

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 25 марта 2024 г.  
протокол № 3

Утверждаю  
Директор МБУ ДО СЮТ  
\_\_\_\_\_ Н.А. Саянова  
приказ от 13.04.2024 г. № 124

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»

**Уровень программы:** базовый  
**Срок реализации программы:** 1 год, 72 часа.  
**Возрастная категория:** 10-16 лет  
**Состав группы:** до 20 человек  
**Форма обучения** очная  
**Вид программы:** модифицированная  
**Программа реализуется:** на бюджетной основе  
**ID-номер Программы в Навигаторе:** 65474

Автор-составитель  
Филатова М.И.  
педагог дополнительного  
образования

Ахтырский, 2024 г.

## РАЗДЕЛ 1

### «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ»

#### 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» имеет техническую направленность. Она предназначена для работы с детьми младшего и среднего школьного возраста.

Программа реализуется в рамках деятельности МБУ ДО СЮТ. Программа составлена на основе программы В.Т. Тозик, Л.М. Корпан «Компьютерная графика и дизайн» в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями на 24.06.2023 года).

2. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 31.07.2020 года);

3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;

4. Указ президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года».

5. Национальный проект «Образование» - ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16).

6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р.

7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р.

8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - Приложение: к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3.

9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.12.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

10. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. №467 «Об

утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей».

12. Приказ министерства труда и защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ «включая разноуровневые программы»)

14. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей».

15. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 г. № ТС – 551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»

16. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 №ДГ 245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»).

17. Устав МБУ ДО СЮТ.

**Актуальность данной программы** состоит в том, что программа направлена на социально-экономическое развитие муниципального образования. В программе предусмотрено использование дистанционных и комбинированных форм взаимодействия в образовательном процессе, заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственных эмблем, плакатов, анимированных рисунков. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

#### **Новизна программы**

Новизна программы «Компьютерная графика и дизайн» состоит в более углубленном изучении и раскрытии особенно важных элементов информационных устройств. Формирование у обучающихся умения владеть такими устройствами, как средством решения практических задач, связанных с проблемами, возникающими с этими устройствами и их правильной эксплуатации, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества. Нестандартные подходы к организации изобразительной деятельности ошеломляют и очаровывают детей, вызывая рвение обучаться таким занимательным делом. В современном мире

компьютер стал настолько значимой вещью, что без него мы как без рук в любой профессиональной сфере. Дети в первую очередь берут пример от взрослых людей, которые их окружают. Поэтому данный курс покажет возможности творить без особых усилий и развивать свою творческую натуру даже в домашних условиях. Дети учатся у нас, а мы у них, обмен знаниями и умениями в будущем мире приведет человека к невероятным открытиям. В каждом человеке есть творческая личность и маленький гений, а как преподаватели мы им помогаем их найти в себе и раскрыть этот талант, и все их возможности.

**Педагогическая целесообразность** разъясняется тем, что рассчитана для дополнительного образования обучающегося на принципах доступности и результативности. Используются действующие способы преподавания и разнообразные формы (занятия, конкурсы, соревнования, презентации).

### **Отличительные особенности программы**

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в том, что она дает понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

**Адресат программы** – освоение программы рассчитано для детей среднего, школьного возраста 10 – 16 лет, имеющие базовую подготовку в рамках школьной программы технология. В объединение принимаются все желающие без специального отбора. Общее количество в группе 10 - 20 человек. В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями, для которых предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории.

**Объем программы** – программа рассчитана на 1 год обучения, 72 часа.

**Режим занятий** - рассчитан с учетом проведения в неделю 2-х занятий каждое продолжительностью по 1 академическому часу, либо одного занятия продолжительностью 2 академических часа, с перерывами по 15 минут, через каждые 45 минут занятия, общей недельной нагрузкой в 2 часа и годовой нагрузкой в 72 часа.

**Уровень сложности программы** – стартовый, ознакомительный.

### **Формы и методы обучения**

**Формы обучения** – очная (групповая).

**Методы обучения** словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектно - конструкторский и др.

**Методы воспитания** - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

**Тип занятия** - комбинированный, теоретический, практический, диагностический, а так же возможны и иные формы, способствующие повышению эффективности обучения при освоении программы в различных условиях.

**Особенности организации образовательного процесса.** В программе предусмотрено использование сетевой и комбинированной формы реализации. Также в программе предусмотрена разноуровневая технология организации обучения. Форма обучения групповая с ярко выраженным индивидуальным подходом.

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

В программе предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории (по индивидуальному учебному плану).

## 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** создание условий для формирования информационной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей обучающихся средствами компьютерной графики и получения предпрофессиональных знаний, умений и навыков.

**Задачи:**

**Предметные:**

- дать обучающимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
  - освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
  - рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

**Метапредметные:**

- развивать наглядно-образное, образное и пространственное мышления
- при работе с бесплатным редактором изображений с открытым исходным кодом GIMP и Inkscape;
- развивать умение применять в художественно-творческой деятельности

основы графической грамоты;

- развивать умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;

- развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- развить мотивацию личности к познанию;

- развивать воображение, фантазию, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

#### **Личностные:**

- воспитывать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе;

- формировать навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;

- воспитывать бережное отношение к оборудованию и технике.

Для достижения поставленных целей предусматривается отбор основных **форм и методов** совместной деятельности педагога, обучающихся, родителей. В связи с этим особое место в программе занимают следующие формы работы: индивидуальная, коллективная, творческие задания, лекционные занятия, выставка творческих работ.

Основные методы обучения:

- метод проектов (позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающегося);

- монологический, диалогический, показательный;

- преподавания: объяснительный, информационно-сообщающий, иллюстративный;

- учения: частично-поисковый, исполнительский;

- воспитания: убеждения, упражнения, личный пример;

При реализации программы создаются максимально комфортные условия, способствующие творческой самореализации личности: доброжелательная атмосфера на занятиях, применение индивидуальных, групповых форм обучения, обсуждение творческого воображения обучающихся в практической и творческой деятельности.

В проведении занятий используются формы коллективного творчества и индивидуальный подход к каждому ребенку. Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала и подкрепляется практическим усвоением темы.

С целью проверки усвоения терминов, понятий и в качестве психологической разгрузки применяют игры, специально составленные кроссворды и тесты, загадки. Программный материал построен так, чтобы поддерживался постоянный интерес к занятиям у всех детей.

Основной формой является занятие. Отчет о работе проходит в форме

открытых занятий, конкурсов, мастер-классов. Способы определения результативности – тестирование, творческие задания и результаты конкурсов. В зависимости от конкретных условий, возрастных особенностей, интересов обучающихся педагог может вносить в программу изменения: сокращать количество часов по одной теме, увеличивать по другой, вносит новые темы.

### **1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Занятия в объединении в значительной степени способствуют развитию индивидуальных способностей обучающихся, вызывают у них стремление овладевать знаниями и умениями сверх обязательных программ.

#### **Предметные результаты:**

В конце изучения программы является формирование следующих знаний:

- имеют базовые знания о персональном компьютере, сформированы навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- знают основы компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;
- обучены возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- имеют представление о возможностях создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- освоены навыки и приемы работы с графическим планшетом;
- имеют представление о возможности анимирования изображений в графическом редакторе.

#### **Метапредметные результаты:**

- развито умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- развиты наглядно-образное, образное и пространственное мышление;
- развито умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- развито воображение, фантазия, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

#### **Личностные результаты:**

- Сформировано ответственное отношение к обучению;
- Развита мотивация личности к познанию;
- Сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе

## 1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебно-тематический план

№ п/п	Название блока, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
<b>Модуль 1</b>					
<b>1.</b>	<b>Растровая графика. Растровые графические редакторы</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	
1.1	ТБ. Вводное занятие. Вводная беседа: «Основы дизайна».	1	1	0	Опрос, беседа
1.2	Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.	1	1	0	Устный опрос
1.3	Форматы графических файлов. Сохранение изображения.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение
1.4	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp	1	1	0	Устный опрос, наблюдение
1.5	Основные инструменты рисования.	7	2	5	Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение
1.6	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	5	2	3	Наблюдение, практическая работа.
1.7	Работа со слоями и фигурами.	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.8	Преобразование объектов.	2	0	2	Групповая работа наблюдение, практическая работа.



1.9	Возможности коррекции изображения.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.10	Творческое задание. Построение интерьера.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.11	Дополнительный интерфейс пользователя.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.12	Инструменты клонирования.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.13	Работа с текстом.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.14	Создание объектов и фигур.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.15	Возможности создания анимации.	2	0	2	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
1.16	Использование маски.	4	2	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.17	Итоговое творческое занятие.	3	1	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
	<b>Всего</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	
<b>Модуль 2</b>					
<b>2.</b>	<b>Векторная графика. Векторные графические редакторы</b>	<b>37</b>	<b>10</b>	<b>27</b>	
2.1	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	2	2	0	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.2	Знакомство с программой векторной графики	8	2	6	Устный опрос, наблюдение,

	Inkscape. Инструменты программы Inkscape				практическая работа.
2.3	Работы с объектами и изображениями	10	2	8	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
2.4	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	5	1	4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.5	Работа с текстом в программе Inkscape	5	1	4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа. Самостоятельная работа.
2.6	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	5	1	4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.7	Итоговое творческое занятие.	2	1	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
	<b>Всего:</b>	<b>37</b>	<b>10</b>	<b>27</b>	
	<b>Итого по программе:</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## 1.5 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

### Содержание программы

**Раздел 1. Растровая графика. Растровые графические редакторы. –35 часов.**

#### **1.1 ТБ. Вводное занятие. Вводная беседа: «Основы дизайна».**

*Теория:* Инструктаж по технике безопасности. Правильное обращение с техникой (с компьютером, графическим планшетом), правила поведения в компьютерном классе. Беседа «Основы дизайна».

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: опрос, беседа

#### **1.2 Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.**

*Теория:* Разъяснение различных характеристик растровой и векторной графики. Знакомство с перечнем графических редакторов различной направленности и характеристик.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: опрос, беседа

### **1.3 Форматы графических файлов. Сохранение изображения.**

*Теория:* Знакомство с разнообразием форматов файлов.

*Практика:* Изучение стандартных алгоритмов сохранения изображений.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение

### **1.4 Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp.**

*Теория:* Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

*Практика:* Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение

### **1.5 Основные инструменты рисования.**

*Теория:* Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

*Практика:* Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Gimp. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение тематического рисунка с использованием эффекта размытия пикселей.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение

### **1.6 Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.**

*Теория:* Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

*Практика:* Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Наблюдение, практическая работа.

### **1.7 Работа со слоями и фигурами.**

*Теория:* Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

*Практика:* Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческие

тематические задания. Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.8 Преобразование объектов.**

*Теория:* Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

*Практика:* Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Групповая работа наблюдение, практическая работа.

### **1.9 Возможности коррекции изображения.**

*Теория:* Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

*Практика:* Применение теоретических знаний при выполнении творческой тематической работы.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.10 Творческое задание. Построение интерьера.**

*Теория:* Объяснение творческого задания.

*Практика:* Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.11 Дополнительный интерфейс пользователя.**

*Теория:* Художественные фильтры.

*Практика:* Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.12 Инструменты клонирования.**

*Теория:* Возможности инструмента «Штамп».

*Практика:* Использование инструмента «Заплата». Создание тематического коллажа с использованием изученных опций программы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.13 Работа с текстом.**

*Теория:* Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

*Практика:* Обтекание текстом графического объекта. Заполнение

шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа – тематическая открытка.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

#### **1.14 Создание объектов и фигур.**

*Теория:* Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

*Практика:* Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

#### **1.15 Возможности создания анимации.**

*Теория:* Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

*Практика:* Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Создание тематических анимированных изображений.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Групповая работа наблюдение, практическая работа.

#### **1.16 Использование маски.**

*Теория:* Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

*Практика:* Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

#### **1.17 Итоговое творческое занятие.**

*Теория:* Повторение пройденного материала.

*Практика:* Создание тематического творческого проекта. Презентация готового продукта.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

## **Раздел 2. Векторная графика. Векторный графический редактор Inkscape – 37 часов.**

### **2.1 Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов.**

*Теория:* Основные понятия компьютерной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK и HSB. Векторные форматы.

*Практика:* Преобразование файлов из одного формата в другой. Преобразование файлов из одного формата в другой. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Методы сжатия данных.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **2.2 Знакомство с программой векторной графики Inkscape.**

## ***Инструменты программы Inkscape.***

*Теория:* Введение в программу Inkscape. Атрибуты окна Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Инструменты программы: "Карандаш" "Каллиграфическое перо", "Распылитель", "Ластик", "Градиентная заливка", "Пипетка», «Соединительные линии".

*Практика:* Создание тематических работ с использованием изученных инструментов.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### ***2.3. Работы с объектами и изображениями***

*Теория:* Введение в программу Inkscape. Атрибуты окна Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Основы работы с объектами. Выделение объектов. Операции над объектами. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта. Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.

*Практика:* Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Выполнение творческой работы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Групповая работа наблюдение, практическая работа.

### ***2.4. Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape.***

#### ***Применение автофигур.***

*Теория:* Изучение особенностей рисования «кривыми» в программе. Применение автофигур.

*Практика:* Выполнение творческой тематической работы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### ***2.5. Работа с текстом в программе Inkscape***

*Теория:* Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscape.

*Практика:* Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

## **2.6. Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.**

*Теория:* Векторизация при помощи параметров вкладок «Режим» и «Параметры»

*Практика:* Выполнение практической работы с использованием полученных знаний.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

## **2.7. Итоговое творческое занятие.**

*Теория:* Повторение пройденного материала.

*Практика:* Создание тематического творческого проекта. Презентация готового продукта.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

**РАЗДЕЛ 2**  
**«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ,**  
**ВКЛЮЧАЮЩИХ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ»**

**2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ - УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Дата проведения планируемая	Дата проведения фактическая	№ п./п.	Наименование темы	Количество часов		
				всего	теория	Практика
		1	ТБ. Вводное занятие. Вводная беседа: «Основы дизайна».	1	1	0
		2	Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.	1	1	0
		3	Форматы графических файлов. Сохранение изображения.	1	0	1
		4	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp	1	1	0
		5	Основные инструменты рисования.	1	1	0
		6	Основные инструменты рисования.	1	1	0
		7	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		8	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		9	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		10	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		11	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		12	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	1	0
		13	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	1	0
		14	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	0	1
		15	Знакомство с инструментом градиентной заливки.	1	0	1



			Установки. Инструменты выделения.			
		16	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	0	1
		17	Работа со слоями и фигурами.	1	0	1
		18	Работа со слоями и фигурами.	1	0	1
		19	Преобразование объектов.	1	0	1
		20	Преобразование объектов.	1	0	1
		21	Возможности коррекции изображения.	1	0	1
		22	Творческое задание. Построение интерьера.	1	0	1
		23	Дополнительный интерфейс пользователя.	1	0	1
		24	Инструменты клонирования.	1	0	1
		25	Работа с текстом.	1	0	1
		26	Создание объектов и фигур.	1	0	1
		27	Возможности создания анимации.	1	0	1
		28	Возможности создания анимации.	1	0	1
		29	Использование маски.	1	1	0
		30	Использование маски.	1	1	0
		31	Использование маски.	1	0	1
		32	Использование маски.	1	0	1
		33	Итоговое творческое занятие	1	1	0
		34	Итоговое творческое занятие	1	0	1
		35	Итоговое творческое занятие	1	0	1
		36	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	1	1	0
		37	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	1	1	0
		38	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	1	0
		39	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	1	0
		40	Знакомство с программой векторной графики Inkscape.	1	0	1

			Инструменты программы Inkscape			
		41	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		42	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		43	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		44	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		45	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		46	Работы с объектами и изображениями	1	1	0
		47	Работы с объектами и изображениями	1	1	0
		48	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		49	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		50	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		51	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		52	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		53	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		54	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		55	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		56	Свободное рисование	1	1	0

			«кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.			
		57	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		58	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		59	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		60	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		61	Работа с текстом в программе Inkscape	1	1	0
		62	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		63	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		64	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		65	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		66	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	1	0
		67	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		68	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		69	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		70	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		71	Итоговое творческое занятие.	1	1	0
		72	Итоговое творческое занятие.	1	0	1
Итого часов:				72	20	52

## 2.2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Результативность освоения программы выявляется по трем параметрам:

1). Теоретические знания.

Критериями оценки являются: усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Контроль теоретических знаний проводится в течение всего учебного года после изучения основных тем в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом ведется журнал полученных результатов в % содержания за каждый тест. От 55% и выше правильных ответов

— «зачтено», менее 55% правильных ответов

— «не зачтено».

2). Знание технологии.

Критериями оценки являются: усвоение материала, системность знания технологии.

3). Овладение практическими умениями и навыками.

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка о реализации программы и ее освоения обучающимися «Самоанализ деятельности педагога дополнительного образования», журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования.

**Формы предъявления образовательных результатов:**

- тестирование;
- контрольные вопросы;
- диагностические задания;
- устный опрос;
- конкурс;
- защита проекта;
- хакатон;
- печатная работа.

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной, текущей и итоговой).

Цель входной диагностики – выявление уровня сформированности предметных знаний, умений и навыков, универсальных учебных действий, воспитанности.

Цель текущей диагностики – определение эффективности усвоения данной программы.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности, усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

Диагностика по данной программе проводится три раза в год:

- 1 – входная диагностика (сентябрь);
- 2 – промежуточная диагностика (декабрь);
- 3 – итоговая диагностика (май).

<b>Виды контроля</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Формы контроля</b>	<b>Сроки</b>
Вводный	Определение начального уровня знаний, умений и навыков в рисовании	Теоретические беседы, опрос, тестовые задания.	Начало учебного процесса.
Текущий	Определение степени понимания и усвоения учебного материала по темам и готовности к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих в обучении.  Творческий потенциал обучающихся.	Педагогическое наблюдение, опрос (устный письменный, графический), практические занятия.  Проведение конкурсов, игр, выставки работ.	В течение учебного года.  В конце каждого блока тем.
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач.	Участие в конкурсах, викторинах, тестирование, итоговая и контрольные работы.	В течение года, май.

**Формы отслеживания образовательных результатов:**

беседа, педагогическое наблюдение, конкурсы, открытые и итоговые занятия, тестирование, выполнение творческих заданий.

**Формы фиксации образовательных результатов:** грамоты, дипломы, конкурсы, пополнение портфолио, отзывы родителей и педагогов.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** открытые занятия, итоговые отчеты, конкурсы, творческие мастерские, выставки, аналитическая справка, диагностическая карта, портфолио.

## 2.3 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Мониторинг образовательных результатов

**Цель:** непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса, выявление уровня развития способностей, личностных качеств обучающихся и их соответствия прогнозируемым результатам программы.

#### *Критериальная база мониторинга образовательных результатов*

<b>Критерии</b>	<b>Показатели</b>	<b>Диагностическое средство</b>	<b>Формы фиксации</b>	<b>Сроки проведения</b>
1. Уровень сформированности и познавательного потенциала в области программы	1. Усвоение ЗУН 2. Качество выполненных практических работ. 3. Интерес к обучению 4. Достижения учащихся	Устный опрос. Тестирование Статистический анализ текущего и итогового освоения ЗУН. Практические и самостоятельные работы. Анализ творческих работ. Выставка. Педагогическое наблюдение Индивидуальный образовательный маршрут	Индивидуальный и групповой лист оценки Портфолио работ, фото и видео материалы Групповые листы наблюдения Портфолио достижений	В течение года
2. Уровень сформированности и	Динамика нравственной направленности	Педагогическое	Индивидуальный и групповой	В течение года

нравственного потенциала личности		наблюдение	лист наблюдения	
Уровень развития творческих способностей учащихся	1. Участие учащихся в мероприятиях и выставках. 2. Наличие продуктов оригинальной, творческой, изобретательской деятельности	Просмотр и анализ портфолио творческих работ Педагогическое наблюдение	Фото и видео архив, портфолио достижений Портфолио работ Индивидуальный и групповой лист оценки	В течение года

### Контрольно-измерительные материалы

Показатели	Степень выраженности качества	Количество баллов
<b>Теоретическая подготовка</b> Владение специальной программной терминологией, понимание типов, возможностей создания и обработки изображений	<b>слабо</b> <b>проявляется</b>	<b>1</b>
	<b>проявляется на среднем уровне</b>	<b>2</b>
	<b>высокий уровень проявления</b>	<b>3</b>
<b>Практическая подготовка ребенка</b> Практические умения и навыки (использование базовых инструментов графических редакторов при работе с изображениями; умение создавать анимационные спецэффекты в растровой	<b>слабо</b> <b>проявляется</b>	<b>1</b>

<p>графике; владение способами преобразования объектов графики)</p>	<p><b>проявляется на среднем уровне</b></p>	<p><b>2</b></p>
<p><b>Творческие навыки</b>  умение создавать свои собственные графические изображения, используя возможности различных графических редакторов.</p>	<p><b>слабо проявляется</b></p> <p><b>проявляется на среднем уровне</b></p> <p><b>высокий уровень проявления</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p> <p><b>3</b></p>
<p><b>Личностные качества</b></p>		
<p>Самостоятельность и самоконтроль</p>	<p><b>слабо проявляется</b></p> <p><b>проявляется на среднем уровне</b></p> <p><b>высокий уровень проявления</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p> <p><b>3</b></p>
<p>Учебно-коммуникативные умения</p>	<p><b>слабо проявляется</b></p> <p><b>проявляется на среднем уровне</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p>



	<b>высокий уровень проявления</b>	<b>3</b>
--	---	----------

- Также используются такие варианты оценочных материалов таких как:
- тесты для определения уровня знаний и освоения учебного материала;
  - проверка результатов сформированности УУД;
  - мониторинг результатов обучения и развития качеств личности;
- Способы проверки результатов освоения программы:
- текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
  - периодический контроль (по темам: «Введение в информатику», «Роль информации в деятельности человека», «Информационные процессы», «Информационные основы процессов управления», «Представление об объектах окружающего мира», «Основы классификации объектов», «Представление о модели объекта», «Основные этапы моделирования», «Практикум по моделированию», «Основы социальной информатики»);
  - итоговый по полугодиям.

**Способы контроля:**

- наблюдение;
- беседа;
- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов.

Система оценивания – безотметочная. Используется словесная оценка достижений обучающихся. Формой отслеживания и фиксации образовательных результатов является диагностическая карта обучающегося (приложения).

## 2.4 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

**Методы обучения:** словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный.

**Формы организации образовательного процесса:** групповая, индивидуальная.

**Формы организации учебного занятия:** беседа, открытое занятие, экскурсия, презентация.

**Педагогические технологии:** технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология игровой деятельности, информационно-коммуникационные технологии.

### **Дидактический материал:**

- таблицы;
- схемы;
- шаблоны;
- фотографии;
- методическая литература;
- раздаточный материал;
- методические разработки.

#### **Алгоритм учебного занятия:**

##### I этап - организационный.

Задача: подготовить детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизацию внимания.

II этап – подготовительный (подготовка обучающихся к восприятию материала нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

III этап - основной. В качестве основного этапа может выступать:

1. Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: восприятие и осмысления нового материала.

Содержание: целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неравных представлений, их коррекция.

Содержание: применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3. Закрепление знаний и умений.

Задача: закрепить полученные на занятии знания и умения по пройденному материалу.

Содержание: применяются практические задания, выполняемые детьми самостоятельно.

4. Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостной структуры знаний по теме.

Содержание: наиболее распространенными способами работы являются беседа и практические занятия.

##### IV этап - контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Содержание: используются тестовые задания, виды устного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного,

творческого).

## 2.5 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы необходимо:

### 1. Кадровое обеспечение:

Руководитель объединения – педагог дополнительного образования.

### 2. Информационное обеспечение:

- сценарии, презентации, необходимые для проведения различных тематических мероприятий.

- информационные интернет-ресурсы.

### 3. Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет для занятий

- Мебель (столы, стулья, шкафы, полки)

- Удлинитель

- Мультимедийные средства (компьютер, проектор, экран)

### 4. Методическое обеспечение:

- разработки и конспекты занятий

- оценочные материалы (приложение 1)

- тестовые методы

- памятки и инструкции для обучающихся

- банк интерактивных игр и упражнений

- раздаточный материал (рекомендации, схемы изделий)

- специальная литература.

## 2.6 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ

Сегодня под воспитанием в образовательной организации понимается создание условий для развития личности ребенка, его духовно-нравственного становления и подготовки к жизненному самоопределению.

Общие задачи и принципы воспитания представлены в Федеральном законе от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», где воспитательная деятельность рассматривается как компонента педагогического процесса в каждом общеобразовательном учреждении и охватывает все составляющие образовательной системы, что направленно на реализацию государственного, общественного и индивидуально-личностного заказа на качественное и доступное образование в современных условиях.

**Цели воспитательной деятельности:** формирование и развитие учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующей их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами как основы их воспитанности.

Задачи воспитательной деятельности:

- развитие морально-нравственных качеств обучающихся: честности, доброты, совести, ответственности, чувства долга;
- развитие волевых качеств обучающихся: самостоятельности, дисциплинированности, инициативности, принципиальности, самоотверженности, организованности;
- воспитание стремления к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- приобщение детей к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни. Рациональному и гуманному мировоззрению;
- формирование нравственного отношения в духе демократии к человеку, труду и природе;
- воспитание обучающихся в духе демократии, личностного достоинства, уважения прав человека, гражданственности и патриотизма.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы: гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, художественно-эстетическое, спортивно-оздоровительное, трудовое и профориентационное, здоровьесберегающее, социокультурное, экологическое, воспитание семейных ценностей и т.д.

### **План-график воспитательной работы в техническом объединении «Компьютерная графика и дизайн»**

<b>дата</b>		<b>тема</b>
сентябрь		Игра-приветствие
		Беседа: «Техника безопасности при работе в Компьютерном классе»
октябрь		Беседа: «Как вести себя на занятиях в объединении»
		Беседа: «Бережное отношение к имуществу СЮТ»
ноябрь		Беседа: «Правила перехода улиц и дорог»
		Беседа: «Поддержание чистоты и порядка в объединении»
декабрь		Беседа: «Главные правила вежливости в общении»
		Беседа: «Подарок–символ уважения».
январь		«Золотые руки»-почему так говорят.
		Беседа: «Чаще улыбайся, если хочешь нравиться людям».
		Беседа: «Что такое справедливость».
февраль		Беседа-викторина «История Олимпийских игр»
		Беседа: «История авиации, флота ,бронетанковой техники».
		Беседа: «Закаляйся, если, хочешь быть здоров».
март		Беседа: «Масленица–древний славянский праздник»
		Беседа: «Урок вежливости»
апрель		Игровая минутка «1апреля - день смеха»

		Беседа-викторина «Шагает эра программирования вперед»
май		Беседа: «Патриотизм и любовь к Родине».
		Беседа-размышление: «Мой лучший друг».
		Беседа: «Не пробовать, не начинать» (о вреде алкоголя и пагубных привычек).

### 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

#### *Список литературы для педагога:*

1. Архивы Уроки Inkscape - Уроки векторной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://enascor.ru/uroki-inkscape/>
2. Базовый учебник Inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inks-cape.ru/bazovyj-uchebnik>
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 212 с., 16 с. Ил.: ил. ISBN 5-94774-151-2
4. Корриган Д. Компьютерная графика : Секреты и решения / Джон Корриган; Перевод с англ. Д. А. Куликова. - М. : ИЧП "Энтроп", 1995. - 350 с. : ил.; 20 см.; ISBN 5-900797-03-1 : Б. ц.
5. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.
6. Никулин Е. А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы: Учебное пособие. — 2е изд., стер. — СПб.: Издательство «Лань», 2018. —708 с.: ил. — (Учебники для вузов. Специальная литература). ISBN 9785811425051
7. Сайт о бесплатном графическом редакторе inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3> – Дата доступа: 31.05.24.
8. Сайт Сетевых компьютерных практикумов по информатике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/031/58031>. –
9. Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 218 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08440-5.
10. Современные информационные технологии. Теория и практика : материалы V Всероссийской научно-практической конференции (Череповец, 5 декабря 2019 г.) / Череповецкий государственный университет ; [под редакцией Т. О. Петровой]. - Череповец : Череповецкий государственный университет, 2020. - 206 с. : ил.; ISBN 978-5-85341-878-3 : 100 экз.
11. Уроки GIMP для начинающих Блог Антона Лапшина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gimpart.org>.
12. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP: первые шаги / И. А. Хахаев — М. ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009. — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux). ISBN 978-5-9706-0041-2
13. Частный закрытый форум уроков в графических редакторах [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://demiart.ru/forum/>.

### ***Список литературы для обучающегося:***

1. Базовый учебник Inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inkscape.ru/bazovyyj-uchebnik>
2. Дневники artlab.club - свободное творческое пространство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://artlab.club/page/about/>.
3. Онлайн журнал по компьютерной графике и анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://render.ru/>.
4. Пономаренко, С. И. Пиксел и вектор : Принципы цифровой графики / Сергей Пономаренко. - СПб. : БХВ-Петербург, 2002. - 477 с. : ил.; 24 см. - (Мастер- медиа).; ISBN 5-94157-045-7
5. Портал о строительстве и ремонте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://web-dizz.com/>.
6. Проект «Уроки GIMP для начинающих и профи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://uroki-gimp.ru/about>.
7. Сайт о бесплатном графическом редакторе inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
8. Уроки GIMP для начинающих Блог Антона Лапшина [Электронный ресурс].  
– Режим доступа: <https://www.gimpart.org>.
9. Школа компьютерной графики Realtime [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://realtime.ru/>.

### ***Список литературы для родителей (законных представителей):***

1. Безмальный В.Ф. Обеспечение безопасности детей при работе в Интернет. [Электронный ресурс] URL: <http://www.ifap.ru/library/book331.pdf>
2. Онлайн журнал по компьютерной графике и анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://render.ru/>. –
3. Портал о строительстве и ремонте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://web-dizz.com/>.
4. Сайт Сетевых компьютерных практикумов по информатике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/031/58031>.
5. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP: первые шаги / И. А. Хахаев — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009. — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux). ISBN 978-5-9706-0041-2
6. Храмова Е. Тренинги и игры для глаз [Текст] : [12+] / Е. Храмова. - Ростов- на-Дону : Феникс, 2016. - 126, [1] с. : ил.; 20 см. - (Серия "Медицина для вас"); ISBN 978-5-222-25484-4 : 2500 экз.

## Оценочные материалы

### Входная диагностика

#### **Тестирование по компьютерной графике.**

##### **1. Пиксель является?**

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

##### **2. При изменении размеров растрового изображения-**

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

##### **3. Что можно отнести к устройствам ввода информации**

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

##### **4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB**

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

##### **5. Что такое интерполяция?**

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работы в с фрактальными редакторами в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

##### **6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?**

- а. курсор
- б. символ
- в. линия



г. пиксель +

**7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода**

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

**8. Наименьший элемент фрактальной графики**

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

*Текущая диагностика*

**10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой**

- а. Компас 3Д +
- б. Photoshop
- в. Corel Draw +
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

**11. При изменении размеров векторной графики его качество**

- а. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

**12. Чем больше разрешение, тем изображение**

- а. качественнее +
- б. светлее
- в. темнее
- г. не меняется

**13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков**

- а. растровой графики +
- б. векторной графики

- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

**14. Графика которая представляется в виде графических примитивов**

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

**15. Недостатки трёхмерной графики**

- а. малый размер сохранённого файла
- б. невозможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +

**16. К достоинствам Ламповых мониторов относится?**

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

**17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести**

- а. громоздкость б. излучение
- в. узкий угол обзора
- г. широкий угол обзора

**18. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется**

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

**19. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет**

- а. пиксель
- б. формат +
- в. графика
- г. гифка

**20. С помощью растрового редактора можно:**

- а. Создать коллаж +
- б. улучшить яркость +

- в. раскрашивать чёрно белые фотографии+
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

**21. Для ввода изображения в компьютер используются**

- а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

**22. Графический редактор это**

- а. устройство для создания и редактирования рисунков  
устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документовг.
- программа для создания и редактирования рисунков +

**23. Графическим объектом НЕ является**

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

**24. Растровым графическим редактором НЕ является**

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw +
- г. Photoshop

**25. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...**

- а. 10-15 раз +
- б. 100раз
- в. ни разу
- г.2-3 раза

**26. В модели CMYK используется**

- а. красный, голубой, желтый, синий
- б. голубой, пурпурный, желтый, черный +
- в. голубой, пурпурный, желтый, белый
- г. красный, зеленый, синий, черный

**27. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?**

- а. красный +
- б. чёрный
- в. голубой
- г. Зелёный

### ***Итоговая диагностика.***

Дополнить:

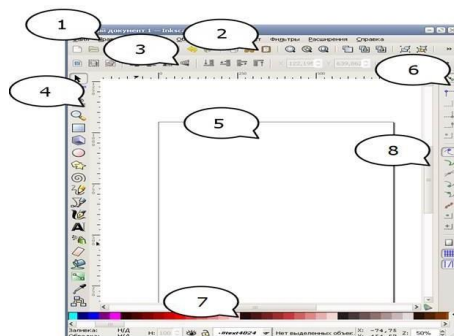
1. Сочетание клавиш Ctrl+D используется для \_\_\_\_\_
2. Чтобы залить объект сплошным цветом, достаточно использовать \_\_\_\_\_
3. Обводка может быть \_\_\_\_\_

III. Закончите предложение:

1. Клон и дубликат объекта различаются \_\_\_\_\_
2. Параметр Отношение радиусов инструмента Звезда применяется для \_\_\_\_\_
3. Чтобы выровнять два объекта по центру, нужно \_\_\_\_\_
4. Буфер обмена используется для \_\_\_\_\_

IV. Напишите основные элементы окна Inkscape согласно номерам.

Их назначение.



V. Напишите название и назначение основных инструментов на панели графики согласно номерам:

- 1 
- 2 
- 3 
- 4 
- 5 
- 6 
- 7 
- 8 
- 9 
- 10 
- 11 
- 12 
- 13 
- 14 
- 15 
- 16 
- 17 
- 18 
- 19 

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 10485556620218183357344113440560018432977890985

Владелец Саянова Наталья Андреевна

Действителен с 21.05.2024 по 21.05.2025