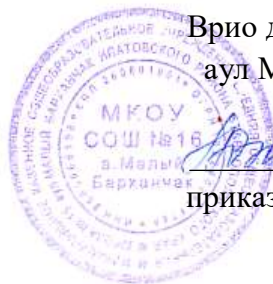


МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №16 АУЛ МАЛЫЙ БАРХАНЧАК  
ИПАТОВСКОГО РАЙОНА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
«30» августа 2022г  
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:

Врио директора МКОУ СОШ №16  
аул Малый Барханчак



/ Джанаева Л.Р./  
приказ № 59/7 от «30» августа 2022г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
(направление деятельности)  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»  
(название программы)

Возраст обучающихся: 13-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор – составитель программы  
Рамаева Римма Шабановна  
педагог дополнительного образования

аул Малый Барханчак, 2022 – 2023 уч.год.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете МКОУ СОШ№16 аул Малый Барханчак.

Руководитель центра образования естественно – научной и технологической направленностей «Точка роста»

 Якубова А.М.\_\_\_\_  
« 30 » августа 2022 г.

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерная графика – одно из развивающихся направлений информационных технологий. В компьютерной графике можно выделить следующие направления: векторная и растровая компьютерная графика, разработка и создание анимированных объектов, разработка и оформление интерактивных элементов для web-страниц. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на красочных графических элементах, разнообразных видах анимации, интерактивных элементах управления. Любой продукт информационных технологий не сможет привлечь внимание пользователя без графической и анимационной составляющих. Создание продукта, содержащего коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, составляет основу компьютерной графики и анимации. Знания и умения, приобретённые в результате освоения программы, могут быть использованы обучающимися в таких областях знаний, как физика, химия, биология и других, они также являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации и видеомонтажа. Следует также отметить, что часть заданий Единого государственного экзамена (задания А) требуют знания основ компьютерной графики, кодирования цвета и изображения

**- Направленность программы:** техническая

**-Актуальность программы:** Развитие компьютерной графики происходит с огромной скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность невозможны сегодня без компьютерной графики.

Кроме того, учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, такие создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее. Дети в возрасте 13-14 лет активно осваивают компьютерные технологии, именно в этом возрасте они интересуются компьютерными играми, компьютерной графикой.

Программа «Компьютерная графика» позволяет каждому участнику раскрыть свои таланты как художника, мультипликатора; обогащает их внутренний мир, позволяет с пользой провести свое свободное время.

**-Отличительные особенности программы:**

Отличительной особенностью программы является то, что она даёт возможность каждому обучающемуся попробовать свои силы в нескольких графических редакторах, сравнить их и выявить свои предпочтения. Также отличительной особенностью программы является дифференцированный подход по освоению учебного материала с учетом возрастных особенностей и индивидуальных способностей учащихся.

**-Новизна:**

Новизной данной программы можно считать организацию деятельности подростков, где каждый занимается своим продуктом на доступном для него уровне, и в тоже время работает на общий результат группы. Получив основные знания по созданию графических рисунков, воспитанник видит их практическое применение, а именно в создании общего творческого отчета с помощью общедоступных компьютерных

программ.

- **Адресат программы:** дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» предназначена для учащихся 13-14 лет, обладающих элементарными навыками работы в среде Windows (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками); имеющих представление о древообразной структуре каталогов, типах файлов; умеющих работать в локальной сети, знающих принципы ее построения.

- **Объем программы, срок освоения:**

Программа рассчитана на 204 часа. Включает теоретические и практические занятия. На курс «Компьютерная графика» отводится 6 часов в неделю. Срок реализации программы – 1 год.

- **Форма обучения:** очная

- **Уровень освоения программы:** базовый.

- **Особенности организации образовательного процесса**

Занятия проводятся в группах от 13 до 18 учащихся одного возраста или в разновозрастных группах. Состав группы постоянный. Система работы включает в себя теоретические и практические занятия, ориентирована на большой объем практических творческих работ с использованием компьютера. Все образовательные модули предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

- **Формы организации образовательного процесса**

Содержание программы предполагает большой спектр возможностей в формах организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая формы работы в рамках одного занятия. Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает именно практическая часть.

- **Режим занятий:** Продолжительность одного часа - 40 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 6 часов.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа.

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:**

### **Цель:**

Создать условия, обеспечивающие личностное, познавательное и творческое развитие обучающегося в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий. Освоить элементы профессиональных задач специалиста по рекламе и web-дизайну.

### **Задачи программы:**

- формирование навыков работы с растровыми и векторными изображениями;
- изучение сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- формирование навыков умения работы с цветом изображения;
- изучение методики использования продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;
- развитие навыков практического использования компьютерной графики при разработке плакатов, баннеров, дизайна web-страниц, иллюстраций для изданий и флеш роликов;
- решение практических задач по компьютерной графике для подготовки учеников к прохождению Единого государственного экзамена в части решения задач, соответствующих содержанию курса;
- повышение компьютерной грамотности;

- формирование базы практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений.

### 1.3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

#### Учебный план:

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество аудиторных часов			Формы промежуточно й аттестации/ контроля
		Все го	в том числе		
			Теоретичес кие занятия	Практич еские занятия	
1	<b>Введение в компьютерную графику</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
1.1	Применение компьютерной графики. Графические редакторы	2	2		наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
1.2	Основы работы с программами, назначение и применение системы	2	2		наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
1.3	Растровая и векторная графика. Особенности и параметры изображений	8	4	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
1.4	Виды и форматы изображений, Разрешение и графические форматы	2	2		
1.5	Цветовые модели	4		4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
<b>2</b>	<b>Растровый редактор</b>	<b>63</b>	<b>23</b>	<b>40</b>	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс

2.1	Меню и палитры, особенности интерфейса растрового редактора	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.2	Содержание команд функционального меню, инструменты навигации	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.3	Инструменты для работы с текстом. Текст-маска.	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.4	Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.5	Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.6	Многослойные изображения. Работа со слоями	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.7	Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.8	Каналы и маски, стили и эффекты	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
2.9	Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
	Зачётное занятие	2			наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
<b>3</b>	<b>Векторный графический редактор</b>	<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.1	Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс

3.2	Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур	7	3	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.3	Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.4	Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.5	Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.6	Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.7	Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.8	Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.9	Использование растровых изображений. Обработка и цвето коррекция изображений	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
3.10	Использование спецэффектов, перспектива, тень, объем	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
	Зачётное занятие	6	6		наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
<b>4</b>	<b>Редактор мультимедиа и web-приложений AdobeFlash</b>	<b>55</b>	<b>21</b>	<b>34</b>	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.1	Сравнительный анализ растрового и векторного форматов. Интерфейс среды Flash	6	1	3	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.2	Основные положения теории цвета и текста. Работа с объектами.	7	3	2	наблюдение, практические задания, учебно-

	Объекты многократного использования				тренировочные задания, конкурс
4.3	Группирование и трансформация объектов.	6	2	2	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.4	Виды и свойства слоев. Создание направляющих слоев и слоев-масок	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.5	Многослойные изображения. Работа со слоями	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.6	Создание анимации с автоматическим построением промежуточных изображений	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.7	Анимация с использованием временной шкалы	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.8	Анимация движения по заданной траектории	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.9	Анимация текста	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
4.10	Создание кнопок и сцены для веб-ресурса	6	2	4	наблюдение, практические задания, учебно-тренировочные задания, конкурс
	Зачетное занятие	2			защита проекта
<b>Итого:</b>		<b>204</b>	<b>84</b>	<b>120</b>	

## Содержание учебного курса «Компьютерная графика»

### 4.1. «Введение в компьютерную графику» (18 часов)

Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Разновидности пакетов компьютерной графики. Особенности и параметры графических изображений.

Рекомендуемые темы практических занятий:

Практическая работа № 1. Знакомство с графическими редакторами и их возможностями.

Практическая работа № 2. Изучение цветовых моделей, управление цветом.

### 4.2. Модуль первый «Растровый графический редактор» [Gimp, Adobe Photoshop] (63 часа) состоит из тем:

- Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора;



- Инструменты растрового графического редактора;
- Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
- Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
- Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов;
- Многослойные изображения. Работа со слоями;
- Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения;
- Каналы и маски, стили и эффекты;
- Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.

*Рекомендуемые темы практических занятий:*

- Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Практическая работа № 2. Простейшие приёмы работы;
- Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;
- Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;
- Практическая работа № 5. Создание коллажа;
- Практическая работа № 6. Создание фоторамки;
- Практическая работа № 7. Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка;
- Практическая работа № 8. Создание поздравительной открытки, приглашительного письма;
- Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;
- Практическая работа № 10. Создание выпускного альбома.

Самостоятельная работа: работа с конспектом лекций, разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

Зачётное занятие: выполнение итогового индивидуального задания по предложенной теме.

#### **4.3. Модуль второй «Векторный графический редактор» [Corel DRAW, Inkscape] (68 часов) состоит из тем:**

- Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов;
- Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур;
- Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов;
- Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов;
- Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье;
- Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение;
- Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста;
- Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие.

- Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений;
- Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём.

*Рекомендуемые темы практических занятий:*

- Практическая работа № 1. Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Практическая работа № 2. Основы работы в векторном графическом редакторе;
- Практическая работа № 3. Создание декоративного текста;
- Практическая работа № 4. Создание изображения в технике свободного рисования;
- Практическая работа № 5. Создание визитки, листовки, буклета;
- Практическая работа № 6. Создание поздравительной открытки, приглашительного письма;
- Практическая работа № 7. Создание брошюры;
- Практическая работа № 8. Создание афиши, рекламного баннера;
- Практическая работа № 9. Создание журнальной страницы;
- Практическая работа № 10. Создание журнала.

Самостоятельная работа: работа с конспектом лекций, разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

Зачетное занятие: выполнение итогового индивидуального задания по предложенной теме.

#### **4.4. Модуль третий «Знакомство с AdobeFlash CS3» (59 часов) состоит из тем:**

Окно программы AdobeFlash CS3, способы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Изучается расположение панелей среды AdobeFlash CS3 и основные приёмы работы с графической информацией.

**Рисование:** Контуры. Основные инструменты рисования контуров, панель Color, принципы редактирования контуров с помощью инструментов Selection и Subselection. Заливки. Типы заливок и приёмы работы с ними, инструменты Brush и Eraser. Геометрические фигуры. Изучаются геометрические фигуры – прямоугольник, овал, многоугольник, фигуры с настройкой. Особое внимание уделяется различия между режимом слияния и режимом рисования объектов.

**Анимация:** Покадровая анимация. Изучаются методы создания и редактирования покадровой анимации. Учащиеся знакомятся с преобразованиями объектов на сцене, в практической части создают анимационный ролик с использованием все предшествующего материала. Анимация формы. Изучается анимация формы для заливок и контуров. Вводится понятие слоя и многослойных документов. Изучаются простейшие приёмы использования звука, текстовые эффекты. Анимация движения. Учащиеся знакомятся с понятием символа и на примерах осваивают анимацию движения. В практических заданиях используются растровые рисунки и звуковые эффекты.

Выполнение проекта: в течение 4 занятий учащиеся выполняют проект на выбранную тему. На последнем занятии учащиеся обсуждают проекты, выполненные в процессе освоения соответствующего модуля.

*Рекомендуемые темы практических занятий:*

- Практическая работа № 1. Редактирование изображений. Инструменты выделения и рисования;
- Практическая работа № 2. Анимация. Покадровая анимация изображений. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 3. Анимация. Автоматическая анимация;

- Практическая работа № 4. Анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 5. Анимация объектов: анимация трансформации, анимация цвета;
- Практическая работа № 6. Слои. Использование и взаимодействие слоёв;
- Практическая работа № 7. Слои. Управление траекторией перемещения объекта. Движение по направляющей. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 8. Слои. Использование маски. Анимация маски. Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 9. Символы. Создание и редактирование символов;
- Практическая работа № 10. Создание символов. Символ "Кнопка" (Button). Создание анимационных фильмов;
- Практическая работа № 11. Создание символов. Символ "Клип" (Movie).

**Зачетное занятие – 2 часа**

#### **1.4. Планируемые результаты**

#### **Личностные, метапредметные результаты освоения курса «Компьютерная графика»**

##### **Личностные результаты**

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

##### **Метапредметные результаты**

– *Регулятивные универсальные учебные действия:*

определять действия в соответствии с учебной и познавательной задачей, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения, осознавать качество и уровень усвоения материала по модулям.

– *Познавательные универсальные учебные действия:*

строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.

– *Коммуникативные универсальные учебные действия:*

формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

##### **Предметные результаты**

Учебный курс «Компьютерная графика» способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика и ИКТ». Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых, векторных и 3D-изображений и программах, предназначенных для компьютерной обработки изображений, разработки флешфильмов и веб-дизайна. Научится самостоятельно создавать монтажные композиции, выполнять коррекцию и ретушь изображений и создавать стилизованные шрифтовые композиции. Получит возможность научиться основам создания и обработки изображений, овладеет способами создания рекламной полиграфической продукции и веб-дизайна

## Способы определения результативности

1. Педагогическое наблюдение
2. Тестирование
3. Творческий отчёт

## РАЗДЕЛ 2.

### КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

#### 2.1 календарный учебный график

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество Учебных недель	количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01 сентября 2022г.	30 мая 2023г.	34	204	204	2 раза в неделю по 3 часа

№ п/п	М	Ч	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
					4	<b>Введение в компьютерную графику</b>		
					6	Применение компьютерной графики. Графические редакторы		
					6	Основы работы с программами, назначение и применение системы		
					6	Растровая и векторная графика. Особенности и параметры изображений		
					6	Виды и форматы изображений, Разрешение и графические форматы		
					6	Цветовые модели		
						<b>Растровый редактор</b>		
					6	Меню и палитры, особенности интерфейса растрового редактора		
					6	Содержание команд функционального меню, инструменты навигации		
					6	Инструменты для работы с текстом. Текст-маска.		
					6	Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели		

					6	Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов		
					6	Многослойные изображения. Работа со слоями		
					6	Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения		
					6	Каналы и маски, стили и эффекты		
					6	Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров		
					2	Зачётное занятие		
						<b>Векторный графический редактор</b>		
					6	Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов		
					6	Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур		
					6	Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов		
					6	Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов		
					6	Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье		
					6	Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение		
					6	Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста		
					6	Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие		
					6	Использование растровых изображений. Обработка и		

						цветокоррекция изображений		
					6	Использование спецэффектов, перспектива, тень, объем		
					2	Зачётное занятие		
						<b>Редактор мультимедиа и web-приложений AdobeFlash</b>		
					6	Сравнительный анализ растрового и векторного форматов. Интерфейс среды Flash		
					6	Основные положения теории цвета и текста. Работа с объектами. Объекты многократного использования		
					6	Группирование и трансформация объектов.		
					6	Виды и свойства слоев. Создание направляющих слоев и слоев-масок		
					6	Многослойные изображения. Работа со слоями		
					6	Создание анимации с автоматическим построением промежуточных изображений		
					6	Анимация с использованием временной шкалы		
					6	Анимация движения по заданной траектории		
					6	Анимация текста		
					6	Создание кнопок и сцены для веб-ресурса		
					2	Зачетное занятие		

## 2.2. Условия реализации программы

- Возраст детей, участвующих в реализации данной программы, 12-13лет.
- Продолжительность образовательного процесса - 1 год.
- Количество часов -6 учебных часов в неделю (204 часов).

## 2.3 Формы аттестации

Итогом реализации образовательной программы являются результаты участия ребят в конкурсах, выполнение творческих, проектных заданий.

## 2.4 Оценочные материалы

### Характеристика оценочных материалов

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/ промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы диагностики)
Личностные результаты				
Метапредметные результаты				
Предметные результаты				

## 2.5 Методические материалы, используемые на кружке

### Материальное обеспечение:

- оборудование центра «Точка роста»
- *наглядные* (плакаты, иллюстрации настенные, фотооборудование);
- *печатные* (учебные пособия, книги для чтения, раздаточный материал, и т.д.);
- *аудиовизуальные* (слайды, видеофильмы образовательные, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD, и т.п.);
- *электронные образовательные ресурсы* (сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.)
- *информационно-коммуникативные технологии.*

### Методические условия реализации программы:

**Методы обучения и воспитания.** Для освоения содержания программы используются репродуктивные и продуктивные методы обучения:

- - словесный (рассказ, беседа);
- - наглядный (показ, работа по образцу);
- - практический (упражнение, выполнение работы по алгоритму, схеме);
- - объяснительно-иллюстративный (применяется в сочетании с другими методами, для восприятия и усвоения учащимися готовой информации);
- - репродуктивный (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- - частично-поисковый (учащиеся принимают участие в коллективном поиске, решают поставленные задачи совместно с педагогом);

- - игровой (развивающие упражнения, игры, викторины).
- Методы воспитания:
- - методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения;
- - методы формирования сознания;
- - методы стимулирования и мотивации;
- - методы контроля, самоконтроля и самооценки, тестирование, анализ результатов деятельности.

### Раздел 3

#### Список литературы

##### 5.1. Учебно-методическое обеспечение

1. Гурский Ю., Жвалевский А. PhotohsopCS4. Библиотека пользователя. – СПб.: Питер, 2009.
2. Левковец Л. AdobePhotoshop CS4. Базовый курс на примерах. – СПб.: Питер, 2007.
3. Келби С. Photoshop: приёмы, трюки, эффекты / Скотт Келби – М.: «Вильямс», 2010. – 336 с.: ил.
4. Гурский Ю., Жвалевский А., Завгородный В. Компьютерная графика: AdobePhotoshop CS5, CoreIDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты. – СПб.: «Питер», 2011. – 688с.: ил. – (Серия «Трюки и эффекты»);
5. Комолова Н.В. Самоучитель CoreIDRAW X5 / КомоловаН.В.СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 224 с.: ил.;
6. Бурлаков М.В. AdobeFlash CS3. Самоучитель. – М.: Вильямс, 2007.
7. Слепченко К. Flash CS3 на примерах (+ видеокурс на CD-ROM). – СПб: БХВ-Петербург, 2007.
8. Яцюк О., Романычева Э. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.

##### 5.2. Материально-техническое обеспечение

###### 5.1.1. Информационно-образовательные ресурсы

1. <http://www.youtube.com/watch?v=w-yP7CdEBUA> – видеоуроки по AdobePhotoshop [электронный ресурс, дата посещения 18.11.2014];
2. <http://compteacher.ru/graphics/flash> – видеоуроки по AdobeFlash [электронный ресурс, дата посещения 18.11.2014];
3. <http://www.youtube.com/watch?v=RIqipetuAwg> видеоуроки по CoreIDRAW X3 [электронный ресурс, дата посещения 18.11.2014].

###### 5.1.2. Компьютерная техника и интерактивное оборудование

- Оборудованный компьютерный кабинет для работы с группой/классом;
- Интерактивная доска и проектор;
- Программное обеспечение: ОС семейства Windows – Windows XP или более поздние. Программное обеспечение по компьютерной графике (Возможно применение СПО или Portable).