

дополнительного образования
«Дом творчества п. Селенгинск»
муниципального образования «Кабанский район»

Согласована на заседании:
методического совета
от 05.09.2024 г.
протокол № 2

Утверждаю:
Директор МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»
Черниговская Н.М.
Приказ 25 от 09.09.2024 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Основы компьютерной графики»**

Возраст обучающихся: 9-15 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Трубачеева Любовь Анатольевна
педагог дополнительного образования,
руководитель кружкового объединения
«Пиксель».

п. Селенгинск, 2024

Нормативные правовые основы разработки ДОП:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – 273-ФЗ) (в редакции 2022 г.);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 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» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
- Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 № 678) (далее -Концепция);
- Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее - Целевая модель);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (документ вступает в силу с 1.09.2022);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Положение о дополнительной общеразвивающей программе МАУ ДО «ДТ п. Селенгинск» приказ № 49А от 10.09.2021.

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Основные характеристики программы:

1.1. Направленность модульной дополнительной общеразвивающей программы.

Модульная дополнительная общеразвивающая программа «Основы компьютерной графики» (далее - Программа) реализуется в соответствии с технической направленностью образования: она ориентирована на изучение программ PowerPoint, MS Word, графического редактора Paint, а также основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики AdobePhotoshop и CorelDraw в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

1.2. Актуальность программы обусловлена необходимостью формирования у подрастающего поколения новых компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии, а также развитие исследовательских и прикладных способностей в области технического творчества.

1.3. Отличительные особенности программы

Отличительная особенность программы от уже существующих программ в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности. По форме организации образовательного процесса программа является модульной. Возможен как последовательный вариант изучения модулей, входящих в программу, так и непоследовательный.

1.4. Педагогическая целесообразность:

Программа направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий и применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности, что способствует развитию образного мышления, а также развитию способностей к проектированию. Эти знания могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации. Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой. Знания подобного свойства для человека в современном компьютеризированном мире и времени цифровых технологий становятся необходимы. Учащиеся приобретают навыки от простой обработки фотографии и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка до создания макетов для печати полного цикла. Кроме того, они изнутри познают труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

1.5. Цель программы – развитие познавательных интересов и творческих способностей детей и подростков через освоение компьютерных графических программ.

1.6. Задачи:

Обучающие:

- Изучить устройство и назначение компьютера;

- Изучить основы работы с программами Paint, PowerPoint, MS Word, CorelDraw и AdobePhotoshop;

- Изучить основы построения компьютерных рисунков;
- Сформировать базовые навыки работы учащихся с растровой и векторной графикой;

- Приобщить обучающихся к работе на компьютере для решения прикладных задач;

- Сформировать навыки выставочно-конкурсной деятельности.

Развивающие:

- Развивать навык сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной деятельности;

- Развивать способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов;

- Развивать интерес к компьютерной графике;

- Развивать память, внимание, образное и логическое мышление;

- Развивать творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов;

- Развивать способности ориентироваться в информационном пространстве.

Воспитательные:

- Научить доводить начатую работу до конца;

- Научить оценивать свои силы и работать в творческой группе;

- Сформировать нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и патриотизм.

Валеологические:

- Охрана жизни и здоровья детей;

- Использование жизнесберегающих технологий в работе;

- Знакомство и применение правил по технике безопасности.

1.7.Возраст учащихся, которым адресована программа

Дети и подростки: 9 – 11 лет; 12 – 15 лет.

1.8.Формы занятий:

Программа рассчитана на групповое и индивидуальное обучение детей, с учётом индивидуальных способностей каждого ребёнка.

Теоретические занятия:

- лекции,

- беседы,

- объяснение нового материала,

- онлайн занятия,

- демонстрация примеров работ.

Практические занятия:

- показ приемов работы инструментами,

- самостоятельная тренировочная работа за компьютером,

- практические учебные занятия,

- просмотры,

- выставки,

- конкурсы,
- семинары,
- мастер-классы.

Комбинированные занятия: сочетание форм и методов теоретической и практической учебной деятельности.

2. Объем программы:

2.1. Объем программы – количество часов на весь период обучения по программе- 144 часа. (16, 18, 34, 36, 40 часов по модулям)

2.2.Срок реализации программы – 1 год.

2.3.Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 учебных часа; 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

3. Планируемые результаты

3.1. Планируемые результаты

Предметные результаты

Теоретическая подготовка:

- Знает основные принципы работы в области компьютерной графики;
- Знает отличие растровой и векторной графики;
- Знает и различает форматы графических файлов и понимает целесообразность их использования при работе с различными графическими редакторами.

Практическая подготовка:

- Умеет создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторных программ;
- Умеет на практике применять различные графические эффекты;
- Умеет обрабатывать графическую информацию с помощью растровых программ;
- Умеет создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- Умеет выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- Имеет навык выставочно-конкурсной деятельности.

Личностные результаты

- может аргументировать свои высказывания, строить умозаключения;
- может образно и логически мыслить;
- может идентифицировать себя членом творческого коллектива;
- знает нормы культуры поведения;
- знает и применяет правила и нормы здорового образа жизни.

Метапредметные результаты

Познавательные:

- умеет применять современные информационные технологии, обеспечивающие доступ к необходимым профильным базам, банкам данных, источникам информации по теме исследования;
- умеет самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем) и

создавать базы данных;

- умеет презентовать результаты своей деятельности.

Регулятивные:

- умеет самостоятельно ставить лично необходимые учебные и жизненные задачи; использовать уже изученный материал для работы над проблемными ситуациями;

- умеет самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет);

- умеет самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности.

Коммуникативные:

- умеет строить отношения с другими, сотрудничать, совместно решать задачи;

- может толерантно строить свои отношения с людьми иных позиций и интересов, находить компромиссы;

- умеет продуктивно взаимодействовать с членами своей группы, решающей общую задачу (работать в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).

3.2. Способы и формы проверки результатов

Промежуточная и итоговая аттестация учащихся является обязательным элементом образовательного процесса в объединении. Образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей предметным УУД, но и развитие личностных качеств, поэтому в системе диагностики учитываются три группы показателей:

- **учебные**, фиксирующие предметные результаты, достигнутые в процессе освоения образовательной программы (мониторинг уровня обученности);

- **личностные**, выражающие изменения личностных качеств ребенка под влиянием занятий в объединении.

Мониторинг предметных результатов проводится в конце учебного года и позволяет выявить уровень формирования предметных УУД в результате освоения образовательной программы. Мониторинг результатов обучения включает в себя 2 основных блока оцениваемых параметров:

- теоретическую подготовку;

- практическую подготовку.

По окончании программы проводится итоговая оценка уровня освоения программы в целом. Диагностика проводится во всех группах и состоит из нескольких этапов.

Этапы диагностики

1. Первоначальная диагностика, которая проводится в начале учебного года. Выполняется в форме беседы (Приложение 4) и метода включенного наблюдения с целью определения базового уровня обученности учащихся. Эти данные помогают педагогу своевременно внести необходимые коррективы не только в содержательную часть образовательной программы, но и в технологию ее реализации.

2. Текущая диагностика – в конце первого полугодия диагностика проводится в виде выполнения творческого задания с последующим просмотром работ. Для наиболее тщательного и полного анализа работ разработаны критерии оценивания (Приложение 7). Таким образом, складывается система, при которой весь процесс оценивания становится прозрачным и логичным, каждому участнику понятно, за что он получил баллы, и за что баллы были снижены, над чем стоит ещё поработать. Каждый критерий оценивается по десятибалльной системе. Полученные баллы по каждому критерию складываются, определяя общий оценочный балл творческой работы. Для каждой работы заполняется бланк оценивания. По результатам просмотра педагог проводит анализ уровня обученности.

3. Итоговая диагностика – в конце года, учащиеся выполняют творческое задание, по результатам которого педагог проводит анализ уровня усвоения теоретических и практических знаний. Кроме того, учитываются результаты текущей диагностики – выполнение практических заданий, ответы на занятиях, выполнение творческих заданий, результаты просмотров творческих заданий, участие в творческих конкурсах (Приложение 2, 3, 6, 7).

Формы контроля

- наблюдение;
- беседа;
- тест;
- творческое задание;
- конкурсная деятельность;
- выставка;
- практическое задание;
- просмотр;
- проект.

Оценочные материалы

Оценивая результативность образовательного процесса, мы оцениваем степень индивидуального освоения конкретным ребенком образовательной программы. Оценка индивидуального развития детей по каждой теме в рамках авторской педагогической диагностики опирается на технологию обученности учащихся, предложенную В.П. Симоновым (Приложение 3, 4, 5, 7).

Итоговая оценка результативности освоения курса проводится по окончании учебного года по методике В. Симонова (Приложение 2, 6) с использованием десятибалльной шкалы оценивания степени обученности, затем подсчитывается сумма баллов и среднеарифметическое значение по каждому учащемуся, определяется индивидуальный уровень освоения образовательной программы.

- ✓ 1 – 3 балла – минимальный уровень освоения программы (информационный)
- ✓ 4 – 7 баллов – средний уровень освоения программы (репродуктивный)
- ✓ 8 – 10 баллов – максимальный уровень освоения программы (творческий)

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
2.1.УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-ый год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
Модуль 1. Основы работы в графическом редакторе Paint.					
1.	Раздел 1. Введение в программу	2	1	1	
1.1.	Введение. Инструктаж по ТБ. Роль рисунка в жизни современного общества. Виды графики: растровая и векторная.	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.	Раздел 2. Графический редактор Paint	32	7,5	24,5	
2.1.	Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.2.	Инструментарий программы Paint.	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.3.	Редактирование графических изображений.	4	1	3	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.4.	Загрузка и сохранение документа.	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.5.	Работа с фрагментом изображения	4	1	3	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.6.	Монтаж рисунка из объектов.	4	1	3	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.7.	Операция отражения,	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение,

	поворота и наклона.				практическое задание
2.8.	Ввод текста.	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.9.	Масштабирование изображения.	2	0,5	1,5	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.10.	Построение орнамента из набора примитивов.	4	1	3	Беседа, наблюдение, практическое задание
2.11.	Итоговая работа по редактору Paint.	4		4	Творческое задание
Итого по модулю 1		34	8,5	25,5	
Модуль 2. Основы работы в текстовом редакторе MS Word.					
1	Раздел 1. Основы работы в текстовом редакторе MS Word.	16	4	12	
1.1.	Знакомство с текстовым редактором MS Word. Меню программы MS Word	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическое задание
1.2.	Набор текста. Редактирование текста.	4	1	3	Беседа, наблюдение, практ. задание
1.3.	Меню «Вставка». Создание грамоты и/или поздравительной открытки.	6	1	5	Беседа, творческое задание
1.4.	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе MS Word.	4	1	3	Беседа, творческое задание
Итого по модулю 2		16	4	12	
Модуль 3. Основы работы в программе Power Point.					

1	Раздел 1. Основы работы в программе Power Point.	18	3	15	
1.1.	Знакомство с программой PowerPoint. Создание, добавление слайдов	2	0,5	1,5	Беседа, творческое задание
1.2.	Оформление слайдов. Работа с текстом	2	0,5	1,5	Беседа, творческое задание
1.3.	Добавление картинок, фигур. SmartArt	4	1	3	Беседа, творческое задание
1.4.	Добавление эффектов анимации в презентацию. Добавление видео, звука. Демонстрация слайдов	4	1	3	Беседа, творческое задание
1.5.	Выполнение презентации на заданную тему	6		6	Творческое задание, проект
Итого по модулю 3		18	3	15	
Модуль 4. Векторная графика. Основы работы в графическом редакторе CorelDraw					
1.	Раздел 1. Векторная графика	36	9	27	
1.1.	Инструменты графического редактора CorelDraw	6	2	4	Беседа, творческое задание, тест
1.2.	Работа с цветом, фигурами и контурами	8	2	6	Беседа, творческое задание, тест
1.3.	Основы работы с текстом, художественное оформление	6	1	5	Беседа, творческое задание
1.4.	Возможности растра в векторе, использование графического планшета	6	1	5	Беседа, творческое задание

1.5.	Дополнительные возможности, использование трехмерных эффектов	4	1	3	Беседа, творческое задание
1.6.	Творческое задание «Рекламный проект»	6	2	4	Творческое задание, конкурс, выставка, проект
Итого по модулю 4		36	9	27	
Модуль 5. Растровая графика. Основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop					
1.	Раздел 1. Растровая графика	40	11	29	
1.1.	Особенности работы в графическом редакторе Photoshop. Основные инструменты	6	2	4	Беседа, творческое задание, тест
1.2.	Преобразование объектов, работа со слоями и фигурами	8	3	5	Беседа, творческое задание
1.3.	Возможности коррекции изображения	8	2	6	Беседа, творческое задание
1.4.	Работа с текстом	6	1	5	Беседа, творческое задание
1.5.	Рисование инструментом перо, использование графического планшета в растровой графике	6	1	5	Беседа, творческое задание
1.6.	Творческое задание	6	2	4	Творческое задание, конкурс, выставка
Итого по модулю 5		40	11	29	
ВСЕГО		144	35,5	108,5	

2.2.СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. Основы работы в графическом редакторе Paint.

Раздел 1. Введение в программу

Тема 1.1. Введение. Инструктаж по ТБ. Роль рисунка в жизни современного общества. Виды графики: растровая и векторная.

Теория: Введение в образовательную программу. Роль рисунка в жизни современного общества. Знакомство с видами графики, определение целей и задач на учебный год. Правила поведения на занятии. Техника безопасности.

Практика: Работа с мышью. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Раздел 2. Графический редактор Paint.

Тема 2.1. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Теория: Окно графического редактора PAINT. Запуск редактора. Завершение работы редактора. Графические примитивы.

Практика: Вычерчивание рисунка с помощью панели инструментов и палитры.

Тема 2.2. Инструментарий программы Paint.

Теория: Меню программы, палитра инструментов. Операции с цветом. Цветовой круг.

Практика: Раскрашивание компьютерных рисунков.

Тема 2.3. Редактирование графических изображений.

Теория: Вычерчивание рисунка с помощью панели инструментов и палитры. Операции с цветом.

Практика: Рисование по образцам, на свободную тему.

Тема 2.4. Загрузка и сохранение документа.

Теория: Загрузка и сохранение документа. Расширение файла.

Практика: Создание своей папки, сохранение файла в ней. Сохранение графических документов в формате .jpg (.jpeg) или .gif.

Тема 2.5. Работа с фрагментом изображения.

Теория: Выделение произвольной области. Циклические алгоритмы. Выбор фрагмента изображения.

Практика: Редактирование изображений в графическом редакторе Paint.

Тема 2.6. Монтаж рисунка из объектов.

Теория: Копирование и перемещение частей рисунка. Работа с буфером.

Практика: Построение симметричных объектов.

Тема 2.7. Операция отражения, поворота и наклона.

Теория: Мозаика. Цветной ластик.

Практика: Создание симметричного рисунка.

Тема 2.8. Ввод текста.

Теория: Панель атрибутов текста. Создание художественного текста. Оформление текстового объекта.

Практика: Форматирование текста в графическом редакторе.

Тема 2.9. Масштабирование изображения.

Теория: Применение сетки.

Практика: Создание точного контура объекта.

Тема 2.10. Построение орнамента из набора примитивов.

Теория: Создание разных орнаментов из набора примитивов. Выделение фрагмента и экспорт фрагмента рисунка на новый графический лист. Цветовой дизайн.

Практика: Построение орнаментов по образцу.

Тема 2.11. Итоговая работа по редактору Paint.

Практика: Представление своих работ.

Модуль 2. Основы работы в текстовом редакторе MS Word.

Раздел 1. Основы работы в текстовом редакторе MS Word.

Тема 1.1. Знакомство с текстовым редактором MS Word. Меню программы MS Word

Теория: Обзор окна текстового редактора MS Word, панели инструментов.

Практика: Запуск программы MS Word. Сохранение, закрытие и открытие документа, знакомство с интерфейсом программы.

Тема 1.2. Набор текста. Редактирование текста.

Теория: Правила ввода текста. Форматирование и редактирование текста.

Практика: Тренировка печати текста. Выравнивание текста. Изменение шрифта.

Добавление символов. Выравнивание текста. Вырезание и вставка текста. Перетаскивание текста. Применение стилей. Предварительный просмотр документа. Вывод документа на печать. Проверка орфографии.

Тема 1.3. Меню «Вставка». Создание грамоты и/или поздравительной открытки.

Теория: Работа с инструментами вкладки «Вставка»: рисунок, картинка, фигуры, диаграмма, смартарт, вордарт и др.

Практика: Создание грамоты. Создание поздравительной открытки.

Тема 1.4. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе MS Word.

Теория: Компьютерный рисунок в текстовом редакторе MS Word.

Практика: Создание компьютерного рисунка в MS Word с помощью фигур, клипов, фото.

Модуль 3. Основы работы в программе Power Point.

Раздел 1. Основы работы в программе Power Point.

Тема 1.1. Знакомство с программой PowerPoint. Создание, добавление слайдов

Теория: Запуск программы, структура окна, составляющие ленты, вкладки. Создание слайдов, изменение порядка, удаление слайда, дублирование

Практика: Запустить программу, создать файл презентации, ознакомиться с интерфейсом программы. Работа со слайдами: создание, дублирование, изменение порядка, удаление слайда.

Тема 1.2. Оформление слайдов. Работа с текстом

Теория: Вкладка «Дизайн» меню программы, формат фона, заливка. Добавление текста, изменение стиля, размера, цвета текста на слайде.

Практика: Оформление слайда фоном. Заливка слайда цветом. Создание текста на слайде. Форматирование текста.

Тема 1.3. Добавление картинок, фигур. SmartArt.

Теория: Добавление картинок, фигур на слайд. Добавление объектов SmartArt .

Практика: Добавление картинок на слайд. Добавление фигур на слайд. Добавление и удаление объектов SmartArt на слайд.

Тема 1.4. Добавление эффектов анимации в презентацию. Добавление видео, звука. Демонстрация слайдов

Теория: Добавление эффектов анимации в презентацию. Добавление видео, звука на слайд, работа с видео, аудиофайлами. Настройка показа слайдов, времени смены, запись слайдов.

Практика: Добавление эффектов анимации. Настройка анимации. Добавление видео на слайд. Добавление звука на слайд. Настройка показа слайдов. Настройка записи слайдов.

Тема 1.5. Выполнение презентации на заданную тему

Практика: Выбор темы и создание титульного слайда. Подбор материала. Создание слайдов с текстом. Вставка изображений на слайды. Оформление слайдов и вставка различных объектов на слайд. Защита проекта.

Модуль 4. Векторная графика. Основы работы в графическом редакторе CorelDraw

Раздел 1. Векторная графика

Тема 1.1. Инструменты графического редактора CorelDraw

Теория: Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Выбор», «Форма», «Свободная форма», «Обрезка», «Масштаб», «Художественное оформление», «Фигуры», «Текст», «Линии», «Тень», «Прозрачность», «Цветовая пипетка», «Интерактивная заливка», «Интеллектуальная заливка».

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Работа с инструментами. Создание простых фигур, изменение основных параметров. Задание параметров фигур по заданным характеристикам. Копирование фигур. Быстрые клавиши. Создание изображений с помощью фигур. Создание искажений. Создание композиции из заданных фигур.

Тема 1.2. Работа с цветом, фигурами и контурами

Теория: Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука». Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, объединение объектов. Инструмент «Нож», «Ластик». Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика: Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу. Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффектов прозрачности, тени, перетекания, искажения.

Тема 1.3. Основы работы с текстом, художественное оформление

Теория: Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста. Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия».

Практика: Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков. Создание рисунка с использованием художественного оформления.

Тема 1.4. Возможности растра в векторе, использование графического планшета

Теория: Особенности работы с растровыми изображениями в векторе. Графических планшет – вспомогательный инструмент в работе дизайнера. Основные возможности.

Практика: Инструмент «Создание логотипа», «Создание подробного логотипа». Создание векторного рисунка из растрового изображения. Создание изображений при помощи графического планшета.

Тема 1.5. Дополнительные возможности, использование трехмерных эффектов

Теория: Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика: Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением. Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента «вытеснение и скос». Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур.

Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

Тема 1.6. Творческое задание «Рекламный проект»

Теория: Особенности разработки рекламного проекта. Виды рекламной продукции. До и постпечатная подготовка.

Практика: Создание собственной рекламной продукции: листовка, визитка, баннер, лэндинг на выбор. Разработка общей концепции. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

Модуль 5. Растровая графика. Основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop

Раздел 1. Растровая графика

Тема 1.1. Особенности работы в графическом редакторе Photoshop. Основные инструменты

Теория: Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, быстрые клавиши, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа. Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

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

Тема 1.2. Преобразование объектов, работа со слоями и фигурами

Теория: Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента «свободное трансформирование». Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и слияние слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика: Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций. Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировка» слоев. Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческое задание на свободную тему. Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 1.3. Возможности коррекции изображения

Теория: Возможности выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни», «Цветокоррекция». Применение «Фото фильтров». Инструмент «Штамп», «Лассо», «Восстанавливающая кисть», «Заплатка».

Практика: Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни», «Цветокоррекции». Изменение яркости, контрастности, применение «Постеризации»,

«Инверсии», «Размытия», «Размытия по Гауссу», «Фото фильтры». Применение инструмента «Штамп», «Лассо», «Восстанавливающая кисть», «Заплатка». Творческая работа, портретная художественная ретушь.

Тема 1.4. 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». Творческая работа «Листовка».

Тема 1.5. Рисование инструментом перо, использование графического планшета

Теория: Основные функции инструмента «перо» и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий. Рисование объектов. Основные возможности графического планшета в работе с растровой графикой. Творческая работа «Логотип».

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Создание изображений при помощи графического планшета. Творческая работа.

Тема 1.6. Творческое задание. «Рекламный проект»

Теория: Особенности разработки рекламного проекта. До и постпечатная подготовка.

Практика: Создание собственной рекламной продукции: листовка, визитка, баннер, лэндинг на выбор. Разработка общей концепции. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

III. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ.

3.1. Методическое обеспечение программы:

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на 1 год обучения. Образовательный процесс по программе «Основы компьютерной графики» реализуется в очной форме. Занятия групповые, наполняемость группы 10-12 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе). Комплектация групп – разновозрастная. Возраст детей 9-15 лет, 3–8 класс общеобразовательных школ. Прием в группы осуществляется на основе добровольного согласия учащихся.

Описание используемых методик и технологий

При разработке программы в качестве базовой использовалась основная профессиональная образовательная программа Л.А. Залоговой. Данная программа использовалась в качестве базы для последующей модификации по следующим причинам:

- ✓ Содержание учебного пособия «Компьютерная графика» дополняет УМК Н.Д. Босовой, используемый для преподавания информатики и ИКТ на средней и старшей ступени обучения на базовом и профильном уровне.
- ✓ УМК содержит необходимые методические, дидактические материалы.
- ✓ В соответствии с Федеральным проектом в области образования по оснащению всех школ РФ легальным программным обеспечением, компьютерный практикум по «Компьютерной графике» можно адаптировать к использованию свободно распространяемых программ.
- ✓ Возможно использование ОС Windows и ОС Linux.
- ✓ Педагогические технологии

Технология развивающего обучения

Обучение должно ориентироваться на те процессы, которые в данный момент лежат в зоне ближайшего развития детей. Смысл понятия «зона ближайшего развития» состоит в том, что на определенном этапе развития ребенок может решать учебные задачи под руководством педагога и в сотрудничестве с более продвинутыми товарищами. Это стимулирует рефлексию учащихся в различных ситуациях учебной деятельности: освоение компьютерных технологий, разработка самостоятельных и коллективных проектов. Поскольку процедуры рефлексии тесно связаны с процедурой самоконтроля и самооценки, им в обучении также придается очень большое значение.

Технология коллективного взаимодействия

Технология коллективного взаимодействия (организованный диалог, сочетательный диалог, коллективный способ обучения, работа учащихся в парах сменного состава). Технология коллективного взаимодействия включает три компонента:

- подготовку учебного материала;
- ориентацию учащихся;
- технологию хода самого учебного занятия.

В условиях технологии коллективного взаимообучения каждый обучаемый работает в индивидуальном темпе; повышается ответственность не только за свои успехи, но и за результаты коллективного труда; формируется адекватная самооценка личности, своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений. У педагога отпадает необходимость в сдерживании темпа продвижения одних и стимулировании других учащихся, что позитивно сказывается на микроклимате в коллективе. Обсуждение одной информации в условиях сменности состава творческих микро-групп в рамках групповых занятий увеличивает число ассоциативных связей, а следовательно, обеспечивает более прочное усвоение материала.

Технология проблемного обучения

Технология проблемного обучения предполагает организацию под руководством педагога самостоятельной поисковой и исследовательской деятельности учащихся по решению учебных проблем, в ходе которых у учащихся формируются новые знания, умения и навыки в области компьютерной графики, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление и другие личностно значимые качества.

При проблемном обучении педагог не сообщает знания в готовом виде, а ставит перед учеником задачу (проблему), заинтересовывает его, пробуждает у него желание найти способ ее разрешения.

3.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в компьютерном учебном кабинете на базе МАУДО «ДТ п. Селенгинск». Кабинет соответствует всем нормам и требованиям СанПин. Кабинет оснащён всем необходимым оборудованием: столами, стульями, интерактивной доской, компьютерами в количестве 10 шт. (соответствующими требованиям для занятий компьютерной графикой), графическими планшетами в количестве 5 штук.

Информационное обеспечение

На занятиях могут быть использованы наглядные материалы, статьи, видео- и фотоматериалы из сети интернет по темам программы, специальная учебная и

художественная литература, материалы рекламной печатной продукции: журналы, брошюры, листовки, визитки, буклеты и т.д.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий педагогическое образование, обладающий теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

Учащиеся имеют возможность участия в открытых занятиях и мастер-классов педагогов, работающих по другим образовательным программам и направленностям.

Информационные, методические и иные ресурсы

Для эффективной реализации программы педагогом используются:

- ресурсы, разработанные методической службой ЦВР «Галактика» (школа профессионального роста, семинары-практикумы, мастер-классы, сайт образовательного учреждения galaktikansk.edusite.ru)
- ресурсы федеральных образовательных порталов, предназначенные для некоммерческого использования в системе образования Российской Федерации;
- ресурсы коммерческих образовательных порталов и учебные электронные издания на CD, приобретаемые учреждением для комплектации медиатек;
- ресурсы региональных образовательных порталов.

3.3. Список литературы

Используемая литература:

1. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
2. Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. – 234 с.
3. Бутакова, Н.Г. Компьютерная графика / Н.Г. Бутакова. - М.: МГИУ, 2008. - 216 с.
4. Василькова И.В. Основы информационных технологий в Microsoft Office 2010 : практикум / И.В. Василькова, Е.М. Васильков, Д.В. Романчик -Минск: ТетраСистемс, 2012. - 143с.
5. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. / А.Д. Гринберг, С. Гринберг - Минск, ООО Попурри, 1997.
6. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Учебник, практикум, книга для учителя. / А.А. Дуванов – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. / Л.А. Залогова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
8. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2011. - 245 с.
9. Зайцева Е.А. Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие./Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006.
10. Зиновьева Е.А. Компьютерный дизайн. Векторная графика. Учебно-методическое пособие. / Е.А. Зиновьева – Екатеринбург: Флинта, 2016.

11. Комолова Н.В. Самоучитель CorelDRAW X5 / Н.В. Комолова – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 224 с.: ил.;
12. Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. / С. Кэлби; Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007. – 167 с.
13. Кэплин, С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007. – 236 с.
14. Максимова, И.А. Приёмы изобразительного языка в современной архитектуре (ручная и компьютерная графика): Учебное пособие / И.А. Максимова, А.Е. Винокурова, А.В. Пивоварова. - М.: Инфра-М, 2018. -264 с.
15. Мануйлов, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop.- / Информатика в школе. - 2006, №7. – 34 с. - (Приложение к журналу «Информатика и образование»).
16. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2002. – 342 с.
17. Миронов, Д. Компьютерная графика в дизайне / Д. Миронов. - СПб.: ВHV, 2014. - 560с.
18. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Уч.пос / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин и др. - М.: Форум, 2015. - 144 с.
19. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003
20. Тайц А.М., Тапц А.А. Corel Draw 11. / А.М. Тайц, А.А. Тапц - СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
21. Яцюк О., Романычева Э. Эффективная реклама. / О. Яцюк, Э. Романычева – СПб.:БХВ-Петербург, 2005.

Литература для учащихся:

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2011. - 245 с.
2. Тимофеев Г.С. Графический дизайн / Г.С. Тимофеев, Е.В.Тимофеева. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 314 с.: ил. – (Учебный курс).
3. Шапошников А. CorelDRAW 10-художнику / А. Шапошников. – М.: Майор, 2002. – 559с. – (Популярный компьютер).

Электронный ресурс:

1. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3: учеб. пособие [Электронный ресурс]. – М.: ДМК Пресс, 2008. – [URL:http://www.biblioclub.ru/book/86321/](http://www.biblioclub.ru/book/86321/)
2. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство [Электронный ресурс]. – СПб.:Алетейя, 2011. – URL: <http://www.biblioclub.ru/book/90050/>
3. Костюкова Н. И. Введение в компьютерную графику: метод. Рекомендации [Электронный ресурс]. – 2003. – URL: <http://www.biblioclub.ru/book/57174/>
4. Петровичев Е. И. Компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс].– М.: Московский государственный горный университет, 2003. – [URL:http://www.biblioclub.ru/book/99334/](http://www.biblioclub.ru/book/99334/)
5. Романычева Э. Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: справочное и практическое руководство [Электронный ресурс]. – М.: ДМК Пресс, 2006. – [URL:http://www.biblioclub.ru/book/131023/](http://www.biblioclub.ru/book/131023/)

Интернет-ресурсы:

1. Основные понятия компьютерной графики <http://www.junior.ru/students/sumerkina/>
2. Школа RealTime: профессиональное обучение компьютерной графике <http://www.realtime.ru>
3. Материалы к курсам по компьютерной графике <http://graphics.cs.msu.su/courses/>
4. Пиксельный мир <http://www.pixelo.ru>
5. Эффективная работа с CorelDRAW Ф. Кобурн, П. Мак-Кормик <http://www.piter.com/library/978588782288>
6. GraphInfo - энциклопедия компьютерной графики, мультимедиа и САПР <http://www.niac.ru/graphinfo>
7. Graphics & Media Lab - Лаборатория компьютерной графики и мультимедиа <http://graphics.cs.msu.ru>
8. Graphics.ru - ресурс по 2d графике <http://www.graphics.ru>
9. Компьютерное графическое творчество. Дистанционный курс / Будинас Б.Л. <http://schools.keldysh.ru/budinas/>
10. Цифровая библиотека по компьютерной графике и обработке изображений <http://library.graphicon.ru/catalog/>
11. Школа RealTime: профессиональное обучение компьютерной графике <http://www.realtime.ru>

Приложение 1

ИНСТРУКЦИЯ

по технике безопасности

1. Перед началом занятий осмотреть кабинет на предмет электробезопасности.
2. В случае неисправности (оголены провода, поломка розеток, выключателей) следует немедленно сообщить администрации.
3. Запрещается оставлять учащихся в кабинете без присмотра.
4. Не разрешать учащимся забираться на подоконники, самостоятельно открывать и закрывать окна.
5. Не поручать учащимся включать и выключать электроприборы.
6. В течение учебного года систематически оповещать детей о правилах поведения в общественном месте, о необходимости соблюдения правил дорожного движения.
7. На вводном занятии и в начале каждой учебной четверти знакомить учащихся с инструкцией по технике безопасности.

Инструкция по технике безопасности при работе на компьютере

Строго запрещается:

1. Трогать разъемы кабелей.
2. Прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора.
3. Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.
4. Дотрагиваться одновременно до корпусов двух компьютеров или до компьютера и батарей центрального отопления.
5. Класть любые предметы на монитор или клавиатуру.
6. Работать во влажной одежде или влажными руками.

Перед началом работы:

1. Входите в кабинет спокойно, не толкаясь, ничего не трогая на столах.
2. Убедитесь в отсутствии видимых повреждений рабочего места.
3. Сядьте так, чтобы не наклоняясь, пользоваться клавиатурой и воспринимать передаваемую на экран монитора информацию.
4. Разместите на столе тетрадь, учебное пособие и т. д. так, чтобы они не мешали работе на компьютере.
5. Внимательно слушайте объяснение педагога и старайтесь понять цель и последовательность действий, в случае необходимости обращайтесь к преподавателю.
6. Начинайте работу на аппаратуре только по указанию педагога.

Во время работы:

1. Нельзя работать при плохом самочувствии.
2. Работать надо сидя на расстоянии 60 – 70 см от экрана компьютера.
3. Не сутультесь, не наклоняйтесь к экрану. Если Вы носите очки, - работайте в очках.
4. Нельзя работать при недостаточном освещении.
5. При возникновении неисправности приборов надо немедленно прекратить работу и сообщить о случившемся педагогу.

**При появлении запаха гари немедленно прекратить работу и сообщить педагогу!
Никогда не пытайтесь самостоятельно устранить неисправность в работе приборов!**

Десятибалльная шкала оценивания степени обученности
(по В.П. Симонову)

10-бал. шкала	Теоретические параметры оценивания	Практические параметры оценивания
1 балл – очень слабо	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел.	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел
2 балла – слабо	Отличает какое-либо явление, действие или объект от их аналогов в ситуации, при визуальном предъявлении, но не может объяснить отличительные признаки.	Затрудняется повторить отработываемое учебное действие за педагогом
3 балла – посредственно	Запомнил большую часть учебной информации, но объяснить свойства, признаки явления не может.	Выполняет действия, допускает ошибки, но не замечает их.
4 балла – удовлетворительно	Знает изученный материал, применяет его на практике, но затрудняется что-либо объяснить с помощью изученных понятий.	Выполняет учебные задания, действия не в полном объёме. Действует механически, без глубокого понимания.
5 баллов – недостаточно хорошо	Развёрнуто объясняет, комментирует отдельные положения усвоенной теории или её раздела, аспекта.	Чётко выполняет учебные задания, действия, но слабо структурирует свою деятельность, организует свои действия
6 баллов – хорошо	Без особых затруднений отвечает на большинство вопросов по содержанию теоретических знаний, демонстрируя осознанность усвоенных понятий, признаков, стремится к самостоятельным выводам.	Выполняет задания, действия по образцу, проявляет навыки целенаправленно-организованной деятельности, проявляет самостоятельность.
7 баллов – очень хорошо	Четко и логично излагает теоретический материал, хорошо видит связь теоретических знаний с практикой.	Последовательно выполняет почти все учебные задания, действия. В простейших случаях применяет знания на практике, отработывает умения в практической деятельности
8 баллов –	Демонстрирует полное	Выполняет разнообразные

отлично	понимание сути изученной теории и основных её составляющих, применяет её на практике легко, без затруднений.	практические задания, иногда допуская несущественные ошибки, которые сам способен исправить при незначительной (без развёрнутых объяснений) поддержке педагога.
9 баллов – прекрасно	Легко выполняет разнообразные творческие задания на уровне переноса, основанных на приобретенных умениях и навыках.	С оптимизмом встречает затруднения в учебной деятельности, стремится найти, различные варианты преодоления затруднений, минимально используя поддержку педагога
10 баллов – великолепно	Способен к инициативному поведению в проблемных творческих ситуациях, выходящих за пределы требований учебной деятельности.	Оригинально, нестандартно применяет полученные знания на практике. Формируя самостоятельно новые умения на базе полученных ранее знаний и сформированных умений и навыков.

Приложение 3

**Диагностика уровня обученности по программе «Основы компьютерной графики»
(на основе десятибалльной шкалы оценивания степени обученности
В.П. Симонова)**

10-бал. шкала	Теоретические параметры оценивания	Практические параметры оценивания
1 балл Очень слабо	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел.	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел.
2 балла Слабо	Отличает виды компьютерной графики, но не может объяснить их отличительные признаки.	Затрудняется повторить элементы компьютерной графики за педагогом
3 балла Посредственно	Запомнил большую часть учебной информации по форматам графических файлов, но объяснить целесообразность их использования не может.	Выполняет творческие графические работы, допускает ошибки, но не замечает их.
4 балла	Знает изученный	Выполняет учебные и творческие

Удовлетворительно	материал по компьютерной графике, применяет его на практике в творческих работах, но затрудняется что-либо объяснить с помощью изученных понятий.	задания не в полном объёме. Действует механически, без глубокого понимания.
5 баллов Недост. хорошо	Развёрнуто объясняет, комментирует отдельные принципы работы в компьютерной графике.	Чётко выполняет учебные и творческие задания, но слабо структурирует свою деятельность, организует свои действия.
6 баллов Хорошо	Без особых затруднений отвечает на большинство вопросов по содержанию курса компьютерная графика, демонстрируя осознанность усвоенных понятий, стремится к самостоятельным выводам.	Выполняет практические творческие задания по образцу, проявляет навыки целенаправленно <input type="checkbox"/> организованной деятельности, проявляет самостоятельность
7 баллов Очень хорошо	Четко и логично излагает теоретический материал, хорошо видит связь между теорией о графических эффектах и их практическим применением к конкретным изображениям.	Последовательно выполняет почти все учебные и творческие задания. В простейших случаях применяет знания о графических эффектах на практике, отрабатывает умения обрабатывая готовые изображения.
8 баллов Отлично	Знает основные принципы работы в области компьютерной графики легко применяет их на практике, не испытывая затруднений.	Выполняет разнообразные практические и творческие задания в графических редакторах, иногда допуская несущественные ошибки, которые сам способен исправить используя подобранные средства (в том числе и Интернет), при незначительной поддержке педагога.
9 баллов Прекрасно	Легко выполняет разнообразные творческие задания в	Умеет применять современные информационные технологии, обеспечивающие доступ к

	графических редакторах, имеет навык работ с растровой и векторной графикой.	необходимым профильным базам, банкам данных, источникам информации минимально используя поддержку педагога.
10 баллов Великолепно	Способен создавать графические рекламные проекты, отвечающие требованиям печати полного цикла.	Создает собственные иллюстрации, применяя полученные знания на практике. Самостоятельно совершенствует умения и навыки компьютерной графики.

Приложение 4

Вопросы для беседы по первоначальной диагностики базовых знаний и навыков, учащихся по программе «Основы компьютерной графики»

1. Что такое компьютерная графика?
2. Какие виды компьютерной графики вы знаете?
3. Что такое графический редактор?
4. Какие графические редакторы вы знаете?
5. В каких сферах деятельности можно применять компьютерную графику?

Приложение 5

Вопросы для диагностики предметных результатов по программе «Основы компьютерной графики»

1. Чем отличается векторная графика от растровой?
2. Назовите основные принципы работы в компьютерной графике.
3. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой?
4. Какие программы предназначены для работы с растровой графикой?
5. Какие форматы графических файлов существуют?
6. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?
7. Какие операции мы можем выполнять над растровыми графическими изображениями?
8. Какое расширение имеют файлы графического редактора CorelDraw?
9. Какое расширение имеют файлы графического редактора Photoshop?
10. Назовите основные инструменты графического редактора CorelDraw.
11. Назовите основные инструменты графического редактора Photoshop.
12. В каких сферах деятельности можно применять компьютерную графику?

**Итоговые результаты освоения программы
Название программы «Основы компьютерной графики»**

Педагог _____

№	Ф.И. учащегося	Предметные результаты		Метапредметные результаты			Личностные результаты	Общий балл
		Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Коммуникативные УУД	Регулятивные УУД	Познавательные УУД		
1								

Выводы: минимальный уровень освоения программы – **информационный**; средний уровень освоения программы – **репродуктивный**; максимальный уровень освоения программы – **творческий**.

Бланк оценивания творческих работ

ФИО:	
<i>Критерии оценки:</i>	<i>Баллы</i>
Целостность композиции	
Соблюдение пропорций	
Цветовое решение	
Оригинальность замысла	
Аккуратность	
Итого:	

Критерии оценки творческих работ учащихся

Критерии оценки:	Баллы
Целостность композиции	1-2 - работа не выполнена, либо композиция полностью разрозненна 3-4 - изображение по размеру слишком маленькое или слишком большое 5-6 - размер изображения найден верно, но со смещением вниз, верх, влево или вправо 7-8 - расположение предметов на одной оси по горизонтали или вертикали 9-10 - гармоничная композиция с соблюдением ритмов
Соблюдение	1-2 - работа не выполнена, либо пропорции полностью искажены 3-4 -

пропорций предметов	габаритные пропорции изображенных предметов переданы неверно 5-6 - габаритные пропорциональные соотношения изображения предметов между собой верны, но допущены грубые ошибки в пропорциях внутри самих предметов 7-8 - пропорциональные соотношения предметов близки к реальным, но имеются неточности 9-10 - пропорциональные соотношения изображения предметов соответствуют реальным
Цветовое решение	1-2 - работа не выполнена, либо цветовое решение полностью не соответствует заданной тематике 3-4 - неумение передавать тоновые и цветовые характеристики предметов и среды 5-6 - грубые ошибки в цветовом решении предметов и среды 7-8 - некоторая неточность в нахождении цветовой взаимозависимости предмета и среды 9-10 - грамотная передача локального цвета, цветовой взаимозависимости предмета и среды, грамотная передача цветовых и тональных отношений предметов к фону
Оригинальность замысла	1-2 - работа не выполнена, либо полностью дублирует работу другого автора 3-4 - работа по шаблону 5-6 - минимальные авторские изменения в готовом шаблоне 7-8 - большая часть работы выполнена по авторской задумке 9-10 - воплощение авторского замысла
Аккуратность	1-2 - работа не выполнена, либо выполнена небрежно, множество видимых ошибок и исправлений 3-4 - неаккуратность, небрежность 5-6 - незаконченность, небольшие видимые исправления 7-8 - некоторая дробность и незначительная неаккуратность 9-10 - последовательное, грамотное и аккуратное исполнение