей графики

Теория: Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки

Практика: Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки

Практика: Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту

Практика: Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики

Практика: Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке

Практика: Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save For Web

Тема 16: Работа с символами

Теория: Работа с символами. Использование библиотек символов программе Illustrator. Создание символов. Редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом

Практика: Работа с символами. Использование библиотек символов программе Illustrator. Создание символов. Редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом

Практика: Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов

Практика: Использование инструментов для работы с символами. Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами

Практика: Копирование и редактирование наборов символов. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их.

Практика: Проецирование символа на трехмерный объект. Символы и интеграция с Adobe Flash. Создание анимации

Тема 17: Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений

Теория: Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой.

Практика: Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций

Практика: Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения.

Практика: Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев

Практика: Коррекция цвета помещенного изображения. Наложение маски на изображение. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски

Практика: Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений. Связи изображений

Практика: Поиск информации о связи. Замена связанного изображения

Практика: Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop. Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash. Создание буклета

Итоговое занятие:

Подведение итогов образовательной программы, творческий отчёт. Выставка творческих работ учащихся.

Раздел 1: Blender

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Области использования трехмерной графики и ее назначение.

Практика: Демонстрация возможностей трёхмерной графики. История Blender. Правила техники безопасности.

Тема 2. Введение в трехмерную графику. Создание объектов и работа с ними.

Теория: Основные понятия трехмерной графики. Элементы интерфейса Blender. Типы окон. Навигация в 3D-пространстве. Основные функции. Типы объектов.

Практика: Выделение, перемещение, вращение и масштабирование объектов. Цифровой диалог. Копирование и группировка объектов. Булевы операции. Термины: 3D-курсор, примитивы, проекции.

Тема 3. Основы моделирования. Режим редактирования. Сглаживание.

Теория: Инструмент пропорционального редактирования. Выдавливание. Вращение.

Кручение. Шум и инструмент деформации.

Практика: Создание фаски. Инструмент деформации. Кривые и поверхности. Текст. Деформация объекта с помощью кривой. Создание поверхности. Термины: сплайн, булевы объекты, метод вращения, метод лофтинга, модификаторы.

Тема 4. Материалы и текстуры объектов.

Теория: Общие сведения о текстурировании в трехмерной графике. Диффузия. Зеркальное отражение.

Практика: Рамповые шейдеры, многочисленные материалы.

Специальные материалы. Карты окружающей среды. Карты смещения. UV-редактор и выбор граней.

Термины: текстура, материал, процедурные карты.

Тема 5. Освещение и камеры. Типы источников света. Теневой буфер.

Теория: Объемное освещение. Параметры настройки освещения. Опции и настройки

камеры. Термины: источник света, камера.

Тема 6. Окружение и пространственность.

Теория: Использование цвета или изображения в качестве фона.

Практика: Добавление тумана к сцене. Звездное небо. Окружающий свет.

Тема 7. Основы анимации.

Теория: Общие сведения о трехмерной анимации.

Практика: Модуль IPO. Анимация методом ключевых кадров. Термины: анимация, ключевая анимация.

Планируемые результаты

Овладение предметными знаниями и умениями

После завершения обучения по программе, обучающиеся будут знать, понимать:

- возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;
- технологии достижения различных эффектов, способы создания графических векторных и растровых изображений;
- как составить компьютерную презентацию любой сложности по выбранной теме создать и защитить проект.

будут уметь:

- свободно владеть инструментами программы Adobe Photoshop, CorelDraw, PowerPoint, Prezi для создания сложных рисунков и презентаций;
- свободно владеть инструментами программ Adobe Illustrator и программой по 3D моделированию - Blender
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа, презентаций и т.д.);
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.
- закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.
- знать базовые элементы геометрии, технические особенности различных моделей, сооружений и механизмов; компьютерную среду.
- владеть навыками создания 3D-моделей.

Овладение метапредметными универсальными действиями

По окончании обучения по программе обучающийся будет уметь:

- строить отношения с другими, сотрудничать, совместно решать задачи. самостоятельно ставить личностно необходимые учебные и жизненные задачи;
- использовать уже изученный материал для работы над проблемными ситуациями; самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет);
- самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности;
- самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем) и создавать базы данных;
- применять современные информационные технологии, обеспечивающие доступ к необходимым профильным базам, банкам данных, источникам информации по теме исследования;
- толерантно строить свои отношения с людьми иных позиций и интересов, находить компромиссы;
- продуктивно взаимодействовать с членами своей группы, решающей общую задачу (работать в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).

Комплекс организационно-педагогических условий Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	36
2	Количество учебных дней	108
3	Количество часов в неделю	6
4	Количество часов	432
5	Недель в 1 полугодии	17
6	Недель во 2 полугодии	19
7	Начало занятий	02.09.2024
8	Каникулы	-
9	Выходные дни	31 декабря - 9 января
10	Окончание учебного года	31.05.2025

Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Аппаратное обеспечение: 1. IBM PC – совместимый компьютер;

2. Процессор Pentium-II 300 и выше;

3. оперативная память 128 Мб и больше;

4. видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800х600 (желательно — 1024х68);

5. дисплей с диагональю 15 дюймов

3) Программное обеспечение: 1. Операционная система: Windows 2000 или Windows XP;

2. Редакторы Corel Draw , Adobe PhotoShop 7.0 и выше, Adobe Illustrator, Blender

3. Визуальный редактор - Microsoft FrontPage, Adobe Dreamweaver

4. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

4) Оборудование, необходимое для реализации программы: 1. Мультимедийная проекционная установка; 2. Графический планшет 3. Принтер черно-белый, цветной; 4. МФУ (сканер, ксерокс);

5. Чертежные инструменты;

6. Цифровой фотоаппарат;

7. Электронный носитель информации

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

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, первой квалификационной категории, образование высшее профессиональное.

Методические материалы: Информационные стенды с информацией по графическому дизайну. Сетевые папки с методическими материалами. Группа в Вконтакте.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы усвоение теоретической части курса проверяется с помощью различных тестов; после изучения каждого раздела программы, обучающиеся выполняют творческие задания по изученной теме. В конце учебного года организовываются выставки творческих работ, возможно совместное участие педагога и детей в муниципальных конкурсах графических работ (плакаты, листовки и др.).

Контроль и оценка результатов обученности обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком.

Контрольно-диагностические материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Программа: «Графический дизайн»

Раздел: «Power Point»

Вид аттестации: промежуточная

Теоретические знания проверяются с помощью тестов (Приложение 1). По каждой теме предусмотрено пять тестовых вопросов закрытого типа с выбором одного правильного ответа. Практические умения учениками демонстрируются при выполнении заданий после просмотра видео. Итоговая работа представляется учеником в виде мультимедийной презентации на выбранную тему.

Примерные темы мультимедийных презентаций:

1. Виды транспорта
2. Виды спорта
3. Разнообразный мир животных
4. Здоровый образ жизни
5. В мире растений
6. Моя любимая сказка
7. Моя семья
8. Я и мои друзья
9. Правила дорожного движения
10. Мир моих увлечений

Требования к разработке презентации предоставляются ученику.

Оценивание итогового проекта осуществляется в соответствии с критериями:

Критерии оценки презентации

Критерии	количество баллов	Самооценка	Оценка одноклассника	Оценка учителя
----------	-------------------	------------	----------------------	----------------

Титульный слайд с заголовком	0-10			
Минимальное количество – 12 слайдов	0-10			
Использование дополнительных эффектов Power Point (смена слайдов, звук, графики)	0-10			
Библиография	0-10			
Использование эффектов анимации	0-10			
Вставка диаграмм и таблиц	0-10			
Вставка видео	0-10			
Вставка звука	0-10			
Вставка объектов SmartArt.	0-10			
Вставка изображений	0-10			
Итого	100			

Программа: «Графический дизайн»

Раздел: «Prezi»

Вид аттестации: промежуточная

Практические умения учениками демонстрируются при выполнении заданий после просмотра видео. Итоговая работа представляется учеником в виде мультимедийной презентации на выбранную тему.

Примерные темы мультимедийных презентаций:

1. Виды транспорта
2. Виды спорта
3. Разнообразный мир животных
4. Здоровый образ жизни
5. В мире растений
6. Моя любимая сказка
7. Моя семья
8. Я и мои друзья
9. Правила дорожного движения
10. Мир моих увлечений

Требования к разработке презентации предоставляются ученику. Оценивание итогового проекта осуществляется в соответствии с критериями:

Критерии оценки презентации

Критерии	количество баллов	Самооценка	Оценка одноклассника	Оценка учителя
Титульный слайд с заголовком	0-10			
Минимальное количество – 10 слайдов	0-10			
Использование дополнительных эффектов Power Point (смена слайдов, звук, графики)	0-10			
Библиография	0-10			
Использование эффектов анимации	0-10			
Вставка диаграмм и таблиц	0-10			
Вставка видео	0-10			
Вставка звука	0-10			
Вставка объектов SmartArt.	0-10			
Вставка изображений	0-10			
Итого	100			

Программа «Графический дизайн»

Раздел: «Adobe Photoshop»

Вид аттестации: итоговая аттестация

Форма проведения: выставка дизайнерских проектов, выполненных в течение учебного года; тест-опрос.

Обучающиеся в течение года выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты. Педагог в конце года отсматривает их и на итоговой аттестации, на совместном обсуждении работы каждого обучающегося оцениваются по 10 бальной системе. Обучающимся предлагается выполнить итоговые задания по программе.

Блок Б. За каждое верно выполненное задание 2 балла.

1. Создайте изображение с использованием инструмента трансформация (не менее 3х слоёв), примените стиль слоя к каждому из 3х слоёв;
2. Придумайте и создайте открытку с использованием инструментов кисть и ластик;
3. Отретушируйте предложенное фото, используйте цветокоррекцию;
4. Создайте элегантный фон для рекламного изображения;
5. Создайте коллаж из 12 фото.
6. Создайте изображение, где будут применены:
 - выход за пределы изображения;
 - слой-маска;

- обтравочная маска с применением инструмента Текст.

Оценочная шкала заданий

Оценка	1 (низкий уровень)	2 (средний уровень)	3 (высокий уровень)
Тестовый балл	Менее 6	6-8	8-12
% выполнения	Менее 50%	50%-75%	80%-100%

Программа «Графический дизайн»

Раздел: «CorelDraw»

Вид аттестации: итоговая аттестация

Форма проведения: самостоятельная работа на компьютере.

Задание: обучающиеся должны разработать и создать свой логотип, листовку, буклет, используя материал, изученный за год.

Оценочный лист итоговой работы

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
1. Читаемость и композиционное решение	
2. Умелое использование текста, текстовых эффектов	
3. Применение приемов стилизации	
4. Применение спецэффектов	
5. Самостоятельность при выполнении работы	
Итого:	

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

- высокий – 5 баллов
- средний уровень - 4-3 баллов
- низкий уровень 2-1 балл
- 0 баллов – не освоил программу

Программа: «Графический дизайн»

Раздел: « Adobe Illustrator»

Вид аттестации: итоговая аттестация

Форма проведения: самостоятельная работа на компьютере.

Задание: обучающиеся должны разработать и создать свой логотип, листовку, буклет, используя материал, изученный за год.

Оценочный лист итоговой работы

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
1. Читаемость и композиционное решение	
2. Умелое использование текста, текстовых эффектов	
3. Применение приемов стилизации	
4. Применение спецэффектов	
5. Самостоятельность при выполнении работы	

Итого:	
--------	--

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

- высокий – 5 баллов
- средний уровень - 4-3 баллов
- низкий уровень 2-1 балл
- 0 баллов – не освоил программу

Программа: «Графический дизайн»

Раздел: « Blender»

Вид аттестации: промежуточная

Форма проведения: самостоятельная работа на компьютере.

Задание: обучающиеся должны разработать и создать свой дизайн интерьера, используя материал, изученный за год.

Оценочный лист итоговой работы

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
1. Читаемость и композиционное решение	
2. Умелое использование текста, текстовых эффектов	
3. Применение приемов стилизации	
4. Применение спецэффектов	
5. Самостоятельность при выполнении работы	
Итого:	

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

- высокий – 5 баллов
- средний уровень - 4-3 баллов
- низкий уровень 2-1 балл
- 0 баллов – не освоил программу

Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ);
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. N2 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N2 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

«Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее — СанПиН);

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации» от 9 ноября 2018 г. № 196;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

11. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Литература, использованная при составлении программы

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
- Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 1997.
- Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.
- Ковтанюк Ю. С. Рисуем на компьютере в Corel Draw X3/4. 2008.
- Петров В.Л. CorelDRAW 9. Руководство пользователя с примерами. ЛБЗ - БИНОМ. 2000.
- Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Трюки и эффекты в Corel Draw. СПб., 2004

- Филистеев В. В., Калининград, 2012г.
- Баркова, И.В. Компьютерное программирование для подростков: Дополнительная программа. [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/38-1-0-2090>.
- Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (базовый уровень). Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (профильный уровень) (приложение из приказа Министерства образования Российской Федерации от 05 марта 2004 г. № 1089). [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : <http://www.school.edu.ru/>.
- Степанова, М. И. Гигиенические требования к проведению компьютерных занятий во внеурочное время / М. И. Степанова, З. И. Сазанюк // Информатика и образование. - 1995. - № 2. - С. 97-102. 19. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. – М. : Гелиос АРВ, 2000. -192 с
- Штенников Д. Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3: Учебное пособие. – СПб., 2012 г.
- Пономаренко С. И. Illustrator CS2. - СПб.: БХВ-Петербург, 2011 г.
- Blender 2.80 Руководство Пользователя [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.blender.org/manual/ru/dev/>

Для педагога

- Василькова И.В. Основы информационных технологий в Microsoft Office 2010 : практикум / И.В. Василькова, Е.М. Васильков, Д.В. Романчик - Минск: ТетраСистемс, 2012. - 143с.
- Гафурова Н.В. Методика обучения информационным технологиям. Практиум: учебное пособие / Н.В. Гафурова, Е.Ю. Чурилова. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2011. - 181с.
- Молочков В.П. Microsoft PowerPoint 2010 / В.П. Молочков. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2011. - 241с.
- Потапова А.Д. Прикладная информатика: учебно-методическое пособие / А.Д. Потапова. - Минск: РИПО, 2015. - 252 с.

Для детей и родителей

- Макарова Н.В. Информатика. Практикум по информационным технологиям. / Н.В. Макарова – изд. «Питер» Санкт-Петербург – 2014 г. – 346с.
- Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям. / Н.Д Угринович – М., Лаборатория базовых знаний. – 2015 г. – 127с.

Приложение 1.

Тестовые вопросы к теоретическим занятиям

Занятие 1. Знакомство с программой PowerPoint.

1. Что такое эскиз слайда?
 - a. Миниатюрное представление слайда**
 - b. Рисунок на слайде
 - c. Вкладка в программе
2. Верно ли следующее суждение: "В программе PowerPoint можно изменить режим просмотра презентации"
Выберите один ответ:
 - a. Верно**
 - b. Неверно
3. В какой части экрана расположена панель для выбора режима просмотра слайдов и установки масштаба?
 - a. на панели инструментов
 - b. в правом нижнем углу**

- c. в левой части экрана
- d. в левом нижнем углу
- 4. Можно ли самостоятельно выбрать макета слайда:
 - a. **Можно**
 - b. Нельзя
- 5. На какой вкладке панели инструментов находится команда «Автофигуры»?
 - a. Вставка
 - b. **Главная**
 - c. Переходы
 - d. Дизайн

Занятие 2. Создание, добавление слайдов.

1. Для того чтобы добавить слайд необходимо нажать:
Выберите один ответ:
 - a. Выделить
 - b. Раздел
 - c. **Создать слайд**
 - d. Макет
2. . Что подразумевается под словосочетанием "Дублировать слайд"?
Выберите один ответ:
 - a. Вырезать слайд
 - b. **Сделать копию слайда**
 - c. Удалить слайд
3. . Можно ли в программе PowerPoint удалять слайды?
Выберите один ответ:
 - a. Нельзя
 - b. **Можно**
4. .Можно ли осуществить перетаскивание слайдов?
 - a. **Можно**
 - b. Нельзя
5. Какая информация находится в нижнем левом углу информационного поля?
 - a. масштаб
 - b. **количество слайдов**
 - c. сортировщик слайдов

Занятие 3. Оформление слайдов.

1. В какой вкладке можно изменить фоновый узор презентации?
Выберите один ответ:
 - a. Показ слайдов
 - b. Вид
 - c. Главная
 - d. Вставка
 - e. **Дизайн**
2. В какой вкладке можно изменить тему слайда презентации?
Выберите один ответ:
 - a. Вид
 - b. **Дизайн**

- c. Показ слайдов
 - d. Анимация.
3. Для того чтобы изменить фоновое изображение слайда необходимо нажать:
Выберите один ответ:
- a. Раскадровка
 - b. Рецензирование
 - c. Размер слайда
4. Как называется вкладка на панели инструментов, с помощью которой можно изменить цвет темы?
- a. Варианты**
 - b. Тема
 - c. Рисунок
 - d. Фон
5. .Какая заливка позволяет украсить фон узорами?
Выберите один ответ:
- a. Рисунок и текстура
 - b. Узорная заливка**
 - c. Градиентная заливка
 - d. Сплошная заливка

Занятие 4. Работа с текстом.

1. Что нужно сделать, чтобы написать текст на слайд?
- a. Необходимо кликнуть по заполнителю**
 - b. Выбрать команду создать слайд
 - c. Кликнуть по вкладке дизайн.
2. .Чтобы удалить текст необходимо ...
Выберите один ответ:
- a. Выделить текст и нажать Shift
 - b. Выделить текст и нажать ESC
 - c. Выделить текст и нажать Удалить**
3. .Куда можно вводить текст в слайдах PowerPoint?
Выберите один ответ:
- a. В специальном месте
 - b. Только в надписях
 - c. В любом месте слайда**
4. .С помощью какой кнопки можно изменить размер шрифта текста?
- a. Шрифт**
 - b. Абзац
 - c. Стили
5. . Можно изменить цвет шрифта?
- a. Можно**
 - b. Нельзя

Занятие 5. Добавление картинок, фигур.

1. В какой вкладке находятся "Фигуры"
Выберите один ответ:

- a. Вставка
 - b. Дизайн
 - c. Переходы
 - d. Анимация
2. Для того чтобы удалить фигуру необходимо ...
Выберите один ответ:
- a. Выделить фигуры и нажать клавишу Ctrl
 - b. Выделить фигуры и нажать клавишу Delete**
 - c. Выделить фигуры и нажать клавишу Alt
 - d. Выделить фигуры и нажать клавишу Shift
3. Верно ли следующее утверждение "В программе PowerPoint не предусмотрено добавление изображений"
Выберите один ответ:
- a. Верно
 - b. Неверно**
4. Как изменить размер изображения, помещенного на слайд?
- a. Выделить изображение, потянуть за стрелки на углах изображения.**
 - b. Выделить изображение, нажать кнопку Delete
 - c. Выделить изображение, нажать кнопку Ctrl
 - d. Выделить изображение, нажать кнопку Shift
5. Каким цветом автоматически заливается фигура?
- a. Красным
 - b. Синим**
 - c. Зеленым
 - d. Черным

Занятие 6. Добавление эффектов анимации в презентацию.

1. С помощью какой последовательности команд можно применить эффекты на изображение?
- a. Выделить изображение- Формат – Эффекты фигуры**
 - b. Выделить изображение- Формат – Создать слайд
 - c. Выделить изображение- Формат – Макет
 - d. Выделить изображение- Формат – Вставить изображение
2. Можно ли применить к фигуре заготовленные эффекты?
Выберите один ответ:
- a. Можно**
 - b. Нельзя
3. Можно удалить заготовленные эффекты?
Выберите один ответ:
- a. Можно**
 - b. Нельзя
4. Можно ли изменить скорость перехода эффекта анимации?
Выберите один ответ:
- a. Можно**
 - b. Нельзя

5. Можно ли на каждый объект слайда устанавливать разные эффекты анимации?
Выберите один ответ:
a. Можно
b. Нельзя

Занятие 7. Добавление видео, звука.

1. Как называется вкладка для добавления видео в презентацию?
Выберите один ответ:
a. Вставка
b. Рецензирование
c. Анимация
d. Показ слайдов
2. Как добавить видео в презентацию?
Выберите один ответ:
a. В специальном режиме просмотра щелкните на слайд, в который нужно добавить видеофрагмент или анимированный GIF-файл. На вкладке Вставка в группе Клипы мультимедиа щелкните на стрелку в разделе Фильм
b. В обычном режиме просмотра щелкните на слайд, в который нужно добавить видеофрагмент или анимированный GIF-файл. На вкладке Вставка в обычном режиме просмотра щелкните на слайд, в который нужно добавить видеофрагмент. На вкладке Вставка в группе Клипы мультимедиа щелкните на стрелку в разделе Фильм в группе Клипы мультимедиа щелкните на стрелку в разделе Фильм
c. **Выделите слайд и выполните команду Вставка-Видео**
3. Можно ли задать дополнительные настройки при воспроизведении видео?
a. Можно
b. Нельзя
4. С помощью какой команды добавить аудиофайл на слайд?
a. Выделите слайд и выполните команду Вставка-Звук- выбрать аудиофайл
b. В специальном режиме просмотра щелкните на слайд, в который нужно добавить видеофрагмент или анимированный GIF-файл. На вкладке Вставка в группе Клипы мультимедиа щелкните на стрелку в разделе Фильм
c. В обычном режиме просмотра щелкните на слайд, в который нужно добавить видеофрагмент или анимированный GIF-файл. На вкладке Вставка в обычном режиме просмотра щелкните на слайд, в который нужно добавить видеофрагмент. На вкладке Вставка в группе Клипы мультимедиа щелкните на стрелку в

разделе

Фильм в группе Клипы мультимедиа щелкните на стрелку в разделе Фильм

5. Можно ли задать громкость звучания аудиофайла, добавленного на слайд?
- a. Можно
 - b. Нельзя

Занятие 8. SmartArt

1. Верно ли следующее утверждение: "Объекты SmartArt — это изображения, которые позволяют наглядно представить Вашу информацию."
 - a. Верно
 - b. Неверно
2. В какой вкладке находится элемент "SmartArt"
Выберите один ответ:
 - a. Раскадровка
 - b. Вставка
 - c. Анимация
 - d. Показ слайдов
3. . Можно ли изменять стиль SmartArt объектов?
 - a. Можно
 - b. Нельзя
4. С помощью какой команды можно изменить цвет SmartArt объекта?
 - a. Выделить объект – конструктор – изменить цвета
 - b. Выделите слайд и выполните команду Вставка-Звук- выбрать аудиофайл
 - c. Выделить таблицу – выделить строку, которую необходимо удалить – нажать Ctrl
5. С помощью какой команды можно удалить объект SmartArt?
 - a. Выделить объект – нажать кнопку Delete
 - b. Выделить объект, нажать кнопку Ctrl
 - c. Выделить объект, нажать кнопку Shift

Занятие 9. Демонстрация слайдов.

1. Какую команду необходимо выполнить, что бы начать показ слайдов презентации с первого слайда?
 - a. «Показ слайдов», нажать кнопку «С начала»
 - b. «Показ слайдов», нажать кнопку «Скрыть слайд»
 - c. «Главная», нажать кнопку «Создать слайд»
 - d. «Переходы», нажать кнопку «Просмотр»
2. . Как завершить показ слайдов?
 - a. Нажать правую кнопку мыши, затем Завершить показ слайдов
 - b. Нажать правую кнопку мыши, затем Просмотр всех слайдов
 - c. Нажать правую кнопку мыши, затем Delete
3. Можно ли использовать для показа слайдов кнопку «Показ слайдов» в правом нижнем углу окна?
 - a. Можно
 - b. Нельзя
4. С помощью какой кнопки на клавиатуре можно перемещаться по слайдам, во время

показа презентации?

- a. Кнопки перехода вправо, влево, вверх, вниз
 - b. Кнопка Delete
 - c. Кнопка Ctrl
 - d. Кнопка Shift
5. Можно ли начать показывать презентацию с 3 слайда?
- a. Можно
 - b. Нельзя

Приложение 2

Рекомендации по составлению мультимедийной презентации

1.1. Общие требования к презентациям.

- 1) Наличие не более 12-15 слайдов.
- 2) Содержание минимального количества слов в слайде.
- 3) Употребление четкого крупного шрифта для выделения надписей и заголовков на общем фоне.
- 4) Чередование разных видов слайдов для обеспечения разнообразия:
 - с текстом;
 - с таблицами или схемами;
 - с диаграммами (графиками).
- 5) Максимально равномерное заполнение экранного поля чертежами, рисунками, фотографиями и другими иллюстрационными материалами. При этом слайд не должен быть перегружен зрительной информацией (не более 3-х иллюстраций на слайде).

1.2. Содержание презентации

- название презентации (тема),

- содержание;

-правила хорошего тона требуют, чтобы последний слайд содержал благодарность тем, кто помогал в работе над презентацией, или благодарность за внимание.

1.3. Стил

1) Соблюдение единого стили оформления всех слайдов.

2) Исключение стилей, которые будут отвлекать от самой презентации.

3) Преобладание основной информации (текст, рисунки) над вспомогательной информацией (управляющие кнопки).

1.4. Фон

Использование более холодных, спокойных тонов (синий или зеленый) для заливки фона, букв, линий, не вызывающих раздражение и утомление глаз.

1.5. Цвет

1) Использование не более трех цветов на одном слайде: один для фона, один для заголовков, один для текста.

2) Важно подобрать правильное сочетание цветов для фона и шрифта. Они должны контрастировать. Например, фон – светлый, а шрифт – темный, или наоборот. Первый вариант предпочтительнее, так как текст читается лучше. Черный текст – белый фон не всегда можно назвать удачным сочетанием для презентаций, так как при этом в глазах часто "начинает рябить". При использовании фотографий в качестве фона, надо либо использовать более менее однотонные, иногда чуть размытые фотографии, либо располагать текст не на самой фотографии, а на цветной подложке.

1.6. Расположение информации на странице

1) Расположение информации предпочтительно горизонтальное.

2) Расположение наиболее важной информации в центре экрана.

3) Расположение надписи под картинкой, диаграммой.

1.7. Шрифт

1) Заголовки должны привлекать внимание аудитории; у каждого слайда должен быть заголовок. Размер шрифтов для заголовков – не менее 24, для информации – не менее 18 (можно больше).

2) Употребление разных типов шрифтов в одной презентации недопустимо.

3) Использование полужирного шрифта, курсива или подчеркивания для выделения информации.

4) Преобладание строчных букв над прописными.

1.8. Объем информации

1) Заполнение одного слайда слишком большим объемом информации недопустимо: зрители могут одновременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений.

2) Достижение наибольшей эффективности обеспечивается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 151325621799860972593249704829105498913750279283

Владелец Ткалич Светлана Анатольевна

Действителен с 20.03.2025 по 20.03.2026