

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр технического творчества» городского округа «город Якутск»**

Согласовано:
Экспертным советом
МБУ ДО «Центр
технического творчества»
ГО «город Якутск»
Протокол № 4
«15» мая 2023 г.

Принято:
Педагогическим советом
МБУ ДО «Центр
технического творчества»
ГО «город Якутск»
Протокол № 4
«16» мая 2023 г.

Утверждаю:
Директор МБУ ДО «Центр
технического творчества»
ГО «город Якутск»
Иванова С.Н./
«16» мая 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»
(продвинутый уровень)**

Возраст детей: с 11 по 17 лет

Срок реализации: 1 год,

Количество часов: 144 часа

Составитель:
Цыпандина Светлана Анатольевна,
старший педагог дополнительного образования

г. Якутск,
2023 год

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»:

1. Пояснительная записка

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия компьютерной графикой эффективно способствуют повышению компьютерной грамотности, так же художественно-творческому росту обучающихся на разных этапах их развития, в том числе, и в сложный период взросления в старших классах школы, когда фактически прекращается преподавание предметов искусства (музыка, изобразительное искусство), кроме того, позволяют отвлечь детей от дурного влияния улиц и помогают профессионально определиться в будущем.

Работа с мультимедийными файлами на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека.

В процессе изучения основ компьютерной грамотности воспитанники начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

В основе программы лежит не только установка на формирование у обучающихся системы базовых понятий и представлений о мультимедийных технологиях, но и выработка умений применять их для решения жизненных задач.

1.2. Направленность программы

Данная программа направлена на овладение обучающимися конкретными навыками использования растрового редактора Adobe Photoshop по обработке изображений и векторного редактора CorelDraw по обработке различных графических объектов.

Содержание данной программы должно помочь обучающимся реализовать свои творческие возможности, воплотить свои самые смелые замыслы, создавая графические продукты, а также развить последовательное (алгоритмическое) мышление и творческий потенциал воспитанников.

1.3. Новизна программы

Постижение основ использования графических технологий расширяет для обучающегося возможности самореализации и в дальнейшем, профориентации. Занятия по данной программе позволяют сформировать как технические навыки работы с различными редакторами по графическому дизайну, так и развить интеллектуально-творческие способности обучающихся в процессе работы над созданием графического продукта.

Актуальность программы

Актуальность данной программы является получение уже в течение первого года основных знаний по данной программе, то есть после двух лет обучения, ученики могут самостоятельно создавать продукты по направлению графический дизайн.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания и обработки графической информации, компьютерной презентации для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности. Программа может быть сориентирована на производства рекламной продукции, создание цифровых фотоальбомов, цифровых фотогалерей, всевозможных фото монтажей, компьютерных версток буклетов и другой печатной продукции.

Цель. Расширение и обретение знаний, обучающихся о графических редакторах. Ознакомление обучающихся с возможностями обработки графической информации, ознакомление с современными программными продуктами в этой области знаний. Ознакомление с основой композиции.

Задачи программы:

Образовательные:

- 1) Получить представление о форматах графических аудио файлов;
- 2) Познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки графической информации;

- 3) Дать практические навыки сбора и обработки информации;
- 4) Научить простейшим приемам создания графических продуктов.

Развивающие:

- 1) Развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;
- 2) Развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей в процессе создания графических продуктов.
- 3) Развитие логического и алгоритмического стиля мышления.

Воспитательные:

- 1) Развитие умения оценивать собственные возможности и работать в творческой группе;
- 2) Воспитание личностных качеств: трудолюбия, порядочности, ответственности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;
- 3) Воспитание нравственных ориентиров;
- 4) Профориентация обучающихся.

1.4. Отличительная особенность.

Одной из отличительных особенностей данной программы является ее адаптивность к уровню компетенций и знаний ученика, а также к его возрасту. Программа учитывает сферу интересов ребенка и предлагает соответствующие кейсы. Программа содержит игровые элементы.

Обучение опирается на следующие принципы:

1. Постепенности и последовательности (от простого к более сложному).
2. Доступности материала (соответствие возрастным возможностям учащихся).
3. Возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне.
4. Поиска, путем максимального развития каждого участника коллектива (индивидуальный подход);
5. Преемственности (передача опыта от старших к младшим).

Адресат программы - учащиеся, проявляющие интерес к компьютерной графике.

Представленная программа рассчитана на любой социальный статус учащихся, имеющих различные интеллектуальные, технические, творческие способности.

Набор в группы осуществляется без специальной подготовки, от учащихся не требуется специальных знаний и умений.

1.5. Возраст детей: 11-17 лет.

Количество обучающихся в группе – 12 человек.

1.6. Сроки реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (продолжительность образовательного процесса, этапы) Общее количество часов - 144 часа в год.

1.7. Формы и режим занятий:

Форма организации деятельности: Очная.

Виды занятий: основной тип занятий — комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью педагога на компьютере и необходимых программных средств. Также, программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

Методы обучения: видео уроки, кейс-методы, словесные (беседа, опрос и т. д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций и т. д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т. д.), метод проектов.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха учащихся.

Срок освоения программы: 1 год. Всего 144 часа.

Структура программы

Структура программы основана на модульном принципе.

1.8. Планируемые результаты освоения программы обучающимися

Личностные результаты:

- знание актуальности и перспектив освоения основ компьютерной графики;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий и мотивации к изучению в дальнейшем предметов технического цикла;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной и мобильной техникой;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и современных информационных технологий.

Метапредметные:

- формирование умения ориентироваться в системе знаний;
- формирование приёмов работы с информацией, представленной в различной форме (таблицы, графики, рисунки и т. д.), на различных носителях (книги, Интернет, CD, периодические издания и т. д.);
- формирование умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, анализировать ситуацию, отстаивать свою точку зрения, самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- формирование навыков ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль и корректировку действий в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебных задач;
- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации (ведение дискуссии, работа в группах, выступление с сообщениями и т. д.).

Предметные результаты:

- овладение базовыми приемами, инструментами графического дизайнера;
- понимание конструктивных особенностей и принципов компьютерной графики;
- формирование понятий растровой 2D программы: Adobe Photoshop;
- умение работать с векторными изображениями программы: CorelDraw;

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»:

2.1. Учебно-тематический план

	Модуль 3. Графический дизайн	144	30	114	
3.1	Вводное занятие, инструктаж ТБ	2	2	0	Беседа
3.2	Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	8	2	6	/ практическая работа
3.3	Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	4	2	2	Беседа / практическая работа
3.4	Основные Элементы фирменного стиля	4	2	2	Беседа / практическая работа
3.5	Разработка логотипов и правил использования , согласно техническому заданию	6	2	4	Беседа / практическая работа
3.6	Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	4	2	2	Беседа / практическая работа
3.7	Творческая проектная работа.	50	8	42	Проектная деятельность практическая работа
3.8	Текущий контроль	4	0	4	Практическая работа
3.9	Информационный дизайн и медиа	4	2	2	Беседа / практическая работа
4	Разработка рекламной листовки	4	2	2	Беседа / практическая работа
4.1	Плакат (афиша)	4	2	2	Беседа / практическая работа
4.2	Творческая проектная работа.	46	6	40	Проектная деятельность практическая работа
	Защита творческих проектов	4	4	0	Итоговая аттестация

2.2. Содержание программы

п/п	№	Те	Содержан	Целевая	олво	Основные
		ма	ие	установка	часов	виды деятельности
				урока		обучающихся на
					44	уроке/внеурочном
						занятии
1	3.	Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	Образ компании. - Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. - Функции фирменного стиля. - Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	Изучение элементов айдентики		Беседа, рассказ
2	3.	Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний	Поиск референсов, подборка аналогов	Презентация сравнительного анализа		Практическая работа
3	3.	Основные элементы фирменного стиля	- Товарный знак. - Логотип и его виды. - Правила использования логотипа. Фирменный блок	Ознакомление с товарным знаком видами логотипов		Рассказ, беседа
4	3.	Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому	Анализ аналогов, эскизная работа	Поиск аналогов, разработка логотипа		Практическая работа

	заданию				
5	3. Ви зуальные и аудиальн ые компонен ты фирменно го стиля	-Цвет. -Шрифт. -Стиль. - Композиция. -Музыка. - Фирменные голоса. - Декорации. -Другие образы.	Изучени е визуального и аудиального компонента фирменного стиля		Практическая работа
6	3. Тв орческая проектная работа.	Формиро вание знаний о создании творческих композиций в программе Adobe Photoshop.	Приме нение контуров для создания творческого рисунка. - Развитие творческой фантазии при создании творческой композиции. - Овладение навыками использования инструментов рисования и штампов для создания творческой работы.	8	Создание творческой композиции в соответствии с поставленными задачами. Защита творческого проекта.
7	3. Те кущий контроль	Обучающ иеся защищают свой творческий проект	Раскрыть идею проекта, рассказать замысел.		Рассказ, беседа.
8	3. Информа ционный дизайн и медиа	-Виды листовок. Правила создания листовок и флаеров. Основные форматы листовок и флаеров.	Формирование знаний о информационн ом дизайне		Рассказ, беседа

9	3.	Разработка рекламной листовки	Разработка дизайна листовок и флаеров	Изучение аналогов		Практическая работа
	4	Плакат (афиша)	-Дизайн и концепция плакатов. -Виды плакатов. Основные правила разработки плакатов	Изучение концепции плакатов и афиш		Практическая работа
1	4.	Творческая проектная работа.	Формирование знаний об информационном дизайне	Применение контуров для создания творческого рисунка. - Развитие творческой фантазии при создании творческой композиции. - Овладение навыками использования инструментов рисования и штампов для создания творческой работы.	4	Создание творческой композиции в соответствии с поставленными задачами. Защита творческого проекта.
2	4.	Итоговая аттестация	Обучающиеся защищают свой творческий проект	Раскрыть идею проекта, рассказать замысел.		Рассказ, беседа.

2.3. Условия реализации программы:

- материально-техническая база: специально оборудованные учебные аудитории, с необходимой мебелью;
- наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учащихся, иллюстрации, интерактивный экран;
- демонстрационные: полиграфическая продукция;
- электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, мультфильмы, учебные кинофильмы, аудио записи.

2.4. Оценочные материалы

Приложение к дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Компьютерная графика»

Входной контроль
1 года обучения

Тест

Выберите один вариант ответа:

1. Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

1. двум
2. трём
3. **одному**
4. четырём

2. Как следует нажимать на клавиши?

1. с усилием и ударом
2. *плавно*

3. Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

1. да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить
2. *нет*
3. да.

4. Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

1. *нет*
2. да

5. Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

1. *привести в порядок рабочее место, закрыть окна программ, задвинуть стул*
2. сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер
3. выключить компьютер, покинуть кабинет

6. Разрешается ли касаться экрана монитора?

1. *нет*
2. да

7. Одной из основных функций графического редактора является:

1. Создание рисунка;
2. Ввод рисунка и текста;
3. *Создание и редактирование рисунка*

8. Закрасить фрагмент рисунка можно с помощью этого инструмента:

1. Ластик
2. Выбор цветов
3. *Заливка*

9. Программа для создания и редактирования рисунков:

1. графический директор
2. графический режиссер
3. *графический редактор*

4. К какому типу компьютерной графики относится программа Corel Draw

1. трёхмерная
2. векторная
3. фрактальная

Критерии оценивания:

- 1-3 ошибки – 3 балла
- 4-6 ошибок – 2 балла
- Больше шести ошибок – 1 балл

Текущий контроль
1 года обучения

Составляем коллаж

Вам нужно создать коллаж, объединив два изображения в один и тот же документ и использование градиентной маски для слияния одного изображения со вторым.

Начало Работы

Чтобы объединить два изображения для начала нам понадобится поместить их в один документ на два разных слоя.

Шаг 1

Откройте два изображения в отдельных окнах и поместите их так, чтобы могли видеть сразу оба вместе с панелью слоев. Из панели слоев кликните и перетяните одно изображение на другое, как показано на рисунке снизу. Когда вы увидите, что целевое окно выделилось (это можно разглядеть на рисунке), отпустите мышку.



Так как слой со спидометром находится сверху стопки слоев (обведенный красным на рисунке снизу), это изображение я и вижу. Изображение мотоциклиста скрыто под спидометром.



Вы можете поменять порядок изображений на панели слоев, кликнув и перетянув их по направлению вверх или вниз. На скриншоте снизу я перетащил слой с мотоциклом наверх стопки слоев, что сделало его видимым. Теперь мотоцикл закрывает слой со спидометром.



Шаг 2

В целях этого урока, мне нужно поместить спидометр сверху остальных слоев, поэтому я перетащил его вверх. Затем, нажмите V, чтобы выбрать инструмент Перемещение (Move tool), кликните и перетащите спидометр в нужную вам позицию внутри документа. На рисунке снизу я переместил его немного вправо. Обратите внимание: если вы проделаете это и ничего не произойдет, убедитесь что на панели слоев выделен нужный слой.

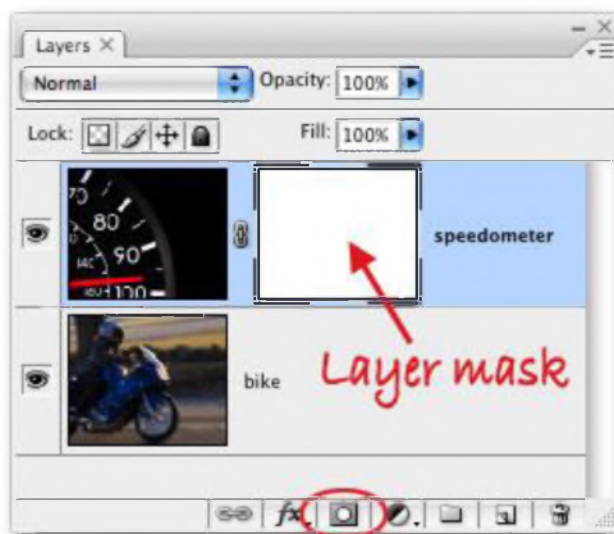


Добавляем маску слоя.

Чтобы слить эти два изображения вместе, мы будем использовать инструмент Градиент (Gradient Tool) на маске слоя. Маска слоя просто-напросто дает нам возможность прятать пиксели вместо того, чтобы удалять их (представьте, что это цифровая маскировочная лента). Спрятав некоторые пиксели верхнего слоя (со спидометром), мы сможем просматривать нижний слой, хотя два изображения будут наложены (или смешаны) друг на друга.

Шаг 3

Кликните один раз, чтобы выделить слой со спидометром (слой меняет цвет на синий), и кликните по иконке окружности внутри квадрата внизу панели слоев. Кликните один раз, чтобы выделить маску слоя (вокруг появится тонкая пунктирная линия, как показано снизу)



Взгляните на панель опций сверху экрана и убедитесь, что там показан градиент от белого к черному показан в зоне предварительного осмотра. Если это не так, кликните по указывающему вниз треугольнику слева от нее и выберите градиент от белого к черному в выпадающем списке. Заодно убедитесь также, что выбрана линейная кнопка градиента (также обведенная красным на рисунке снизу)

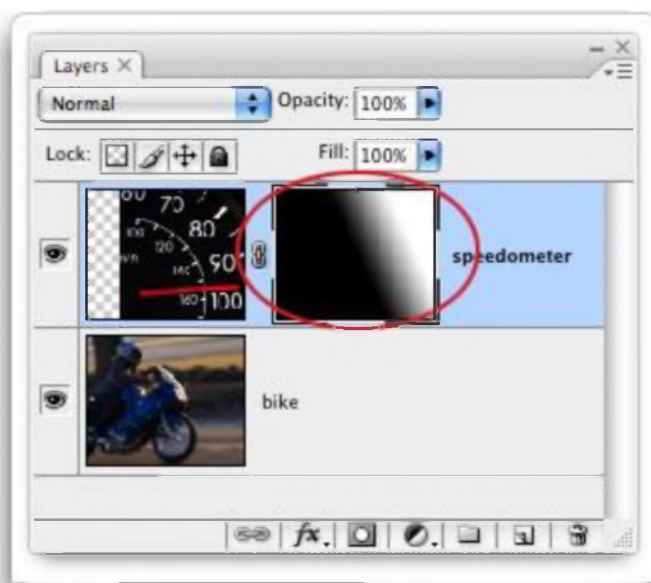


Шаг 5

Кликните один раз по месту, приблизительно хотите, чтобы был переход. Протяните слегка вверх и вправо где то на 5 см. Вы заметите линию и два курсора в виде прицелов, в то время как вы будете тянуть (показано на рисунке). Они представляют начальную и конечную точки, а также ширину градиента или перехода. Чем короче линия (или дистанция перетягивания), тем меньше будет переход и тем грубее окажется перемена (это не будет резкая смена, но что-то похожее). Чем длиннее линия, тем мягче (шире) будет градиент и тем мягче переход.



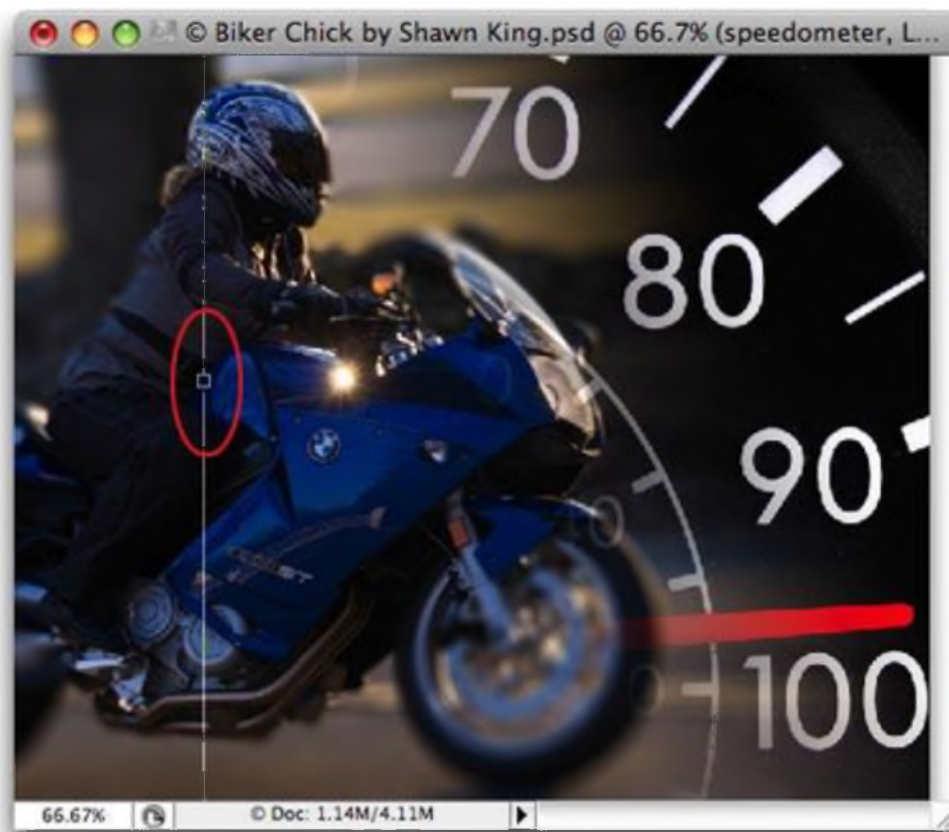
После того, как вы отпустите мышку, градиент появится на маске слоя (обведенный красным снизу). Просто продолжайте тянуть внутри маски, пока не получите подходящий результат.



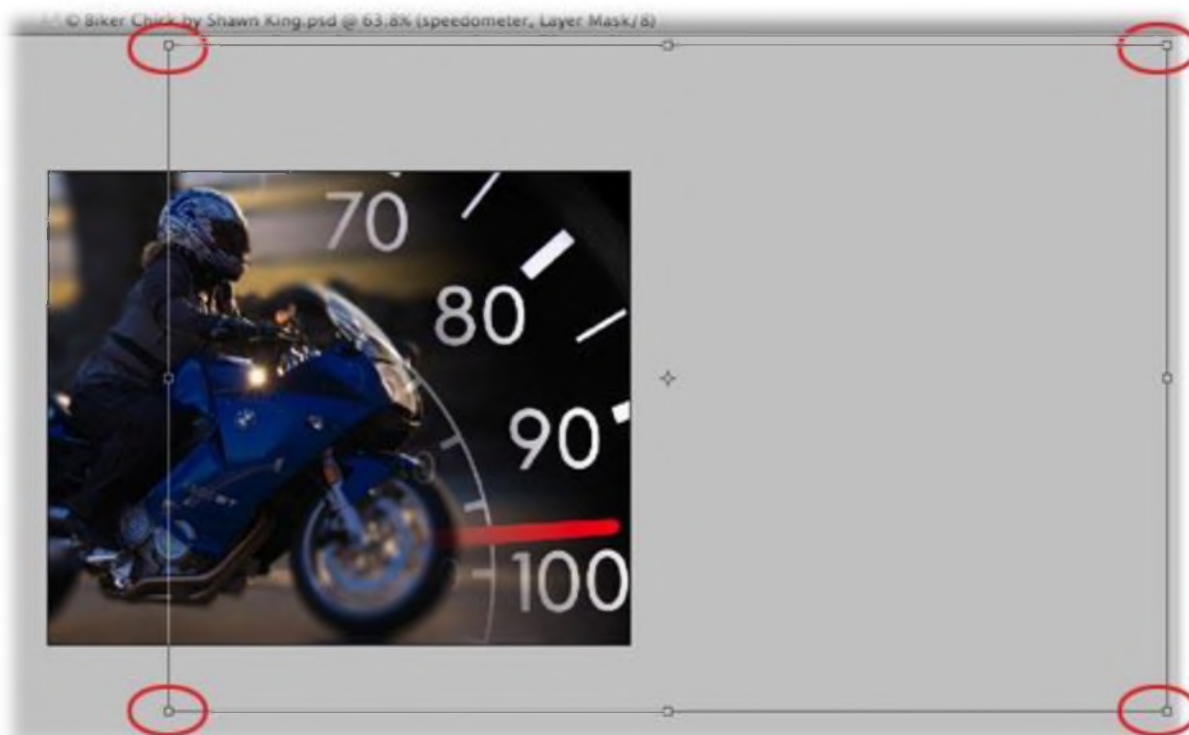
Изменение размера одного из изображений

Шаг 6

Если какое-либо из изображений понадобилось уменьшить в размере, нажмите Command + T (PC: Ctrl + T), чтобы вызвать инструмент Свободная трансформация (Free Transform tool). Единственная проблема это то, что изображение спидометра настолько большое, что мне не видны все метки-манипуляторы (видимые я выдел красным снизу на рисунке).

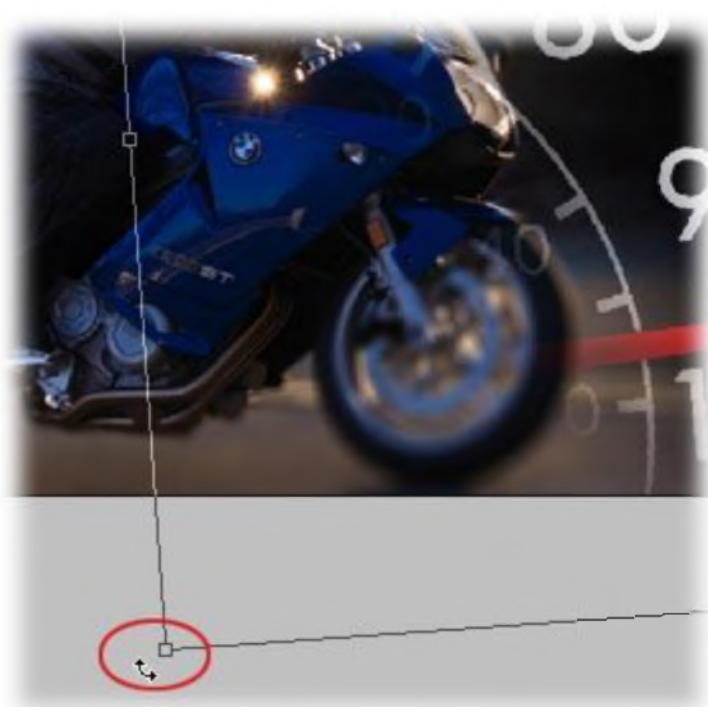


Чтобы решить эту проблему, нажмите Command + 0 (PC: Ctrl + 0). Это подгонит изображение к размеру экрана, что означает, что окно документа также изменилось так, что стали видимыми все четыре метки-манипулятора (все они обведены красным снизу)

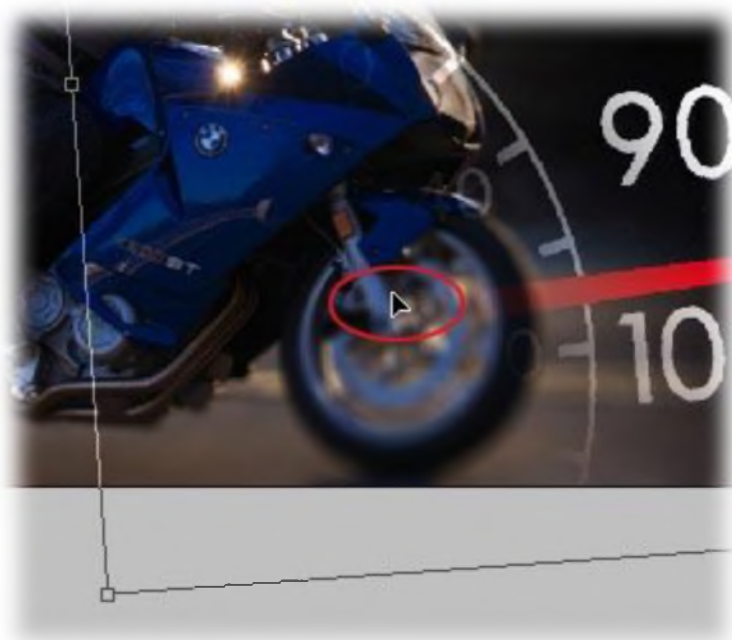


Шаг 7

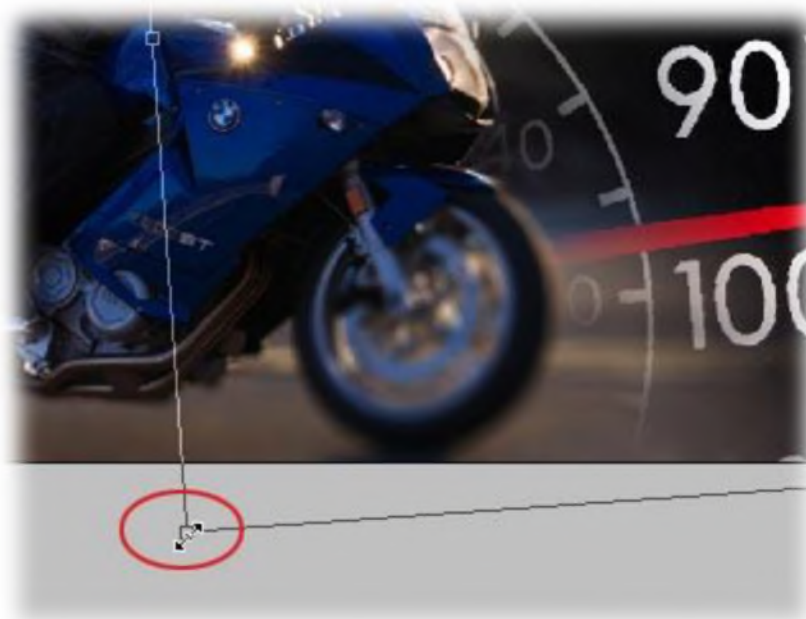
Чтобы вращать изображение наведите ваш курсор на любой угловой манипулятор и протяните в любом направлении.



Также можно передвигать изображение, кликнув внутри выделительной рамки (курсор превратится в стрелки, как на рисунке снизу).



Если вы хотите сделать изображение меньше, нажмите и удерживайте клавишу Shift во время перетягивания во внутрь любой из угловых меток. Совет: нажатие клавиши Shift уменьшает изображение пропорционально. Воздержитесь от увеличения изображений, так как вы можете "взорвать" на нем пиксели, выведя их из обычного разрешения. Вы не потеряете в качестве, если сделаете изображение меньше, однако изображение быстро полетит ко всем чертям, если вы увеличите его.



Шаг 8

После того, как вы закончите со всеми трансформациями (вращение, перемещение, изменение размера) нажмите ввод, чтобы сохранить изменения. Итак, вот, что мы имеем:

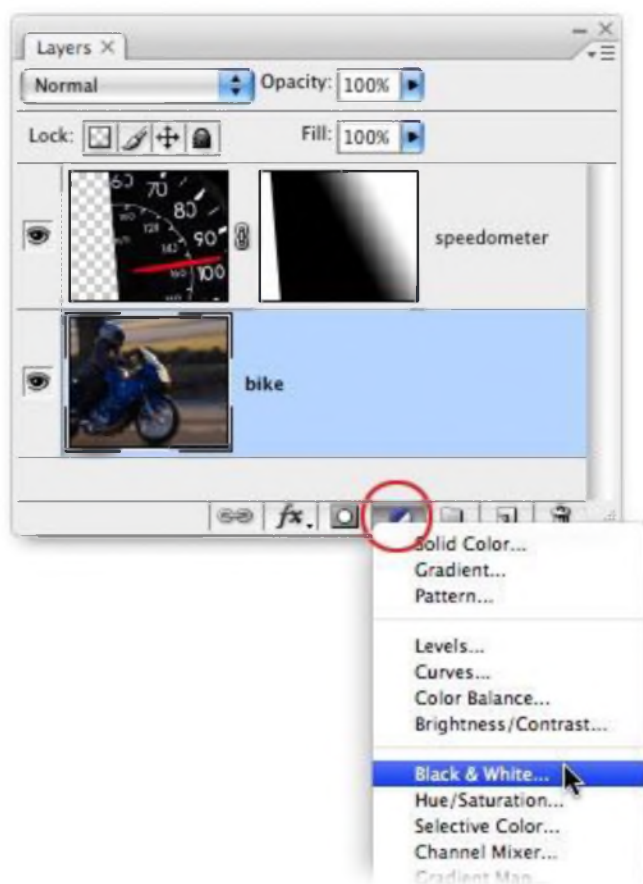


Делаем черно-белым

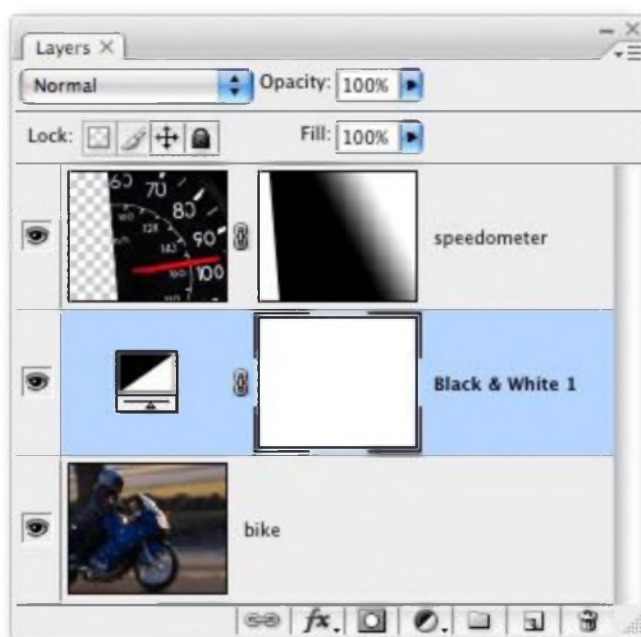
Коллаж смотрится достаточно хорошо, тем не менее, мне кажется, что он будет смотреться еще лучше, если бы фотография мотоцикла была черно-белой. Чтобы сделать это, мы можем использовать регулировочный слой, так, чтобы конверсия в черно-белое происходила на своем собственном слое. Таким образом мы не повредим исходное фото, на тот случай если нам не понравится эффект или же мы передумаем.

Шаг 9

Кликните один раз, чтобы выделить слой с мотоциклом и кликните по черной наполовину с белым иконке внизу панели слоев, чтобы создать регулировочный слой. Если у вас установлен Photoshop CS3, выберите Black & White. Если у вас CS2, выберите Channel Mixer и отметьте поле Monotone внизу окна.



На панели слоев вы заметите, что черно-белый регулировочный слой находится отдельным слоем, сверху слоя с мотоциклом.



Вот законченное изображение:



Итоговая аттестация

Формой итогового контроля является - творческий просмотр (т/п) учебно-творческих работ.

Для оценки знаний и умений обучающихся, проводится комплексная проверка всех практических заданий.

Критерии оценивания:

1. Аргументированность темы практических заданий; обоснование потребности, значимости и практической направленности разработанного дизайн-проекта.

2. Объем и полнота разработок: выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность, подготовленность к восприятию проекта другими людьми, материальное воплощение проекта.

3. Аргументированность предлагаемых решений, подходов, выводов, полнота необходимой информации, умелое использование слоганов.

4. Уровень творчества, оригинальность подходов исполнения дизайн-проекта; качество найденных решений, предлагаемых аргументов и представления проекта.

5. Качество дизайн-проекта: оригинальность формы; композиционная завершенность; зрительная устойчивость; цветовое решение; стиль.

Оценивается практическая часть проекта по следующим показателям:

- проект отвечает всем поставленным задачам, визуально грамотно решена проблема разработки дизайна – отметка **отлично**;

- не полностью решены поставленные задачи, есть недочёты в проектировании, проект средне визуален – отметка **хорошо**;

- проект недостаточно решает заданные проблемы, низкий уровень качества визуализации проекта; проект имеет серьёзные недостатки в решении основных проблем – отметка **удовлетворительно**;

- проект не решает поставленных задач, низкий уровень качества визуализации – отметка **неудовлетворительно**

2.5. Методическое обеспечение образовательной программы.

Особенности методики обучения

Учебно-воспитательный процесс направлен на развитие творчества личности по всем направлениям изобразительной деятельности. На занятиях компьютерной графики, обучающиеся получают навыки работы в программных обеспечениях Adobe Photoshop и CorelDraw. Образовательная программа включает в себя изучение интерфейса программы, панели инструментов, особенностей работы со слоями, палитрами и заливками. При создании работ учащиеся приобретают знания, умения и навыки построения композиции и художественной обработки изображения, работы со спецэффектами. Учащиеся должны иметь представление о сферах применения компьютерной графики как вида искусства, о ее возможностях при создании эмблем, печатной продукции, коллажей и творческих рисунков. В процессе освоения программы важную роль имеют последовательное выполнение алгоритма операций при обработке или создании изображения, а также реализация творческих способностей обучающихся посредством компьютерной графики.

Программа по компьютерной графике строится на изучении основ, закреплении и повышении уровня знаний и навыков работы в графических редакторах учащимися программы CorelDraw и Adobe Photoshop, основных возможностей этих программ. Обучающиеся осваивают работу с векторной и растровой графикой, т.е. знакомятся с панелями инструментов: основными инструментами для создания простых рисунков и

творческих изображений, осваивают работу с цветовыми палитрами, градиентами, заливками и коррективкой цвета и т.д.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ, лекция);
- наглядный (показ наглядных пособий, демонстрация педагогом приемов работы, самостоятельные наблюдения обучающихся, ИКТ);
- практический (выполнение практических заданий на компьютере, выполнение самостоятельной внеаудиторной творческой работы);
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Список использованной литературы:

1. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2016. - 200 с
2. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2017. – 256 с.
3. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2017. – 314 с.
4. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7, 2016. – 30 с.
5. . Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006. – 340 с.
6. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2014. – 218 с.
7. ТайцА.М., ТайцАА. Adobe PhotoShop 7. – СПб. БХВ-Петербург, 2002. – 326 с.
8. Adobe Photoshop Компьютерная графика / под ред. С.Г. Мельниченко. - М.: Торговый дом СПАРРК, 2013.
9. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: практическое руководство / К. Айсманн. - Минск: Вильямс, 2014.
10. Буш Д. Цифровая фотография и работа с изображением: практич. рук-во / Д. Буш. - Минск: Кудиц-Образ, 2014.
11. Волкова Е.В. Художественная обработка фотографий в Photoshop: самоучитель / Е.В. Волкова. - СПб.: Питер, 2015.
12. Гевенян В.Р. Adobe Photoshop CS. Волшебные фильтры и спецэффекты / В.Р. Гевенян. - СПб.: ВHV-Санкт Петербург, 2014.
13. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2017.
14. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2011.
15. Левковец Л.Б. Уроки компьютерной графики. Photoshop CS / Л.Б. Левковец. - СПб.: Питер, 2014.
16. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. - 2015.
17. Стрелкова Л.И. Photoshop. Практикум (с CD-ROM) / Л.И. Стрелкова. - М.: Интеллект-Центр, 2014.
18. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2015.

19. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, 12, Illustrator CS. Трюки и эффекты (+СВ). - СПб.: Питер, 2014.

Список рекомендуемой литературы:

Для обучающихся:

1. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2014. – 218 с.
2. Левковец Л.Б. Уроки компьютерной графики. Photoshop CS / Л.Б. Левковец. - СПб.: Питер, 2014.
3. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. - 2015.

Интернет ресурсы:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=KXOMHopxIl4&t=6s>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=-0ZZSdRzbVA>

Для родителей:

1. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. - 2015.

Интернет ресурсы:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=KXOMHopxIl4&t=6s>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=pncKpW271wA>

2.6. Нормативно – правовые документы:

Основанием для проектирования и реализации данной программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов.

Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 10.03.2021).

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 28.09.2020).

Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_319308/ (дата обращения: 10.03.2021).

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474/ (дата обращения: 10.03.2021).

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/ (дата обращения: 10.03.2021).

Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019) (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25 декабря 2014 г. № 1115н и от 5 августа 2016 г. № 422н). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_155553/ (дата обращения: 10.03.2021).

Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и

взрослых»). — URL: https://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyyblok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/reestr-professionalnykhstandartov/index.php?ELEMENT_ID=48583 (дата обращения: 10.03.2021).

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020). — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020). — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).