

**Раздел №1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

**1.1** **Пояснительная записка**

**Актуальность программы.** Умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека. Следовательно, начальные знания, в области компьютерной графики, полученные учащимися, имеют огромное значение в дальнейшей работе во всех сферах человеческой деятельности. В зависимости от используемых средств компьютерную графику можно разделить на несколько различных направлений:

Растровая графика – в первую очередь это работа с фотографиями и цифровой живописью, обработка сканированных изображений.

Векторная графика тесно связана с полиграфией, дизайном и конструированием.

Фрактальная графика – это создание изображений на основании математических алгоритмов.

Трёхмерная или 3D-графика – самая стремительно развивающаяся отрасль, создающие объёмные изображения и сцены.

В рамках каждого из этих направлений можно выделить множество более мелких и специальных подразделений, количество и разнообразие которых неумолимо растёт со временем.

Востребованность изучения программ компьютерной графики сегодня высока среди учащихся и их родителей. Это важнейший инструмент будущего дизайнера, оформителя, архитектора. Сложный материал адаптирован в данной программе для учащихся среднего и старшего школьного возраста. GIMP («Гимп») — свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Растровый графический редактор Adobe Photoshop является одним из лучших среди редакторов растровой графики. Для него характерен обширный набор инструментов и функциональных возможностей. Он одинаково подходит для разработки различных проектов от поздравительных открыток, иллюстраций, до сложных многослойных и анимированных изображений.

**Направленность****программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» имеет техническую направленность.

**Уровень освоения.** Уровень программы базовый (основной, общекультурный). Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

**Отличительные особенности**. Отличительные особенности данной образовательной программы от существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной графики.

Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы в программах обработки растровой графики, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Практические занятия по программе связаны с использованием вычислительной техники. Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно – практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умению создавать авторские работы.

**Адресат программы.**  Программа адресована учащимся 10–18 лет, имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности и не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

Для обучения принимаются все желающие, наполняемость групп: 8–12 человек. В работе объединения при наличии условий и согласия руководителя объединения могут участвовать совместно с несовершеннолетними учащимися их родители (законные представители) без включения в основной состав (Порядок, п.16).

Форма обучения по программе **–** очная*.* Программа предполагает организацию только аудиторных занятий, однако при необходимости возможно проведение и дистанционных занятий.В творческом объединении возможна организация образовательного процесса в соответствии с индивидуальными учебными планами.

Объем программы «Компьютерная графика» 216 часов. Программа рассчитана на 1 год обучения. Педагог вправе вносить изменения и дополнения в содержание программы (увеличивая или уменьшая количество часов на изучение той или иной темы, расширяя практическую составляющую программы) в зависимости от уровня подготовки учащихся, не нарушая при этом логики изучения материала и ориентируясь на цель и задачи программы.

Режим занятий **-** 3 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 40 минут, с 10-минутным перерывом. При определении режима занятий учтены требования СанПина к учреждениям дополнительного образования, смена различных видов деятельности во время проведения занятий.

**1.2 Цель и задачи программы.**

**Цель программы** – формирование у обучающихся навыков работы в графических редакторах для последующего применения в учебной и практической деятельности.

**Задачи:**

*Личностные:*

* воспитывать интерес к занятиям информатикой;
* воспитывать культуру общения между учащимися;
* воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером;
* воспитывать культуру работы в глобальной сети;
* воспитывать культуру умственного труда.

*Метапредметные:*

* развивать познавательный интерес у детей;
* развивать умение работать с компьютерами в широком смысле этого слова;
* развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе;
* формировать понимание межпредметных связей в ходе практической деятельности;
* развивать умение работать с информацией и медиасредствами;
* формировать логическое, математическое, творческое и техническое мышление;
* развивать интерес к практической работе на компьютере.

*Предметные:*

* дать представление в области графических информационных технологий;
* познакомить с основными понятиями графического дизайна (плакат, буклет, реклама, открытка);
* научить настраивать различные параметры, команды растровых графических редакторов;
* научить применять инструменты растровых графических редакторов;
* научить создавать графические работы для участия в различных конкурсах.

**1.3 Содержание программы**

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование тем | Количество часов | | | Форма контроля |
| всего | теория | практика |
| 1 | Введение в программу | 2 | 1 | 1 | Анкетирование |
| 2 | Рабочая среда графического редактора | 14 | 7 | 7 | Зачет |
| 3 | Изучаем слои | 20 | 10 | 10 | Зачет |
| 4 | Выделяем и вырезаем | 18 | 8 | 10 | Зачет |
| 5 | Трансформируем и искажаем | 14 | 7 | 7 | Зачет |
| 6 | Инструменты графического редактора | 44 | 21 | 23 | Зачет |
| 7 | Команды коррекции | 20 | 10 | 10 | Зачет |
| 8 | Каналы в графическом редакторе | 10 | 5 | 5 | Зачет |
| 9 | Удивительные фильтры | 42 | 20 | 22 | Зачет |
| 10 | Умные объекты и автоматизация работы в графическом редакторе | 10 | 5 | 5 | Зачет |
| 11 | Анимация в графическом редакторе | 22 | 10 | 12 | Зачет |
|  | **Итого** | **216** | **104** | **112** |  |

**Содержание учебного плана**

1. **Раздел: Введение в программу**

*Теория.*Задачи учебной группы. Программа и план занятий на предстоящий год. Организационные вопросы. Ознакомление обучающихся с правилами поведения в учреждении МБУ ДО ДЮЦ с. Чугуевка, с правилами личной гигиены. Инструктаж по технике безопасности, методам безопасной работы.

*Практика.*Организация рабочего места. Формирование учебной группы.

1. **Раздел: Рабочая среда графического редактора**

*Теория.* Первое знакомство с программой, графическим редактором. Настройка программы. Растровые и векторные изображения. Разрешение и размер. Цветовые модели. Создание, открытие и сохранение документов. Упорядочивание, навигация.

*Практика.* Загрузка графического редактора. Обсуждение работ, выполненных в графическом редакторе. Настройки нового документа. Изменение размера файла. Сохранение изображений для веб-сайта. Сохранение изображений для полиграфической продукции. Преобразование, масштабирование, изменение формата файла изображений.

1. **Раздел: Изучаем слои**

*Теория.* Слои. Основы. Операции со слоями. Объединение слоев. Виды слоев. Режимы наложения слоев. Стили слоя. Работа со слоями. Сведение и объединение слоев. Выделение и связывание слоев. Закрепление слоев. Группы слоев. Создание слоев. Смарт-объекты. Деформация. Автоматическое выравнивание и наложение слоев. Стили. Масштабирование. Деформация перспективы.

*Практика.* Выполнение практических заданий по темам: Операции со слоями; «Рисуем радугу»;Работа со слоями. Сведение и объединение слоев. Выделение и связывание слоев. Закрепление слоев;Стили слоя.

1. **Раздел: Выделяем и вырезаем**

*Теория*.Обзор инструментов Выделения. Основные операции с инструментами Выделения. Инструменты группы Лассо. Быстрое выделение и Волшебная палочка. Цветовой диапазон. Область фокусировки и команда «Уточнить край». Быстрая маска. Слой-маска.

*Практика.* Выделение областей геометрической формы и произвольное выделение. Устранение дефектов фотографии. Клонирование и стирание объектов. Осветление переднего плана и затемнение фона фотографии.

1. **Раздел:Трансформируем и искажаем**

*Теория.*Свободная трансформация. Деформация перспективы. Марионеточная деформация. Масштаб с учетом содержимого. Заливка с учетом содержимого.

*Практика.* Выполнение практических заданий: Свободная трансформация (баннер на стене). Деформация перспективы (изменение фасада здания). Марионеточная деформация (поднятие и опускание рук у фигуры). Масштаб с учетом содержимого. Заливка с учетом содержимого.

1. **Раздел: Инструменты графического редактора**

*Теория.* Инструменты группы кадрирования. «Рамка» и «Раскройка». «Пипетка» и другие вспомогательные инструменты. «Восстанавливающая кисть». «Заплатка» и другие инструменты ретуши. Инструмент «Штамп». Инструмент «Осветлитель» и другие инструменты. Инструмент «Кисть». Палитра «Кисть». Инструменты «Карандаш», «Замена цвета», «Микс кисть». Инструмент «Архивная кисть». Инструмент «Ластик». Инструменты «Градиент» и «Заливка». Обзор инструментов векторной графики. Инструмент «Фигура». Инструмент «Перо». Инструмент «Текст».

*Практика.* Выполнение практических заданий на закрепление каждого инструмента графического редактора.

1. **Раздел: Команды коррекции**

*Теория.* Автоматические команды коррекции. Команда «Уровни». Команда «Кривые». Сочность, цветовой тон, цветовой баланс. Черно-белое, фото фильтр. Микширование каналов, поиск цвета, постиризация. Карта градиента. Выборочная коррекция цвета.

*Практика.* Выполнение практических заданий на закрепление каждой команды коррекции.

1. **Раздел:Каналы в графическом редакторе**

*Теория.* Каналы. Введение. Основные операции с каналами. Команда «Внешней канал». Команда «Вычисления». Каналы LAB.

*Практика.*Выполнение практических заданий на закрепление каждой изученной операции с каналами.

1. **Раздел:Удивительные фильтры**

*Теория.*Фильтры. Обзор. Галерея фильтров. Адаптивный широкий угол. Коррекция дисторсии. Пластика. Исправление перспективы. Галерея Размытия. Категория Размытие. Усиление резкости. Фильтр «Шум». Рендеринг. Команда «Тени/Света». Создание HDR. Команда «Подобрать цвет», команда «Заменить цвет» Остальные команды меню «Изображение».

*Практика.* Выполнение практических заданий по темам: Фильтры. Обзор. Галерея фильтров. Адаптивный широкий угол. Коррекция дисторсии. Пластика. Исправление перспективы. Галерея Размытия. Категория Размытие. Усиление резкости. Фильтр «Шум».

1. **Раздел:Умные объекты и автоматизация работы в графическом редакторе**

Теория**.** Смарт-объекты. Создание операций. Редактирование, сохранение, загрузка операций. Пакетная обработка изображений. Печать.

*Практика*.Выполнение практических заданий по темам: Смарт-объекты. Создание операций. Редактирование, сохранение, загрузка операций. Пакетная обработка изображений

1. **Раздел: Анимация в графическом редакторе, 3D – объекты**

*Теория.* Создание покадровой анимации. Анимация на шкале времени. Редактирование видео файлов. Способы создания 3D объектов. Создание 3D – объекта. Создание 3D текста. Плагины-помощники. Фото с 3D эффектом. Итоговая аттестация

*Практика.* Выполнение практических заданий по темам: Создание покадровой анимации. Анимация на шкале времени. Редактирование видео файлов. Способы создания 3D объектов. Создание 3D – объекта. Создание 3D текста.

**1.4 Планируемые результаты**

*Личностные результаты*

У обучающегося будет:

* сформировано понимание роли информационных процессов в современном мире;
* сформировано ответственное отношение к учению, готовность и способность учащегося к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
* развито осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам в сфере использования информации;
* освоены навыки межличностного общения со сверстниками и педагогами;
* сформировано ценностное отношение к современным компьютерным технологиям (ответственность за предоставляемую информацию).

*Метапредметные результаты*

Обучающийся будет знать:

* как создавать графические работы для участия в различных конкурсах;
* как работать с информацией, находить, собирать, анализировать информацию по заданной теме;

*Предметные результаты*

Обучающийся будет знать:

* понятия: растровая и векторная графика: чем они отличаются и что лучше, разрешение картинки, определяющее качество;
* как образуется цвет и что такое цветовая модель RGB, почему фото на компьютере сочное и яркое, а после печати – тускнеет; способы открыть фото, упорядочить документы для удобной работы и в каком формате сохранять изображения;
* инструменты для легкого и быстрого перемещения по картинке;
* что такое «слой» в графическом редакторе, как он выглядит, как создавать и для чего;
* какие виды слоёв бывают и зачем их нужно блокировать;
* что такое каналы, какая информация в них хранится, как с их помощью выделять сложные объекты и выборочно добавлять резкость;

Обучающийся будет уметь:

* ориентироваться в основной рабочей области, меню, панели инструментов и настроек графического редактора;
* создавать новый документ, определять размер изображения, разрешение, глубину цвета и цветовой профиль;
* перемещать содержимое слоёв, менять их порядок в палитре и группировать;
* с помощью разных стилей слоя добавлять эффекты к своему объекту: тень, свечение или объем, использовать стили «по умолчанию» и загружать новые, раскладывать на слои и редактировать;
* использовать каждый инструмент по назначению;
* освоят фильтры в графическом редакторе.

**РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

**2.1 Условия реализации программы**

**1. Материально-техническое обеспечение**

Учебный кабинет.

*Перечень оборудования кабинета*: классная доска, столы и стулья для учащихся и педагога, шкаф для хранения дидактических пособий и учебных материалов.

*Перечень оборудования для проведения занятий*: проектор, экран, ноутбук, звуковое оборудование, для педагога и компьютер или ноутбук для каждого обучающегося, программа – графический редактор, доступ в Интернет с компьютеров обучающихся.

*Требования к оснащению учебного процесса:* флипчарт, маркеры, раздаточный материал.

1. **Учебно-методическое и информационное обеспечение:**

*Нормативно - правовая основа.*Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана на основании:

Федерального Закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

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

- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09–3242 «О направлении информации»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр» с. Чугуевка.

*Аудио, видео-, фото-, интернет-источники*:

Все уроки по GIMP [<https://qps.ru/o8uKA>] (дата обращения: в течение учебного года);

Уроки в графическом редакторе [<https://qps.ru/E1tUs>] (дата обращения 20.09.2020)

Учебные руководства по теме «Photoshop» [<https://qps.ru/6ITv2>] (дата обращения: в течение учебного года);

Уроки GIMP для начинающих и профи [<https://qps.ru/F1DHd>] (дата обращения: в течение учебного года);

**2.2 Оценочные материалы и формы аттестации**

*- формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:* предполагается сочетании различных форм проверки знаний и умений: устная проверка, тестирование, практические работы, работа над проектом. Кроме того, учитывается участие обучающихся в дискуссиях при обсуждении выполненных заданий, оцениваются рефераты учащихся и результаты проектной деятельности;

При изучении программ для обработки компьютерной графики осуществляется комплексный контроль знаний, умений и навыков учащихся, который включает текущий контроль в процессе изучения материала, рубежный контроль в конце изучения завершенного круга вопросов и итоговый контроль в конце изучения темы.

Достижение предметных результатов обучения контролируется в основном в процессе устной проверки знаний, при выполнении письменных проверочных и контрольных работ, тестов. Итоговая проверка достижения предметных результатов может быть организована в виде комплексной контрольной работы или зачета.

Достижение метапредметных результатов контролируется в процессе выполнения учащимися практических работ. При этом отслеживается: умение учащихся поставить цель работы, подобрать материалы, сформулировать гипотезу, составить план выполнения работы, представить результаты работы в виде готового проекта, проводить самоконтроль выполненной работы. Кроме того, метапредметные результаты контролируются при подготовке учащимися сообщений, рефератов, проектов и их презентаций. Оценивается умение работать с информацией, представленной в разной форме, умение в области ИКТ, умение установить межпредметные связи экономики с другими предметами.

Функция итогового контроля заключается в определении полноты освоения содержания программы. Итоговый контроль включает:

* выполнение заданий по пройденным темам;
* творческие задания;
* личностно или социально значимые практические работы.

Основное требование к указанным выше работам – комплексный характер. При их выполнении обучающийся должен проявить все знания и умения, приобретенные в ходе обучения по программе.

*- формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:*

* аналитическая справка;
* демонстрация практических работ;
* защита практических работ;
* конкурс;
* научно-практическая конференция;
* олимпиада;
* открытое занятие;

**Оценочные материалы и формы аттестации:**

1. *Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:*

Результатом обучения считается способность учащегося выполнить творческую работу (коллаж, рисунок, фотография) в графическом редакторе определённого уровня сложности.

Далее выделяются следующие уровни сложности:

A: начальный уровень, воспроизведение изучаемого материала с незначительными изменениями;

B: средний уровень, способность применять изученный материал для создания творческих работ, которые отличаются от изученных;

C: высокий уровень, способность применять изученный материал для самостоятельного выполнения творческой работы, решающей нестандартные задачи.

Большая часть занятий отводится практической работе, по окончании которой проходит обсуждение и анализ. В ходе практической деятельности педагог тактично контролирует, советует, направляет учащихся.

Входящий контроль.

Осуществляется путем анкетирования с последующим анализом анкет.

Текущий контроль.

Текущий контроль осуществляется с целью оперативного управления учебным процессом и его коррекции. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися заданий по каждому разделу программы. Задания составлены с учетом возраста учащихся. В качестве способов проверки результатов в процессе обучения применяются тестирование по изучаемым темам, конкурсы между обучающимися на скорость и качество решения поставленной задачи. Результаты практической деятельности обучающихся оцениваются педагогом. При оценке учитывается правильность, оптимальность, скорость решения задачи и уровень самостоятельности при решении задачи. Для каждой темы выделены измеряемые параметры. В соответствии с данными производится оценка знаний и умений обучающихся по указанным критериям.

**Механизм оценивания результативности освоения программы**

**Параметры оценивания знаний, умений и навыков обучающихся**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Измеряемые параметры** | **Критерии оценки** | | | |
| *Минимальный уровень знаний и умений: 1 балл* | *Допустимый уровень знаний и умений: 2 балл* | *Приемлемый уровень знаний и умений: 3 балл* | *Оптимальный уровень знаний и умений: 4 балл* |
| **1. Знания в области техники безопасности** | | | | |
| Знания правил внутреннего распорядка и техники безопасности при работе с вычислительной техникой | Ребенок слабо формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой | Ребенок неуверенно формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой | Ребенок уверенно формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой, но не всегда знает, как их применять | Ребенок уверенно формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой, и самостоятельно применяет их |
| **2. Теоретические знания в области компьютерной графики** | | | | |
| 2.1. Знания инструментов графического редактора | Ребенок имеет недостаточное общее представление об основных инструментах графического редактора | Ребенок недостаточно уверенно разбирается в основных инструментах графического редактора с помощью педагога | Ребенок разбирается в основных инструментах графического редактора с помощью педагога | Ребенок самостоятельно разбирается в основных инструментах графического редактора |
| 2.2. Знание основных правил создания коллажа в графическом редакторе | Ребенок слабо ориентируется в основных правилах создания коллажа в графическом редакторе | Ребенок недостаточно уверенно ориентируется в основных правилах создания коллажа в графическом редакторе | Ребенок ориентируется в основных в основных правилах создания коллажа в графическом редакторе с помощью педагога | Ребенок самостоятельно ориентируется в основных правилах создания коллажа в графическом редакторе с помощью педагога |
| 2.3. Знание основных приемов ретуширования в графическом редакторе | Ребенок слабо ориентируется в основных приемах ретуширования в графическом редакторе | Ребенок недостаточно уверенно ориентируется в основных приемах ретуширования в графическом редакторе | Ребенок ориентируется в основных приемах ретуширования в графическом редакторе с помощью педагога | Ребенок самостоятельно ориентируется приемах ретуширования в графическом редакторе |
| **3. Практические навыки в области компьютерной техники** | | | | |
| 3.1 Практические навыки работы в графическом редакторе | Ребенок с трудом выполняет задания в графическом редакторе | Ребенок неуверенно выполняет задания по работе в графическом редакторе с помощью педагога | Ребенок неуверенно самостоятельно выполняет задания в графическом редакторе | Ребенок уверенно самостоятельно выполняет задания в графическом редакторе |
| 3.2 Формирование и сопровождение проектов, творческих заданий | Ребенок с трудом и неуверенно создает проект, либо не создает его совсем | Ребенок неуверенно, с помощью педагога создает проект | Ребенок достаточно самостоятельно, но с помощью педагога создает проект | Ребенок уверенно и самостоятельно создает проект |
| **4. Личностные качества ребенка** | | | | |
| 4.1 Коммуникабельность | Ребенок замкнут, плохо идет на контакт с товарищами и педагогом, боится обратиться за помощью | Ребенок обращается за помощью только в том случае, если совсем заходит в тупик | Ребенок легко общается с людьми, но не всегда обращается за помощью при затруднениях в работе | Ребенок всегда обращается за помощью при затруднениях и сам готов помочь товарищам, легко общается с людьми |
| 4.2 Трудолюбие | Работу выполняет небрежно, не хочет исправлять ошибки | Работу выполняет не всегда аккуратно, неохотно исправляет ошибки | Работу выполняет охотно, но ошибки исправляет после вмешательства педагога | Работу выполняет охотно и тщательно, стремится самостоятельно исправлять ошибки |
| 4.3 Творческие способности | Не склонен проявлять фантазию и творческий подход при работе | Неохотно проявляет фантазию и творческий подход при работе | Неохотно проявляет фантазию, но использует творческий подход при работе | Всегда проявляет фантазию, и творческий подход при работе |

*Промежуточный контроль**и итоговый контроль*

С помощью листа достижений осуществляется промежуточный и итоговой контроль по сформированности личностных и предметных компетенций учащихся по полугодиям, который заполняет педагог. В результате проведенных компьютерных практикумов в первом и втором полугодии, учащийся оформляет альбомы творчески работ, одну из которых он защищает на итоговом занятии. Работы проходят защиту, а также представляются на конкурсы, где оценивается степень овладения материалом или могут быть представлены публично.

*Итоговый контроль*

Функция итогового контроля заключается в определении полноты освоения содержания программы.

Итоговый контроль включает:

* выполнение заданий по пройденным темам;
* творческие задания;
* личностно или социально значимые практические работы.

Основное требование к указанным выше работам – комплексный характер. При их выполнении учащийся должен проявить все знания и умения, приобретенные при освоении программы.

**2.3 Методическое обеспечение программы**.

*Методы обучения и воспитания.* В процессе реализации программы во время проведения занятий используется словесный (беседы, описания, объяснения, указания, убеждение, инструктаж, оценка) и практический (выполнение упражнений, разработка проекта) методы обучения.

Формы организации учебной деятельности определяются видами учебной работы, спецификой учебной группы, изучаемым материалом, учебными целями

* классно-урочная (изучение нового, практикум, контроль, дополнительная работа, уроки-зачеты, уроки — защиты творческих заданий). В данном случае используются все типы объектов. При выполнении проектных заданий исследование, осуществление межпредметных связей, поиск информации осуществляются учащимися под руководством педагога;
* индивидуальная и индивидуализированная. Позволяют регулировать темп продвижения в обучении каждого обучающегося сообразно его способностям. При работе в компьютерном классе по заранее подобранным информационным, практическим и контрольным заданиям, собранным из соответствующих объектов, формируется индивидуальная траектория обучающихся;
* групповая работа. Возможна работа групп обучающихся по индивидуальным заданиям. Предварительно педагог формирует блоки объектов или общий блок, на основании демонстрации которого происходит обсуждение в группах общей проблемы либо, при наличии компьютерного класса, обсуждение мини-задач, которые являются составной частью общей учебной задачи;
* самостоятельная работа учащихся по изучению нового материала, отработке учебных навыков и навыков практического применения приобретенных знаний, выполнение индивидуальных заданий творческого характера.

*Педагогические технологии*.

В процессе реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

**Технология индивидуализации обучения**.

Главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет адаптировать содержание, методы, формы, темп обучения к индивидуальным особенностям каждого обучающегося, следить за его продвижением в обучении, вносить необходимую коррекцию. Это позволяет ученику работать экономно, контролировать свои затраты, что гарантирует успех в обучении.

**Групповые технологии**

Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого обучающегося. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности. Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. По мнению создателей технологии, основные принципы предложенной системы – самостоятельность и коллективизм (все учат каждого и каждый учит всех). Во время групповой работы педагог выполняет различные функции: контролирует, отвечает на вопросы, регулирует споры, оказывает помощь.

**Технология проектного обучения**

Технология проектного обучения - технология, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов. Проектное обучение является непрямым, и здесь ценен не только результат, но в большей мере сам процесс.

Эффективность применения проектной деятельности в дополнительном образовании заключается в том, что:

- происходит развитие творческого мышления;

- качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направлять его познавательную деятельность;

- вводятся элементы исследовательской деятельности;

- формируются личностные качества обучающихся, которые развиваются лишь в деятельности и не могут быть усвоены вербально;

- происходит включение обучающихся в «добывание знаний» и их логическое применение.

Педагог превращается в куратора или консультанта.

**Информационно-коммуникационные технологии.**

информационные технологии развивают идеи программированного обучения, открывают совершенно новые варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций.

Компьютер используется на всех этапах процесса обучения: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, умений, навыков. При этом для ребенка он выполняет различные функции: учителя, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива, досуговой (игровой) среды.

*Дидактические средства, инструкции, задания:*

Растровый графический редактор [<https://qps.ru/S6q81>];

Сравнение растровых графических редакторов [<https://qps.ru/IARiH>];

GNU Image Manipulation Program или GIMP («Гимп») — свободно распространяемый растровый графический редактор [<https://qps.ru/uKfvs>];

Adobe Photoshop (интернет-сленг Адо́б Фотошо́п) — многофункциональный графический редактор, разрабатываемый и распространяемый компанией Adobe Systems [<https://qps.ru/qbv9Q>]

Папка с методическими указаниями по выполнению практических работ в графических редакторах [<https://qps.ru/QkZUc>]

* 1. **Календарный учебный график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы учебного процесса | | 1 год |
| Продолжительность учебного года, неделя | | 36 |
| Количество учебных дней | | 108 |
| Продолжительность учебных периодов | 1 полугодие | 11.09.2023 – 31.12.2023 |
| 2 полугодие | 08.01.2024 – 31.05.2024 |
| Возраст детей, лет | | 10 -18 |
| Продолжительность занятия, час | | 2 |
| Режим занятий | | 3 раза / нед |
| Годовая учебная нагрузка, час | | 216 |

**2.5 Календарный план воспитательной работы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Мероприятия | Кол-во часов | Срок |
| 1 | Проведение практических учений и инструктажей с обучающимися: - «Как вести себя при террористическом акте»; - «Правила пожарной безопасности»; - «Правила поведения на дорогах». | 2 | Сентябрь |
| 2 | 1 этап районного конкурса творческих работ, посвящённых Дню тигра. | 4 |
| 3 | Муниципальный этап краевого праздника «День тигра» | 3 |
| 4 | «Бобкин день» праздник, посвящённый Всемирному Дню животных. | 3 | Октябрь |
| 5 | Акция «Истоки добра», посвящённая Дню пожилого человека. | 2 |
| 6 | Беседы, посвящённые Дню Приморского края | 2 |
| 7 | «Символ нового года» - конкурс творческих работ | 4 | Ноябрь |
| 8 | Мероприятия (беседы, конкурсы), посвящённые Дню народного единства. | 2 |
| 9 | «Я маму милую люблю»- конкурс творческих работ | 3 |
| 10 | Беседы, посвящённые Международному дню борьбы со СПИДом. | 2 | Декабрь |
| 11 | Организация и проведение встреч, практических занятий, акций по изучению правил дорожного движения | 4 |
| 12 | Мероприятия (беседы, конкурсы), посвящённые Международному Дню прав человека. | 2 |
| 13 | Организация и проведение бесед, встреч, конкурсов рисунков, викторин, посвящённых Дню Конституции | 2 |
| 14 | Новогодние утренники | 6 |
| 15 | Военно-патриотический месячник | 4 | Январь |
| 16 | Акция против употребления ПАВ «Мы за здоровый образ жизни» | 2 |
| 17 | Военно-патриотический месячник | 4 | Февраль |
| 18 | Конкурс творческих работ «Праздник всех солдат, защитников, бойцов» | 2 |
| 19 | Участие в районном военно-спортивной игре «Зарница» | 3 |
| 20 | Конкурс творческих работ, посвящённый международному женскому дню «8 Марта». | 4 | Март |
| 21 | Участие в районном празднике «День Земли». | 3 |
| 22 | Неделя здоровья | 4 | Апрель |
| 23 | Месячник по профилактике безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних. | 4 |
| 24 | Участие в районном конкурсе «Безопасное колесо» | 3 | Май |
| 25 | Социально-значимая акция по пропаганде ЗОЖ. | 2 |

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е. А. Зайцева, Т. Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2019 – 116 с.

2. Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 14 / С. Кэлби; Пер с англ. – М.:

Издательский дом «Вильямс», 2019 – 167 с.

3. Кэплин, С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2020 – 236 с.

4. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2022 – 342 с.

5. Технология работы с графической информацией: Лекция. [<https://qps.ru/DWVST>]