****

1. **Пояснительная записка**
2. **Основные характеристики программы:**
   1. **Дополнительная общеразвивающая программа** «Компьютерная графика» реализуется в соответствии с технической направленностью на основе следующих нормативно-правовых и методических документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями; ред. От 02.07.2021);

2. Федеральный закон от 24.06.1999 г. № 120-ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних» (с изменениями и дополнениями от 24 апреля 2020 года);

3. Федеральный закон "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" от 24.07.1998 N 124-ФЗ (последняя редакция от 11.06.2021 № 170-ФЗ);

4. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации// Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 №1726-р;

5. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

6. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;

7. Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"//Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642;

8. Устав Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Саган-Нурская средняя общеобразовательная школа».

**1.2.Актуальность** программы обусловлена тем, что в настоящее время в связи со стремительным развитием рекламного и информационного бизнеса в России все больше возникает потребность в специалистах по компьютерной графике, причем преимущественно в таких областях как полиграфия, трехмерное моделирование, анимация, веб-дизайн, фотография, интерьеры. Данная программа является благоприятным средством для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

**1.3. Отличительные особенности данной дополнительной программы.** В результате освоения образовательной программы «Компьютерная графика» обучающиеся получат знания и навыки, которые позволят работать с наиболее популярными и совершенными программами векторной и точечной графики, настольными издательскими системами. При изучении данного курса слушатели знакомятся с возможностями создания логотипов, визитных карточек и фирменных знаков, получают, редактируют и улучшают изображения (фотографии). В дальнейшем полученные знания и навыки позволяют самостоятельно создавать и редактировать графические изображения с помощью программ растровой и векторной графики: Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator, Corel Draw и Corel Photo-Paint. Это необходимо для выполнения иллюстраций, обработки фотографий, художественного творчества, дизайна, Web-дизайна и других объектов рекламы на компьютере.

**1.4. Цель программы**: развитие познавательных интересов и творческих способностей подростков через освоение компьютерных графических программ.

**1.5. Задачи:**

**Образовательные задачи (предметные):**

• формирование базовых знаний, умений и навыков в области компьютерной графики;

• формирование профессиональных навыков работы с растровой и векторной графикой.

• формирование навыков выставочно-конкурсной деятельности.

**Личностные задачи**

• формирование общественно активной личности, гражданской позиции учащегося;

• формирование культуры общения и поведения в социуме;

• формирование навыка идентифицировать себя членом творческого объединения;

• развитие памяти, внимания, образного и логического мышления;

• формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни.

**Метапредметные задачи**

*Познавательные:*

• формирование интереса к познавательной деятельности;

• формирование устойчивой мотивации к занятиям;

• расширение общего кругозора;

• формирование потребности в творческом поиске;

• развитие творческих способностей, индивидуального мышления.

*Коммуникативные:*

• формирование умений совместной деятельности и диалогового общения;

• формирование активной жизненной позиции;

• формирование коммуникативной компетентности;

• формирование у учащихся навыков эффективного делового общения.

*Регулятивные:*

• формирование умения самостоятельно определять цели своего обучения, определять пути их достижения;

• формирование мотивации к творческой и социально-полезной деятельности;

• формирование потребности в самосовершенствовании, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

**1.6. Адресат программы**. Программа адресована обучающимся от 13 до 14 лет. Дети 13-14 лет способны хорошо запоминать, применять на практике знания и умения, полученные в ходе занятий по дополнительной общеобразовательной программе. Принцип индивидуального и дифференцированного подхода предполагает учет личностных, возрастных особенностей детей и уровня их психического и физического развития.

**1.7.Формы занятий:** аудиторные и внеаудиторные (в том числе самостоятельные) занятия. Занятия проводятся по группам.

**2. Объем программы:**

**2.1. Объем программы-**72 ч.

**2.2. Срок реализации программы-**36 недель, 1 год.

**2.3.Режим занятий-**2 раза в неделю по 45 минут.

**3. Планируемые результаты**

**3.1. Планируемые результаты**

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учащиеся должны знать и уметь:

*Предметные результаты:*

- систематизировать представление о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики;

- иметь представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;

- получить практическую подготовки в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах;

  - иметь понятия о приемам и навыкам построения композиции, основах перспективы, работе различными графическими редакторами на компьютере.

*Личностные результаты:*

- иметь представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- сформировать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- создать условия для самопознания, самооценки, развития и реализациитворческого потенциала личности учащихся в процессе изучения курса;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

*Метапредметные результаты:*

-овладеть основными общеучебными умениями информационно-логического характера, умениями организации собственной учебной деятельности, базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов, способами и методами освоения новых инструментальных средств;

- развить навыки критического мышления.

**3.2. Способы и формы проверки результатов**

Формы проведения занятий*:* комбинированное занятие, конкурс, открытое занятие, творческая мастерская, выставка, конкурс, мастер-класс, наблюдение, праздник, практическое занятие, презентация, экскурсия.

**II. Содержание программы**

**2.1 Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование разделов и тем** | **Всего часов** | **Теоритические занятия** | **Практические занятия** | **Формы контроля** |
| 1 | **Раздел 1. Введение** | **2** | 1 | 1 |  |
| Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы. | 2 | 1 | 1 | практическое занятие |
| 2 | **Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator.** | **30** | 10 | 20 | практическое занятие |
| Программа **AdobeIllustrator**: состав, особенности. Интерфейс. | 7 | 2 | 5 | практическое занятие |
| Основы и приемы работы с объектами. | 4 | 1 | 3 | практическое занятие |
| Планирование и создание макета. | 3 | 2 | 1 | практическое занятие |
| Работа с текстом. | 3 | 1 | 2 | практическое занятие |
| Работа с цветом. Цветовые модели. | 4 | 1 | 3 | практическое занятие |
| Работа с растровыми изображениями. | 4 | 2 | 2 | практическое занятие |
| Использование спецэффектов. | 3 | 1 | 2 | практическое занятие |
| Итоговая творческая работа. | 2 |  | 2 | творческая мастерская |
| 3 | **Раздел 3. Графический редактор Photoshop.** | **30** | 10 | 20 |  |
| Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop. | 7 | 2 | 5 | практическое занятие |
| Техника рисования. | 6 | 3 | 3 | практическое занятие |
| Управление тоном и цветом. | 5 | 2 | 3 | открытое занятие |
| Анимация. | 8 | 3 | 5 | практическое занятие |
| Итоговая творческая работа. | 4 |  | 4 | творческая мастерская |
| 4 | **Раздел 4. Подготовка к конкурсам.** | **10** |  | 10 | конкурс |
| Подготовка к конкурсам. | 9 |  | 9 | творческая мастерская |
| Программа преобразования файлов PDFAdobeAcrobatPro. | 1 |  | 1 |  |
| **Итого:** | 72 |  |  |  |

**2.2.Содержание программы**

**Раздел 1. Введение (2 ч.)**

Теория: Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

Практика: Опрос. Тренинг на командообразование.

**Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator. (30 ч.)**

Теория: принцип работы векторной графики; цветовая модель CMYK;

интерфейс векторного графического редактора AdobeIllustrator, правила и приемы работы;

знакомство с главным меню, меню контрол, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика: приемы настройки рабочего пространства редактора AdobeIllustrator; инструментарий программы AdobeIllustrator, палитры, приемы настройки монтажной области; приемы работы с заливками и контурами; свойства палитры, приемы обработки контуров; принципы и приемы работы с кривыми Безье; обработка текста.

**Раздел 3. Графический редактор Photoshop. (30 ч.)**

Теория: принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB; интерфейс графического редактора AdobePhotoshop; приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика: приемы настройки рабочего пространства редактора AdobePhotoshop; основные принципы и приемы работы с инструментарием программы AdobePhotoshop, палитрами, настройки рабочей области; принципы работы инструментов выделения; правила ретуши изображений, старинных фотографий; приемы переводаиз черно-белого в цветной формат;

правила работы со слоями, создание коллажей.

**Раздел 4. Подготовка к конкурсам. (10 ч.)**

Теория: История развития и стандарты соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkillsRussia, появление номинации Junior. Разбор положений соревнований JuniorSkills.

Практика: Разбор практических заданий соревнований Junior Skills.

Календарный учебный график

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Месяц | Время проведения занятий | Форма занятий | Количество часов | Разделы занятий | Место проведения | Форма контроля |
| Сентябрь | 16:00-17:00  2 раза в неделю | Аудиторные и внеаудиторные занятия | 2 | Раздел 1. Введение | Кабинет «Точка роста» | практическое занятие,  творческая мастерская, конкурс |
| Октябрь | 30 | Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator. |
| Ноябрь |
| Декабрь |
| Январь | 30 | Раздел 3. Графический редактор Photoshop. |
| Февраль |
| Март |
| Апрель |
| Май | 10 | Раздел 4. Подготовка к конкурсам. |

**III. Организационно-педагогические условия и формы аттестации**

**3.1. Методическое обеспечение программы**

**Методы обучения:**

Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.

Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.

Практический: работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение учащимися определенных исследовательских заданий

Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

**Технологии:**

Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию, умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

**3.2. Условия реализации программы.** Данная программа будет реализована на базе МАОУ «Саган-Нурская СОШ».

**Материально-техническое обеспечение:**

столы для компьютера;

компьютерные стулья;

шкафы для дидактических материалов, пособий;

специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;

канцтовары;

**Информационное обеспечение:**

Персональный компьютер (ноутбук) (на каждого участника) с техническими характеристиками

Жесткий диск: 3TB SeagateBarraCuda

Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB)

Монитор DELL P2418D

мультимедийный проектор короткофокусный(ультракороткофокусный);

Принтер цветной светодиодный формата А4.

**Программное обеспечение:**

Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;

WinRAR или аналог;

Пакет офисных программ;

AdobePhotoshop или аналог;

Adobe Illustrator или аналог;

Adobe InDesign или аналог;

Adobe Acrobat Proилианалог;

Любой браузер для интернет серфинга.

**3.3. Список литературы**

1. Adobe Photoshop CS 2: официальный учеб. курс. – М.: Триумф, 2007. – 480 с.: ил. + CD-ROM.
2. Adobe Illustrator CS 2: официальный учеб. курс. – М.: Триумф, 2007. – 480 с.: ил. + CD-ROM.
3. Фрейзер, Брюс, Мэрфи, Крис, Бантинг, Фрэд. Реальный мир управления цветом, искусство допечатной подготовки, 2-ие изд.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2006.
4. Шрифты. Разработка и использование. Барышников Г.М., Бизяев А.Ю., Ефимов В.В., Моисеев А.А. Почтарь Э.И. Ярмола Ю.А. – М., Издательство ЭКОМ, 1997. – 288 с.:ил.
5. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Пер. с англ. и коммент. С.И. Пономаренко. – СПб.:БХВ-Петербург, 2004. – 496 с.: ил.
6. Пономаренко С. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.computerbooks.ru/, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус. англ.

**Дополнительная литература**

1. Филиппович А.Ю. Практические занятия по дисциплине «Мультимедиа технологии в образовании».Вестник информационных технологий в образовании. Сборник учебно-методических и научных работ. Выпуск 1. – М.: УМК по специальности ИТО, 2005. – С. 168-198.
2. Гонсалес Р., Вудс Р. Цифровая обработка изображений. – М.: Техносфера, 2006.
3. Шапиро Л. Компьютерное зрение / Л. Шапиро, Дж. Стокман; Пер. с англ. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2006.
4. Волкова Л.А., Решетникова Е.Р. Технология обработки текстовой информации. Часть I. Основы технологии издательских и наборных процессов. Издание второе, исправленное и дополненное: Учебное пособие. М.: Изд-во МГУП, 2002. 306 с.
5. Д. О’Куин, М. Леклер Photoshop in a Nutshell: Пер. с англ. – К.: Издательская группа BHV, 1998.
6. О’Квин, Донни. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера. : Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002.
7. Печатные системы фирмы Heidelberg. Допечатное оборудование: Учебное пособие. / Ю.Н. Самарин, Н.П. Сапожников, М.А. Синяк. – М.: Изд-во МГУП,
8. Д. Блатнер, Г. Флейшман, С. Рот. Сканирование и растрирование изображений. / Пер. с англ.— М.: Издательство ЭКОМ, 1999.—400 с: илл.
9. Гасов В.М. Цыганенко А.М. Методы и средства подготовки электронных изданий: Учеб. пособие. – М.: МГУП, 2001.
10. (ТМ) типомания [Электронный ресурс] / Слова. Шрифты. Типографика  – Режим доступа: http://typo.mania.ru/, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. англ.
11. Fontz.ru [Электронный ресурс] / Шрифты. Типографика. Дизайн. Верстка. – Режим доступа: http://fontz.ru/, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. Рус. англ.
12. ParaType: коллекция кириллических и национальных шрифтов [Электронный ресурс] /  – Режим доступа: http://fonts.ru/, свободный. – Яз. Рус. англ.
13. Гунько С.Н. Демков В.И. Словарь по полиграфии и полиграфической технологии. Понятия и определения. – Мн.: ООО «Космополис-Универсал», 1995. – 230 с.
14. IntellSketch technology // MrDeSign — Режимдоступа: http://www.intellsketch.com/
15. Ю. Аксенов, М. Левидов. Цвет и линия. Практическое руководство по рисунку и живописи. Выпуск 1, 1976 г. [Электронный ресурс] — Режим доступа: http://www.vangogh.ru/study/book1/
16. Леонтьев Б. Энциклопедия Web-дизайнера. [Электронный ресурс] — Режим доступа: http://www.ssga.ru/metodich/web\_diz/dizain/04\_prostr.html
17. Водчиц С.С. Эстетика книжных пропорций: Учебное пособие для вузов. – М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 1997.
18. Энциклопедия художника. – М.: Издательство «Внешсигма», 2000. – 305 с.