

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕЧТА»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

**ПРИНЯТО**

решением педагогического совета  
МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара  
от «26» августа 2020 года  
Протокол №

**«УТВЕРЖДАЮ»**  
Директор МБУ ДО  
ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара  
  
И.Г. ГАВРИЛОВА  
«26» августа 2020 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
**«Компьютерный дизайн»**

Возраст обучающихся: 14 - 15 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:  
Пантюхин Сергей Олегович,  
педагог дополнительного образования

САМАРА, 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. Пояснительная записка</b> .....	3
1.1. Введение.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3. Ожидаемые результаты .....	7
1.4. Условия реализации программы .....	8
<b>2. Учебно-тематический план и содержание программы</b> .....	12
2.1. Модуль №1. «Основы графического дизайна» .....	12
2.1.1. Содержание программы .....	14
2.2. Модуль №2. «Работа в растровом графическом редакторе Gimp».....	16
2.2.1. Содержание программы .....	19
2.3. Модуль №3. «Графический мастер» .....	21
2.3.1. Содержание программы .....	23
<b>3. Ресурсное обеспечение программы</b> .....	24
<b>4. Список литературы</b> .....	25

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа дополнительного образования «Компьютерная дизайн» составлена на основе Типового Положения об образовательном учреждении дополнительного образования детей (приказ Минобрнауки РФ № 504 от 26.06.2012г.), в соответствии с Законом РФ «Об образовании» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ, Уставом МБУДО СЮТ, письмом Министерства образования от 11.12.2006 г. РФ№ 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Международной Конвенцией о правах ребенка.

В программу включен курс «Растровый графический редактор GIMP», который связан с удовлетворением индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей детей.

### **Программа составлена на основе нормативных документов:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 г. N 729-р, "Разработка предложений о сроках реализации дополнительных общеразвивающих программ";
5. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН

2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

7. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

8. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области от 3 сентября 2015 г. № МО – 16-09-01/826-ТУ);

9. План мероприятий на 2015 - 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

10. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Приложение к письму Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242);

12. Методические рекомендации по разработке и оформлению модульных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, включенных в систему ПФДО (<http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>).

**Новизна** данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что **по форме организации образовательного процесса она является модульной.**

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание

условий для его самореализации, оказание помощи найти своё место в современном информационном мире.

**Актуальность программы** заключается в том, что вопрос обучения компьютерного дизайна, который должен обеспечить профессиональное самоопределение подростка, один из самых важных в наше время.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации.

В настоящее время наиболее актуальным для большинства людей стало умение пользоваться информационными технологиями. С появлением доступных сканеров, цифровых фотоаппаратов, Web-камер люди получили в свои руки большое количество цифровых изображений. Это породило потребность в их обработке, восстановлении, создании на их основе новых изображений, фотомонтажей, коллажей.

Необходимость широкого использования графических программных средств, стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета. Страница в Интернете, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание. Именно растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий.

Особо значимой является проблема приобретения учащимися начальной профессиональной подготовки в области престижных профессий, что должно помочь учащимся сделать осознанный выбор жизненного пути с учётом своих склонностей и особенностей характера. Поэтому возникла необходимость разработать программу «Компьютерный дизайн», которая поможет обеспечить профессиональное самоопределение и самореализацию подростков.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что программа способствует творческому и техническому развитию детей. Современное информационное общество требует постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций. Необходимо улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем.

**Цель программы:** формирование навыков работы с компьютерной графикой в растровом графическом редакторе Gimp.

**Задачи программы:**

*Образовательные:*

- Знакомство детей с основными видами компьютерной графики.
- Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
- Включение учащихся в практическую деятельность.
- Развитие мотивации к сбору информации.

*Воспитательные:*

- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование активной жизненной позиции.
- Развитие культуры общения.
- Развитие мотивации личности к познанию.

*Развивающие:*

- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развитие чувства прекрасного.
- Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
- Развитие у учащихся навыков критического мышления.

- Раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.

- Привитие интереса к графическому искусству, дизайну, оформлению.

- Развитие эмоциональной сферы, чувства души.

### **Ожидаемые результаты**

*Обучающиеся должны знать:*

- Технику безопасности работы в компьютерном классе.

- Интерфейс PAINT, GIMP, Microsoft Office, MS PowerPoint.

- Настройки эффектов анимации.

- Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.

*Обучающиеся должны уметь:*

- Сканировать рисунки и фотографии.

- Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов.

- Перемещать, дублировать, вращать выделенные области.

- Редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления.

- Сохранять выделенные области для последующего использования.

- Монтировать фотографии (создавать многослойные документы).

- Раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии.

- Применять к тексту различные эффекты.

- Выполнять тоновую коррекцию фотографий.

- Выполнять цветовую коррекцию фотографий.

- Ретушировать фотографии.

- Создавать фотомонтажи, коллажи и покадровую анимацию.

### **Критерии результативности**

*Уровень освоения программы ниже среднего* – обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

*Средний уровень освоения программы* – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

*Уровень освоения программы выше среднего* – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с хорошей техникой; свободно владеет теоретической информацией по курсу, применяет полученную информацию на практике.

### **Условия реализации программы**

Программа предназначена для учащихся 8 классов, рассчитана на 144 часа, занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Число детей, обучающихся в одной группе – 20 человек.

Основной тип занятий - практикум. Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме того, на занятиях применяются следующие формы и методы обучения:

*- лекция с элементами беседы* – продуктивный метод за счёт общего разбора с учащимися наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме. Данная форма обучения позволяет активизировать мыслительную деятельность учащихся;

*- групповое задание* – учащиеся объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;

*- игра* – ролевые, деловые, дидактические, интерактивные, тренажеры;

*- наглядные методы* используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения;

*- объяснительно-иллюстративные* (демонстрация готовых иллюстраций, работа по таблицам и схемам);



- обучающий контроль;
- творческие (творческие задания, проекты).

**Уровень программы – базовый.**

**Форма занятий** – групповая, очная с возможностью перевода в дистанционное. Наиболее часто используемые формы занятости: практические занятия.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный дизайн» предусматривает возможность использования дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в соответствии с Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816.

Основной целью реализации данной программы с использованием дистанционных образовательных технологий является предоставление возможности получения доступного, качественного и эффективного образования всем категориям обучающихся независимо от места их проживания, возраста, социального положения с учетом индивидуальных образовательных потребностей и на основе персонализации учебного процесса.

В рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы могут быть организованы в дистанционном режиме:

- занятия различных форм, видеоконференции;
- конкурсы с дистанционным представлением выполненных обучающимися работ;
- занятия в формате видеоконференций или с дистанционной передачей видеозаписей с выполненными заданиями от педагога;
- дистанционные конкурсы, выставки и фестивали.

**Критерии и способы определения результативности**

По итогам реализации ДООП используются различные виды и формы контроля: входной, промежуточный и итоговый контроль, организованные в дистанционном режиме, в том числе: опрос в гугл-формах, тест, анализ видео выполненного обучающимся заданием, анализ выполненной практической работы и другие формы контроля с использованием электронных ресурсов.

**Концепция программы** – содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности.

**Основные принципы построения и реализации программы:**

- доступности и последовательности;
- систематичности;
- актуальности;
- учет возрастных особенностей;
- сознательности и активности участников образовательного процесса;
- дифференцированности;
- наглядности;
- принцип связи теории с практикой;
- сочетание обучающего компонента с развивающим и воспитывающим;
- вариативность содержания, многообразие тем, творчество педагога.

**Механизм реализации:**

- практические работы;
- творческие проекты;

В программу включен курс «Растровый графический редактор GIMP». Курс связан, прежде всего, с удовлетворением индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей детей. Основное внимание в курсе «Растровый графический редактор Gimp» уделяется созданию иллюстраций, редактированию изображений, монтажу фотографий, анимации. Кроме того, приобретённые знания и навыки должны

стать хорошим фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства. Практикум по компьютерной графике является дополнением к теоретической части курса. Материал практикума полностью соответствует содержанию теоретической части и необходим для того, чтобы:

- закрепить на практике принципы построения и хранения изображений;

- научиться создавать и редактировать изображения, используя растровый редактор Gimp.

Программа «Компьютерный дизайн» имеет техническую направленность. Содержание программы обучения делится на 3 модуля: «Основы графического дизайна», «Работа в растровом графическом редакторе Gimp», «Графический мастер».

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Учебно-тематический план по модульному принципу

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Основы графического дизайна	25	8	17
2	Работа в растровом графическом редакторе Gimp	51	11	40
3	Графический мастер	68	10	58
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>29</b>	<b>81</b>

#### Модуль 1 «Основы графического дизайна»

Данный модуль основан на изучении истории развития графического дизайна, ключевых особенностей и разновидностей программного обеспечения, их функций и технических качеств.

**Цель модуля:** формирование знаний обучающихся о мире графического дизайна, создание условий для развития технологического мышления, графической и информационной культуры, технических творческих возможностей, заложенных в ребенке.

#### **Задачи модуля:**

##### *Обучающие:*

- Знакомство детей с основными видами компьютерной графики.
- Изучение форматов компьютерной графики.
- Включение учащихся в практическую деятельность.
- Развитие мотивации к сбору информации.
- Изучение инструментов преобразования изображения.

##### *Развивающие:*

- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

- Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.

- Привитие интереса к графическому искусству, дизайну, оформлению.

*Воспитательные:*

- Формирование потребности в саморазвитии.

- Развитие культуры общения.

**Планируемые результаты:**

*Обучающийся должен знать:*

- Технику безопасности работы в компьютерном классе.

- Историю развития компьютерной графики.

- Форматы графических изображений.

*Обучающийся должен уметь:*

- Выполнять базовую обработку изображений.

- Пользоваться инструментами преобразования изображений.

- Выполнять коррекцию изображений.

**Учебно-тематический план модуля  
«Основы графического дизайна»**

Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
	Всего	Теория	Практика	
1. История развития компьютерной графики. Основные понятия.	2	2	-	Наблюдение, беседа
2. Виды компьютерной графики.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа

3. Форматы графических файлов.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа
4. Базовая обработка изображений.	8	2	6	Наблюдение, беседа, практическая работа
5. Инструменты преобразования изображений.	5	1	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
6. Коррекция изображения.	6	1	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
<b>Всего:</b>	<b>25</b>	<b>8</b>	<b>17</b>	

### Содержание программы

#### **1. История развития компьютерной графики. Основные понятия.**

*Теоретические занятия:* Понятие компьютерная графика. История развития компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.

#### **2. Виды компьютерной графики.**

*Теоретические занятия:* Компьютерная графика и её виды (векторная, растровая, фрактальная и трехмерная).

*Практические занятия:* Особенности растровых и векторных программ. Сравнение векторной и растровой графики.

#### **3. Форматы графических файлов.**

*Теоретические занятия:* Основные форматы компьютерной графики. Векторные форматы. Растровые форматы. Форматы растровых файлов и цветовые режимы.

*Практические занятия:* Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ.

#### **4. Базовая обработка изображений.**

*Теоретические занятия:* Структурное редактирование изображений. Улучшение композиции.

*Практические занятия:* Анализ и устранение дефектов композиции. Удаление ненужных деталей изображения. Дорисовка, клонирование. Цветокоррекция изображения.

#### **5. Инструменты преобразования изображений.**

*Теоретические занятия:* Инструменты преобразования изображений.

*Практические занятия:* Инструменты: Перемещение, Выравнивание, Кадрирование, Вращение. Инструменты: Масштаб, Искривление, Перспектива, Зеркало.

#### **6. Коррекция изображения.**

*Теоретические занятия:* Основные функции коррекции изображения.

*Практические занятия:* Инструмент лечебная кисть. Инструмент Штамп. Устранение эффекта красных глаз.

## **Модуль 2 «Работа в растровом графическом редакторе Gimp»**

Данный модуль направлен на полное изучение работы в графическом редакторе Gimp, для создания качественной растровой графики и редактирования растровых изображений, работы с текстовыми эффектами для придания целостности графической композиции.

**Цель модуля:** овладение навыками графического дизайна путем изучения растрового графического редактора Gimp.

### **Задачи модуля:**

#### *Обучающие:*

- Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
- Включение обучающихся в практическую деятельность.
- Развитие мотивации к сбору материалов и информации, которая необходима в процессе создания графики.

#### *Развивающие:*

- Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
- Развитие у обучающихся навыков критического мышления.
- Раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.
- Привитие интереса к графическому искусству, дизайну, оформлению.

#### *Воспитательные:*

- Формирование потребности в саморазвитии.
- Развитие культуры общения.

### **Планируемые результаты:**

#### *Обучающийся должен знать:*

- Технику безопасности работы в компьютерном классе.
- Интерфейс PAINT, GIMP, Microsoft Office, MS PowerPoint.
- Форматы графических изображений.
- Правила вставки рисунка, диаграммы, графики.



- Основные приемы качественной работы в графическом растровом редакторе Gimp.

*Обучающийся должен уметь:*

- Выполнять базовую обработку изображения.
- Работать со всеми изученными инструментами графического редактора Gimp.
- Выполнять цветокоррекцию.
- Применять текстовые эффекты для создания графической композиции.

**Учебно-тематический план модуля  
«Работа в растровом графическом редакторе Gimp»**

Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
	Всего	Теория	Практика	
1. Знакомство с Gimp.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа
2. Знакомство с интерфейсом программы Gimp.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа
3. Выделение областей изображения.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа

4. Понятие слоя. Работа со слоями.	10	1	9	Наблюдение, беседа, практическая работа
5. Инструменты преобразования изображений.	5	1	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
6. Коррекция изображения.	6	1	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
7. Уровни, кривые.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа
8. Цветокоррекция.	6	1	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
9. Текстовые эффекты.	6	1	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
10. Инструменты рисования.	10	2	8	Наблюдение, беседа, практическая работа
<b>Всего:</b>	<b>51</b>	<b>11</b>	<b>40</b>	

## Содержание программы

### **1. Знакомство с Gimp.**

*Теоретические занятия:* Изучение основ и технических особенностей GIMP.

*Практические занятия:* Работа с файлами в GIMP. Открытие и сохранение файлов. Изменение масштаба изображения.

### **2. Знакомство с интерфейсом программы Gimp.**

*Теоретические занятия:* Интерфейс программы. Стандартные окна GIMP.

*Практические занятия:* Панель инструментов. Окно изображения и его компоненты.

### **3. Выделение областей изображения.**

*Теоретические занятия:* Выделение областей изображения.

*Практические занятия:* Панель Слоев. Создание слоя. Работа с маской слоя.

### **4. Понятие слоя. Работа со слоями.**

*Теоретические занятия:* Общее понятие о слоях.

*Практические занятия:* Анализ и устранение дефектов композиции. Удаление ненужных деталей изображения. Дорисовка, клонирование. Цветокоррекция изображения.

### **5. Инструменты преобразования изображений.**

*Теоретические занятия:* Инструменты преобразования изображений.

*Практические занятия:* Инструменты: Перемещение, Выравнивание, Кадрирование, Вращение. Инструменты: Масштаб, Искривление, Перспектива, Зеркало.

### **6. Коррекция изображения.**

*Теоретические занятия:* Основные функции коррекции изображения.

*Практические занятия:* Инструмент лечебная кисть. Инструмент Штамп. Устранение эффекта красных глаз.

## **7. Уровни, кривые.**

*Теоретические занятия:* Уровни, кривые.

*Практические занятия:* Цветокоррекция с использованием инструмента «Кривые».

## **8. Цветокоррекция.**

*Теоретические занятия:* Инструменты цветокоррекции.

*Практические занятия:* Корректирующий слой выборочного осветления или затемнения. Раздельное тонирование изображения.

## **9. Текстовые эффекты.**

*Теоретические занятия:* Текстовые эффекты.

*Практические занятия:* Создание текстовых эффектов.

## **10. Инструменты рисования.**

*Теоретические занятия:* Инструменты рисования.

*Практические занятия:* Создание картинки с помощью Инструментов рисования.

### **Модуль 3 «Графический мастер»**

Данный модуль направлен на повышение интереса к информационным технологиям, развитие творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также на повышение мастерства в области графического дизайна.

**Цель модуля:** формирование личности, стремящейся к творческой и технической самореализации средствами графического дизайна.

#### **Задачи модуля:**

##### *Обучающие:*

- Развитие навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
- Включение обучающихся в практическую деятельность.
- Развитие мотивации к сбору и обработке материалов и информации, которая потребуется для работы над дизайном.
- Изучение ключевых основ и правил фотомонтажа.
- Изучение анимационной графики.

##### *Развивающие:*

- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
- Привитие интереса к графическому искусству, дизайну, оформлению.

##### *Воспитательные:*

- Формирование потребности в саморазвитии.
- Развитие культуры общения.

#### **Планируемые результаты:**

##### *Обучающийся должен знать:*

- Технику безопасности работы в компьютерном классе.
- Основы и правила фотомонтажа.
- Основы создания коллажей и работы со слоями.

- Правила создания графических анимаций.
- Горячие клавиши для облегчения работы в графическом редакторе.

*Обучающийся должен уметь:*

- Выполнять обработку изображения.
- Выполнять коррекцию изображений.
- Создавать анимации, применять текстовые эффекты.
- Работать со слоями.
- Выполнять качественный фотомонтаж.

### Учебно-тематический план модуля «Графический мастер»

Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
	Всего	Теория	Практика	
1. Цветокоррекция.	6	1	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
2. Текстовые эффекты.	6	1	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
3. Фотомонтаж, Коллаж. Работа со слоями.	24	4	20	Наблюдение, беседа, практическая работа

4. Использование фильтров.	6	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
5. Создание анимации.	26	2	24	Наблюдение, беседа, практическая работа
<b>Всего:</b>	<b>68</b>	<b>10</b>	<b>58</b>	

### Содержание программы

#### **1. Цветокоррекция.**

*Теоретические занятия:* Инструменты цветокоррекции.

*Практические занятия:* Корректирующий слой выборочного осветления или затемнения. Раздельное тонирование изображения.

#### **2. Текстовые эффекты.**

*Теоретические занятия:* Текстовые эффекты.

*Практические занятия:* Создание текстовых эффектов.

#### **3. Фотомонтаж, Коллаж. Работа со слоями.**

*Теоретические занятия:* Термин фотомонтаж. Правила создания коллажа.

*Практические занятия:* Работа со слоями. Как вставить часть одного изображения в другое. Плавный переход одного изображения в другое.

#### **4. Использование фильтров.**

*Теоретические занятия:* Что такое фильтр. Описание фильтров.

*Практические занятия:* Работа с фильтрами.

#### **5. Создание анимации.**

*Теоретические занятия:* Что такое анимация.

*Практические занятия:* Простая покадровая анимация изображения, текст.

### **3. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

#### **Материально-техническое обеспечение программы:**

Для реализации программы необходимы следующие материалы и оборудование:

- столы для компьютера – 20 шт.;
- компьютерные стулья – 20 шт.;
- шкафы для дидактических материалов, пособий – 1 шт.;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и

обучающихся;

- канцтовары.

#### **Информационное обеспечение программы:**

Персональный компьютер (ноутбук) (на каждого участника) с техническими характеристиками не ниже:

- процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц).
- объем оперативной памяти: 2 ГБ.
- накопитель: 100 ГБ.
- видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650.
- IPS матрица.

#### **Программное обеспечение программы:**

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;

- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Acrobat Pro или аналог;
- Графический редактор Gimp;
- Любой браузер для интернет серфинга.

#### **Кадровое обеспечение программы:**

Пантюхин Сергей Олегович, педагог дополнительного образования.



#### **4. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
2. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — М. 2008.
3. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
4. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков.– СПб: Питер, 2004.
5. Ньюар К. Что такое графический дизайн?, М. 2005.
6. Робертс Л. Сетки. Креативные решения для графических дизайнеров, 2009.
7. Туэмлоус Э. Графический дизайн: фирменный стиль, М. 2006.
8. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2014.
9. Уайт Я. Редактируем дизайном, М. 2011.
10. Харви У. 1000 способов шрифтового дизайна, М. 2005.

#### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
2. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.