

Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение « Индустриально-судостроительный лицей»

Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение «Индустриально-судостроительный лицей»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
СПб ГБПОУ «ИСЛ»

Протокол № 1.30.08 от 2022 года



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

на 2022-2023 уч.год

К дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Компьютерная графика: Adobe Photoshop »

Форма реализации программы – очная

Год обучения – первый

Срок реализации: 2 года

Объем реализуемой программы: 360 часов

Возрастной диапазон освоения программы: от 14 до 18 лет

Режим занятий: понедельник, среда, суббота

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Виноградов Андрей Валерьевич

Рекомендовано

Методическим советом

СПб ГБОУ «ИСЛ»

Протокол № 2.30.08 от 2022г

Санкт-Петербург

2022

Содержание:

№	Содержание	Страница
1	Пояснительная записка	2-4
2	Учебно-тематический план	5-6
3	Содержание курса	7-13
4	Календарно-тематический план	14-22
5	Информационное обеспечение	23
6	Литература	24
7	Результаты освоения образовательной программы	25-26

Пояснительная записка

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

Программа «Компьютерная графика: Adobe Photoshop» научит детей видеть красоту, поможет обрести дизайнерские навыки в разных видах деятельности и имеет научно-техническую направленность.

Данная программа позволит обучающимся найти свое место в жизни, развить в себе способности творческого самовыражения или просто заняться интересным и полезным делом.

Web-дизайн — отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений.

Веб-дизайнеры проектируют логическую структуру веб-страниц, продумывают наиболее удобные решения подачи информации, а также занимаются художественным оформлением веб - проекта. Современные дизайнеры рисуют, чертят и моделируют на компьютере. Разнообразие графических программ и их возможностей позволяет создавать настоящие шедевры. Получить

навыки работы с полезными инструментами дизайнера позволяют такие графические программы, как: CorelDraw и Adobe Photoshop, широко используемых в полиграфических компаниях и рекламных агентствах.

Adobe Photoshop — компьютерная программа фирмы Adobe, предназначенная для работы с растровой графикой, ее творческой и художественной обработки. Это и создание рекламных проспектов, открыток, фоновых изображений, дизайна и макетов страниц для web- сайтов, обработка и ретушь фотографий, и многое другое.

Целью программы является подготовка квалифицированных пользователей персональных компьютеров (информационно-рекламных дизайнеров) из числа различных категорий граждан, знающих не только основы работы на ПК, но и умеющих работать с графикой, в издательской системе, а также работать в Интернете, создавать Web-сайт и т.п.

Актуальность программы - дает возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Программа «Компьютерная графика: Adobe Photoshop» является дополнительной образовательной программой предметной области информатики и составлена с учетом стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ.

1. При составлении программы использовалась учебная программа «Компьютерная графика. Adobe Photoshop» Ушакова Д.А. и сборник «Программы для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ. Художественные кружки». – М.: Просвещение, 2010г.

Важной особенностью освоения данной образовательной программы является - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; профессиональная ориентация.

Организация образовательного процесса

Итого – 180 часов в год

Цели программы:

- Сформировать первоначальное представление по обработке графики в графическом редакторе «Adobe Photoshop» для решения творческих задач.
- Способствовать развитию творческого пространственного мышления с учетом художественного построения графики.
- Прививать художественный вкус, стимулировать деятельность, направленную на самостоятельное творческое познание окружающего мира

Основные задачи:

образовательные

- ориентация обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- расширение представления о возможностях компьютера, в областях его применения;
- формирование базовых знаний и навыков для создания и обработки компьютерной графики;

развивающие

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;

воспитательные

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.
- Целью программы является подготовка квалифицированных пользователей персональных компьютеров (информационно-рекламных дизайнеров) из числа различных
- категорий граждан, знающих не только основы работы на ПК, но и умеющих работать с графикой, в издательской системе, а также работать в Интернете, создавать Web-сайт и т.п.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Основным **методом** обучения на занятиях данного объединения является метод проектов. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся.

Для контроля и самоконтроля за эффективностью учебно–познавательной деятельности в программе применяются методы:

Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора.

Тематический контроль проводится после изучения разделов в форме отчетных работ: «Назад в будущее» - восстановление архивных, старых, поврежденных фотографий, «Оформление виньетки», «Фотомонтаж», построение генеалогического дерева семьи обучающегося.

Итоговый контроль реализуется в форме выполнения итогового проекта «Виртуальный фотоальбом».

Контроль теоретических знаний в течение всего учебного года, а также итоговый в конце обучения на курсе, проводится в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

Условия реализации программы

Аппаратные средства:

- компьютеры,
- локальная сеть;
- мультимедиа проектор;
- принтер;
- сканер;

Программные средства:

1. Операционная система: Windows 2000 или Windows XP;
2. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

Для практического освоения правил работы в сети класс должен быть подключен к Интернету.

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.09.22	20.06.23		240	16:30-18:00
2 год	03.09.22	25.06.23		120	18:30-19:15

Учебно-тематический план

1 год

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-
2	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	37	7	30
3	Роль композиции в компьютерной графике	42	-	42
4	Виды текста: простой и фигурный текст.	29	-	29
5	Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение.	20	-	20
6	Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение.	50	-	50
7	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.	60	-	60
ИТОГО		240	9	231

Содержание дополнительной образовательной программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Правила техники безопасности. Правила поведения в кабинете. Правила пожарной безопасности. Знакомство с программой работы на год.

2. Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна. Дизайн как специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере производства. Дизайн как творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям человека - как утилитарным, так и эстетическим. Практика дизайна – художественное проектирование. Теория дизайна – техническая эстетика. Основным методом дизайна – художественно-образное моделирование объекта посредством композиционного формообразования в результате художественного осмысления технологии. Виды дизайна – графический дизайн, промышленный дизайн, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, арт-дизайн, средовой дизайн и другие. Графический дизайн — это создание визуальных (графических) изображений с целью воплощения определенных идей. Иными словами, это творческое искусство проектирования различных объектов посредством графических элементов для улучшения визуальных, функциональных и эстетических качеств этих объектов. Графический дизайн — художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайн вносит инновационный вклад в развитие социальноэкономической и культурной сфер жизни, способствуя формированию визуального ландшафта современности. Графический дизайн выполняет функцию визуального общения при помощи текста и изображений для представления информации, то есть, использование визуальных коммуникаций для решения различных задач. К графическому дизайну относятся: типографика, каллиграфия, шрифты - дизайн печатной продукции (газет, журналов и книг); фирменный стиль - фирменные знаки, брендбуки; веб-дизайн – дизайн как сайтов в целом, так и логотипов, баннеров, шапок, бэкграундов и т.д.; плакатная продукция и промышленный дизайн; дизайн упаковок и этикеток и т.

3. Роль композиции в компьютерной графике. Компьютерная графика (также - машинная графика) - область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Теория изобразительного искусства как теория предметного изображения на плоскости. Два неперемных условия

создания гармонии: равновесие, единство и соподчинение. Художественный образ. Ассоциация – психологическая связь представлений о различных предметах и явлениях, выработанных жизненным опытом. Эмоции, чувства и средства их выражения. Ассоциативная композиция. Виды композиции: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно-пространственная композиция. Наиболее удобный для восприятия вид информации – информация графическая. Ассоциация, ассоциативное восприятие. Средство выражения художественного образа – форма. Элементы организации плоскостной композиции: точка, линия, пятно. Линия как одно из средств композиции. Виды линий. Динамичность линии, главные линии в композиции – вертикаль и горизонталь.

4. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.

Компьютерная графика – раздел информатики, который изучает средства и способы создания и обработки графических изображений при помощи компьютерной техники. Несмотря на то, что для работы с компьютерной графикой существует множество классов программного обеспечения, различают четыре вида компьютерной графики. Это растровая графика, векторная графика, трехмерная и фрактальная графика. Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге. Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще для этой цели используют отсканированные иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. В последнее время для ввода растровых изображений в компьютер нашли широкое применение цифровые фото- и видеокамеры. Соответственно, большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку. В Интернете применяют растровые иллюстрации в тех случаях, когда надо передать полную гамму оттенков цветного изображения. Программные средства для работы с векторной графикой, наоборот, предназначены, в первую очередь, для создания иллюстраций и, в меньшей степени, для их обработки. Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах. Оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются средствами векторной графики намного проще. Существуют примеры высокохудожественных произведений, созданных средствами векторной графики, но они - скорее исключение, чем правило, поскольку художественная подготовка иллюстраций средствами векторной графики чрезвычайно сложна. Трехмерная графика широко используется в инженерном программировании, компьютерном моделировании физических объектов и процессов, в мультипликации, кинематографии и компьютерных играх. Программные средства для работы с фрактальной графикой предназначены для автоматической генерации изображений путем математических расчетов. Создание фрактальной художественной композиции состоит не в рисовании или оформлении, а в программировании. Фрактальную графику редко применяют для создания печатных или электронных документов, но ее часто используют в развлекательных программах. Основные понятия компьютерной графики: разрешение экрана, принтера, изображения. Размер изображения. Элемент растрового изображения —

пиксел. Растр, кодировка цвета, видеопамять. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики.

5. Векторные и растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Параметры графических файлов. Форматы растровой графики PSD, TIFF, BMP, GIF, JPEG. Векторные форматы EPS, DCS, PDF.

6. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов. Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить технические приемы рисования и изображения графических объектов. Задания, целью которых является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Упражнение «Рисование геометрических фигур». Открыть новый документ и рисовать примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда и т.п.), задавая их размеры, окраску и толщину контура. Составить из них композицию, добиться динамического равновесия элементов (ахроматическая гамма)

7. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов. Формат: 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя только линии различной толщины. Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций различными средствами выражения.

8. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов. Формат: 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение». Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

9. Виды текста: простой и фигурный текст. Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе над шрифтовой композицией в программе CorelDRAW.

10. Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение. Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе над простым текстом в программе CorelDRAW. Шрифты. Размеры (кегли), атрибуты и контуры шрифта. Виды текста. Простой(блочный) текст. Создание простого текста. Ввод, копирование, редактирование и форматирование текста. Расположение текста внутри объекта и внутри оболочки. Применение оболочки в простом тексте. Обтекание объектов текстом: Импортирование простого текста. Внедрение текстового фрагмента со связью. Задание 1. 1. Создать простой текст в рамке. 2. Выполнить редактирование текста. 3. Выполнить форматирование текста. Задание 2. 1. Создать простой текст в рамке. 2. Расположить фрагмент простого текста внутри объекта «многоугольник». Задание 3. 1. Создать простой текст в рамке. 2. Изменить форму рамки простого текста. Задание 4. 1.

Создать простой текст в рамке. 2. Изменить простой текст с применением эффекта оболочки. Задание 5. 1. Создать графический объект. 2. Выполнить алгоритм действий для создания обтекания объекта текстом. 3. Ввести текст. Задание 6. 1. Создать фрагмент текста в процессоре «Word». 2. Импортировать фрагмент текста в документ CorelDRAW. Задание 7. 1. Создать фрагмент текста в процессоре «Word». 2. Импортировать фрагмент текста в документ CorelDRAW со связью.

11. Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе над фигурным текстом в программе CorelDRAW. Задание 1. 1. Создать заголовок. 2. Выполнить две копии заголовка. 3. Использовать в оригинале и копиях различные атрибуты шрифта. 4. Выполнить различные заливки созданных заголовков. 5. Изменить положение заголовка с помощью вращения, сдвига. 6. Изменить заголовок, используя эффекты перспективы, оболочки, выдавливания:

12. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: формировать умения в работе над фигурным текстом в программе CorelDRAW. Фигурный текст. Копирование фигурного текста. Создание заголовков, их редактирование. Применение специальных эффектов для фигурного текста. Расположение фигурного текста вдоль графических объектов. Задание 1. 1. Создать графический объект. 2. Расположить заголовок вдоль кривой. Задание 2. 1. Создать заголовок. 2. Создать кривую. 3. Расположить заголовок вдоль кривой. Самостоятельная работа: повторение материала, изученного в классе.

Календарно-тематическое планирование

1 год обучения

№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема занятия	теория	практика
1.	03.09		Вводное занятие. Техника безопасности.	2	
2.	05.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	2	
3.	07.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	2	
4.	10.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	2	
5.	12.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	2	
6.	14.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
7.	17.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
8.	19.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
9.	21.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
10.	24.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
11.	26.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
12.	28.09		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
13.	01.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2

14.	03.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
15.	05.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
16.	08.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
17.	10.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
18.	12.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
19.	15.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
20.	17.10		Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна		2
21.	19.10		Роль композиции в компьютерной графике		2
22.	22.10		Роль композиции в компьютерной графике		2
23.	24.10		Роль композиции в компьютерной графике		2
24.	26.10		Роль композиции в компьютерной графике		2
25.	29.10		Роль композиции в компьютерной графике		2
26.	31.10		Роль композиции в компьютерной графике		2
27.	02.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
28.	07.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
29.	09.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
30.	12.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
31.	14.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
32.	16.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
33.	19.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
34.	21.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
35.	23.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
36.	26.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
37.	28.11		Роль композиции в компьютерной графике		2
38.	03.12		Роль композиции в компьютерной графике		2

39.	05.12		Роль композиции в компьютерной графике		2
40.	07.12		Роль композиции в компьютерной графике		2
41.	10.12		Роль композиции в компьютерной графике		2
42.	12.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
43.	14.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
44.	17.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
45.	19.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
46.	21.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
47.	24.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
48.	26.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
49.	28.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
50.	31.12		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
51.	09.01		Вводный инструктаж		2
52.	11.01		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
53.	14.01		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
54.	16.01		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
55.	18.01		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
56.	21.01		Простой текст: создание , редактирование, форматирование,предназначение		2
57.	23.01		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
58.	25.01		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2

59.	28.01		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
60.	30.01		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
61.	01.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
62.	04.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
63.	06.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
64.	08.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
65.	11.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
66.	13.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
67.	15.02		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
68.	18.02		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
69.	20.02		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
70.	22.02		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
71.	27.02		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
72.	01.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
73.	04.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
74.	06.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ		2

			начение		
75.	11.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
76.	13.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
77.	15.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
78.	18.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
79.	20.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
80.	22.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
81.	25.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
82.	27.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
83.	29.03		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
84.	01.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
85.	03.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2
86.	05.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназ начение		2

87.	08.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназначение		2
88.	10.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназначение		2
89.	12.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназначение		2
90.	15.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназначение		2
91.	17.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназначение		2
92.	19.04		Фигурный текст: создание,редактирование,форматирование,предназначение		2
93.	22.04		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
94.	24.04		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
95.	26.04		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
96.	03.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
97.	10.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
98.	13.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
99.	15.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
100.	17.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
101.	20.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
102.	22.05		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2

120.	30.06		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		2
------	-------	--	--	--	---

Учебно-тематический план

2 год обучения

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-
2	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.	11	1	10
3	Векторные и растровые форматы	3	1	2
4	Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.	30	9	21
5	Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	30	9	21
6	Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	40	-	40
7	Итоговое занятие	4	-	4
ИТОГО		120	23	97

Календарно-тематическое планирование

2 год обучения

№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема занятия	Теория	Практика
1	03.09		Вводное занятие. Техника безопасности.	1	
2	05.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.	1	
3	07.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
4	10.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
5	12.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
6	14.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
7	17.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
8	19.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
9	21.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
10	24.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
11	26.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
12	28.09		Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		1
13	01.10		Векторные и растровые форматы	1	
14	03.10		Векторные и растровые форматы		1
15	05.10		Векторные и растровые форматы		1
16	08.10		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.	1	

36	26.11		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
37	28.11		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
38	03.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
39	05.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
40	07.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
41	10.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
42	12.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
43	14.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
44	17.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
45	19.12		Создание простых векторных изображений, рисунков и неложных графических объектов.		1
46	21.12		Создание графических композиций (дизайн-фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
47	24.12		Создание графических композиций (дизайн-фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
48	26.12		Создание графических композиций (дизайн-фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
49	28.12		Создание графических композиций (дизайн-фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
50	31.12		Создание графических композиций (дизайн-фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	

51	09.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
52	11.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
53	14.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
54	16.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
55	18.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	1	
56	21.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
57	23.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
58	25.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
59	28.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
60	30.01		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1

61	01.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
62	04.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
63	06.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
64	08.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
65	11.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
66	13.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
67	15.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
68	18.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
69	20.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
70	22.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1

71	27.02		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
72	01.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
73	04.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
74	06.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
75	11.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
76	13.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
77	15.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
78	18.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
79	20.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
80	22.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
81	25.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1

82	27.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
83	29.03		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
84	01.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
85	03.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
86	05.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
87	08.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
88	10.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
89	12.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
90	15.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
91	17.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
92	19.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1

93	22.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
94	24.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
95	26.04		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
96	03.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
97	10.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
98	13.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
99	15.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
100	17.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
101	20.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
102	22.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
103	24.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1

104	27.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
105	29.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
106	31.05		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
107	03.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
108	05.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
109	07.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
110	09.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
111	14.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
112	16.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
113	17.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
114	19.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1

115	21.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
116	23.06		Создание графических композиций (дизайн- фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.		1
117	24.06		Итоговое занятие		1
118	26.06		Итоговое занятие		1
119	28.06		Итоговое занятие		1
120	30.06		Итоговое занятие		1

Информационное оснащение

Занятия по данной программе необходимо проводить в специально оборудованном компьютерном классе (Класс IBM-совместимых персональных компьютеров / Windows). На каждом компьютере должно быть установлено следующее программное обеспечение: Adobe Photoshop, ACD See. Каждый учащийся должен иметь индивидуальное место работы.

Средства обеспечения дисциплины:

Adobe PhotoShop 8
ACDSEE Value Pack 6

Список литературы:

1. Горячев А. В. и др. Информатика в играх и задачах. Выпуск 1.1 Поурочные планы. – М. : «Экспресс», 1995. – 56 с.: ил.
2. Гурова Л. Л. Психология мышления. – М.: ПЕЗ СЭ, 2005, стр.266
3. Демирчеглян Г.Г. Компьютер и здоровье. М.: "Луко- морье", Темп МБ, Новый Центр, 1997. - 256 с.
4. Ефимова О., Морозов В., Угринович Н. Курс компьютерной технологии с основами информатики. Учебное пособие для старших классов. М., АБФ, ООО «Фирма «Издательство АСТ»», 1999. – 432с.: ил.
5. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций Power Point. (Тематический контроль по информатике.)/ Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. – М. Интеллект-Центр. 2003 – 80 с.
6. Захарова Л.Н. и др. Профессиональная компетентность учителя и психолого-педагогическое проектирование: Учеб. пособие. Н.Новгород: Изд-во Нижегород. ун-та, 1993.

7. Камбурова Л. Шаг за шагом. Комплексный образовательный проект. Информатика. – М. НПО «Школа» - издательство «Открытый мир», 1998 г.
8. Лебедев О.Е. Компетентностный подход в образовании // Школьные технологии. – 2004. – № 5. – С.3-1
9. Маркова А.К. Психология труда учителя: Книга для учителя. - М.:Просвещение,1993.
10. Новиков Ф. А., Яценко А. Д. Microsoft Office 2000 в целом. – СПб.:БВХ-Петербург, 2001.-728 с.: ил.
11. Савин Н. В. Педагогика. «Просвещение», Москва, 1978 г.
12. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Гринго, 1996. – 192 с., ил.
13. Симонов С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Общая информатика: учебное пособие для средней школы. –М.: АСТ-ПРЕСС, Инфоком-Пресс, 2000. -592 с.
14. Фигурнов В. Э. IBM PC для пользователя. Изд. 6-е, перераб. и доп.- М.: ИНФРА-М, 1995.-432 с.:ил.
15. Шафрин Ю.А. Информационные технологии. — М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1998. — 704 с.
16. Федеральный закон о дополнительном образовании
17. Приложение 2 к Положению о 8 Всероссийском конкурсе авторских образовательных программ дополнительного образования детей. Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11. 12. 2006 № 06-1844. Примерные требования к программам дополнительного образования детей.
18. «Конвенция о правах ребенка», М., 1990
- 19.Сайты:

Результативность освоения программы

Ожидаемые результаты

В результате изучения данной дополнительной программы учащиеся должны

знать:

- назначение и возможности программы Adobe Photoshop.
- различные форматы документов точечных рисунков;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop;
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение».
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.

уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены;
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштаб просмотра.

- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
 - настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
 - изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
 - применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
 - использовать режим быстрой маски;
 - применять и редактировать маску слоя;
 - оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
 - использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
 - применять возможности программы Adobe Photoshop для создания фотоколлажей;
- понимать:**
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
 - режимы работы с выделенными областями;
 - назначение маски, канала;
 - сущность и специфику слоя, фонового слоя;
 - особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;

**Критериально-оценочная база оценки образовательных результатов по
дополнительной общеобразовательной - дополнительной общеразвивающей
программе "Компьютерная графика и дизайн"**

Задача	Критерий	Показатель	Метод
Обучить приемам работы в различных графических редакторах	Уровень выполнения работ	Практические работы (качество, законченность, количество); ведение и понимание записей теории.	Устный опрос; контрольные задания; соревнования внутри объединения.
		Участие в конкурсах (уровень конкурса, результативность).	Участие в конкурсах.
Обучить различным техникам обработки и создания изображений, созданию спецэффектов	Уровень применения на практике различных техник в работе с изображениями.	Практические работы с использованием различных техник(качество, законченность, количество) по заданию педагога.	Рабочая электронная папка индивидуальных работ; контрольные задания.
		Самостоятельные творческие работы (количество, уровень, законченность).	Самооценка работ ребенка; наблюдение педагога, выставки на стенде.
Развить конструктивно-технические способности учащихся	Уровень обработки графических изображений.	Записи конспектов теории, практические работы на обработку изображений(качество, разноплановость, количество).	Рабочая электронная папка индивидуальных работ; ведение рабочих тетрадей.
		Самостоятельные творческие работы с использованием изученных техник и методов(качество, разноплановость, количество).	Участие в конкурсах.
Развить творческие способности учащихся	Уровень самостоятельных творческих работ.	Законченность, разноплановость, количество (по темам).	Наблюдение; анализ.
		Применение изученных техник и методов для выполнения авторских творческих работ (комплексно).	Наблюдение; анализ; участие в конкурсах.

Учебно-методический комплекс:

Учебные пособия:

- <https://infourok.ru/metodicheskoe-posobie-po-manikyuru-6033126.html>
<https://nashol.me/20210521132662/tehnologiya-manikurnih-rabot-uchebnoe-posobie-machneva-i-f-2015.html>