

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

элективного курса
«Компьютерная графика»
на 2021-2022 год

10 класс

Разработана Буяновой Анной Павловной,
учителем информатики
высшей квалификационной категории

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Новизна программы. Программа создает условия для выявления и поддержки талантливой молодежи города Белогорск.

Компьютерная графика предоставляет прекрасную возможность учиться ребенку на собственном опыте. Такие знания вызывают у детей желание двигаться по пути открытий и исследований, а любой признанный и оцененный успех добавляет уверенности в себе. Обучение происходит особенно успешно, когда ребенок вовлечен в процесс создания значимого и осмысленного продукта, который представляет для него интерес. Важно, что при этом ребенок сам строит свои знания, а педагог лишь консультирует его.

Сегодня информатика рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Творческое объединение «Компьютерная графика» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера. Учащиеся смогут получить представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики, как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) имеет *техническую направленность, по уровню освоения является профессионально-ориентированной; по степени авторства – модифицированной.*

Актуальность данной программы является ее практико-ориентированная направленность, основанная на привлечении учащихся к выполнению творческих заданий. Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немислимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Компьютерная графика - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Компьютерная графика настолько популярное явление современности, что практически все современные обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и т.п. программы на компьютере немислимы без использования средств мультимедиа. А без компьютерной графики, в свою очередь, не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Работа над графикой в мультимедийных продуктах занимает до 90 % рабочего времени программистских коллективов, выпускающих программы массового применения.

Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников и многих студентов. В процессе работы с компьютерной графикой у

обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения учащиеся приобретают знания об истоках и истории компьютерной графики; о ее видах, о принципах работы сканера и принтера, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Мир компьютерных технологий очень многолик и объемен. Он растет с каждым часом. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей. Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения школьников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Знания, полученные при изучении программы «Компьютерная графика», учащиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных предметов: физики, химии, биологии, математики и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Прохождение курса поможет развить пространственное мышление обучающегося, что обязательно пригодится при обучении в технических и архитектурных вузах, а также определённым образом способствует профессиональному самоопределению подростка.

Необходимость постоянно обновлять и расширять профессиональные компетенции, также продиктована современными условиями информационного общества. Истинным профессионалам любой отрасли науки и техники свойственно рассматривать умение представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

Отличительной особенностью Программы является то, что она развивает у учащегося способность к эстетическому восприятию мира, свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления, предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Программа курса «Компьютерная графика» отличается от программы общего образования по информатике и информационным технологиям:

1. Программа «Компьютерная графика» создана для различных категорий детей.
2. Программа «Компьютерная графика» упрощена и доступна для категорий детей с психофизическими особенностями и индивидуальными возможностями подростка.
3. Программа построена по принципу усложнения и увеличения предлагаемого материала, направлена на формирование знаний, умений и навыков работе на компьютере, которые помогут детям с ограниченными возможностями адаптироваться в окружающей среде.
4. Тематический план программы раскрывает технологию изучения программы, определяет последовательность тем, дает примерное распределение учебных часов по темам и возможную последовательность изучения тем курса в реабилитационном процессе, учитывает возрастные особенности детей, определяет минимальный набор практических работ, необходимых для формирования информационно-коммуникационной компетентности детей.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в формах организации занятий и выборе методов, которые опираются на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Ее отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической; творческий поиск; научный и современный подходы; внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом к каждому учащемуся.

Цель Программы заключается в формировании компетентностей в области компьютерной графики и дизайна посредством информационных и компьютерных технологий.

Основные задачи состоят в формировании следующих компетентностей:

- *познавательной*, позволяющей сформировать представления о видах компьютерной графики, способах обработки графической и цифровой информации;

- *практической*, формирующей умения: создавать буклеты, коллажи, поздравительные открытки для друзей и родственников, календари; оформлять обложки и вкладыши к аудио кассетам, дискам, пригласительные билеты на школьные праздники;

- *творческой*, развивающей: творческое и креативное, композиционное мышление; способность ориентироваться в информационном пространстве; возможность художественно-эстетического восприятия окружающего мира,

художественный вкус; прививающей основы видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях;

- *социальной*, мотивирующей на стремление к самообразованию, социальной адаптации в информационном обществе и успешной личной самореализации; формирующей интерес к профессиям, связанным с компьютерной графикой и дизайном; нравственные качества личности и культуру поведения в обществе.

Общая характеристика учебного процесса

Формы организации деятельности учащихся: *индивидуальная, групповая и фронтальная.*

Формы обучения: беседы, выставки, конкурсы, защита творческих работ.

В процессе обучения используются следующие **методы обучения:**

- *по способу организации занятий:* словесные, практические и наглядные;

- *по способу организации деятельности детей:* объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые, исследовательские.

Формы и методы работы. Реализация программы предполагает использование активных методов: игровой, состязательный, мозговой штурм, деловых игр при оптимальном сочетании фронтальной, групповой, коллективной и индивидуальной работы.

Объяснительно - иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);

Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.);

Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;

Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);

Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: сборка моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);

Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;

Поисковый – самостоятельное решение проблем;

Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

Главный метод, который используется при изучении робототехники это метод проектов.

Под методом проектов понимают технологию организации образовательных ситуаций, в которых обучающийся ставит и решает собственные задачи, и технологию сопровождения самостоятельной деятельности.

Проектно-ориентированное обучение – это систематический учебный метод, вовлекающий обучающихся в процесс приобретения знаний и умений с помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 часу. Каждый час длится 40 минут. Наполняемость группы 10-12 человек (по количеству компьютерной техники).

Прогнозируемый результат

К концу изучения Программы, учащиеся будут владеть основами компьютерной графики, а именно:

Будут знать и понимать:

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
- основные типы носителей информации в компьютере, их основные характеристики;
- состав и назначение программного обеспечения ПК;
- особенности и недостатки векторной и растровой графики;
- методы описания цветов;
- способы получения цветовых оттенков;
- методы сжатия графических данных.

Будут уметь и применять:

- пользоваться текстовым редактором;
- пользоваться шаблонами приложений;
- создавать коллажи, буклеты, визитки в разнотипных программах;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов;
- выполнять операции над объектами;
- монтировать фотографии, создавать коллажи, буклеты, визитки;
- редактировать графические изображения;
- уметь выполнять обмен файлами.

Основополагающими критериями эффективности реализации Программы с точки зрения компетентностного подхода является степень сформированности компетентностей.

У учащихся будут сформированы выше обозначенные компетентности.

Повышению качества обучения в значительной степени способствует правильная организация проверки, учета и контроля знаний учащихся.

Формы подведения итогов реализации Программы:

- тематическое компьютерное тестирование;
- тематические зачеты;
- подготовка итоговой творческой работы.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел, тема	Количество часов		
		всего	теорет.	практ.
	Раздел I. Начальные сведения.	1	1	
1.1.	ТБ. Виды компьютерной графики	1	1	
	Раздел II. Графический редактор Adobe Photoshop	32	13	19
2.1.	Знакомство с графическими редакторами Adobe Photoshop, CorelDraw, Corel Photo-paint.	1	1	
2.2.	Цветовые модели и типы растровых изображений. Форматы хранения растровых изображений	1	1	
2.3	Интерфейс Adobe Photoshop. Палитра инструментов.	2	1	1
2.4	Источники цифровых изображений. Чистка сканированного изображения	2	1	1
2.5.	Маска слоя. Изменение цветового режима изображения	1		1
2.6.	Трансформация изображения. Работа со слоями в Adobe Photoshop	1	1	
2.7.	Фотомонтаж посредством копирования и трансформации	2	1	1
2.8.	Цветовой баланс. Работа с текстом	1	1	
2.9.	Обложка CD, DVD диска	4	1	3
2.10.	Работа инструментом (перо). Из статики в динамику	1		1
2.11.	Фильтр размытие (Motion Blur radial blur)	1		1
2.12.	Ретушь фотографии посредством клонирования: инструменты штамп и лечащая кисть.	2	1	1
2.13.	Памятная виньетка группы учащихся.	3	1	2
2.14.	Фото коллаж.	3	1	2
2.15.	Реставрация черно-белой фотографии	1		1
2.16.	Допечатная подготовка изображений	1	1	

2.17.	Коллаж мотошлема. Аэрография.	2		2
2.18.	Анимация в Adobe Image Ready	3	1	2
	Раздел III. Графический редактор CorelDraw	36	12	24
3.1.	Графический редактор CorelDRAW основные принципы работа	2	1	1
3.2.	Палитра инструментов CorelDRAW	2	1	1
3.3.	Работа с инструментом кривые Безье	3	1	2
3.4.	Работа с инструментом (форма)	3	1	2
3.5.	Работа с фигурным текстом	1		1
3.6.	Работа с текстовыми блоками (обтекание текстом)	1		1
3.7.	Импортирование растровых изображений	2	1	1
3.8.	Экспортирование векторных изображений в растровые.	2	1	1
3.9.	Преобразование текста в кривые.	1		2
3.10.	Эмблемы автомобилей	3	1	2
3.11.	Инструмент интерактивное перетекание (рисуем цветок)	2	1	1
3.12.	Работа инструментом интерактивное выдавливание	2	1	1
3.13.	Защитный розетт	1		1
3.14.	Рисуем пламя	3	1	2
3.15.	Рисуем подсвечник со свечами	3	1	2
3.16.	Макет разворота журнала «Творческая работа»	5	1	4
	Раздел IV. Итоговое занятие. Тестирование, защита творческой работы.	3		3
Всего		72	26	46

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел I. Начальные сведения (1 час)

1.1. Виды компьютерной графики: векторная графика, растровая графика.

Раздел II. Графический редактор Adobe Photoshop (32 часа)

2.1. Знакомство с графическими редакторами Adobe Photoshop, CorelDraw, Corel Photo-paint.

Теоретическая часть. Возможности графических редакторов, специализация, особенности.

2.2. Цветовые модели и типы растровых изображений.

Теоретическая часть. Модели RGB, CMYK. Форматы BMP, PCX, TIFF, PSD, JPEG, GIF, FPX.

2.3. Интерфейс Adobe Photoshop. Палитра инструментов.

Теоретическая часть. Палитра инструментов.

Практическая часть. Работа с каждым описанным инструментом.

2.4. Источники цифровых изображений. Чистка сканированного изображения.

Теоретическая часть. Устройство сканера. Виды сканеров. Инструменты выделение и заливка.

Практическая часть. Сканирование изображения в трех режимах: Grayscale, RGB color, Lineart. Чистка сканированного изображения путем выделения и заливки.

2.5. Маска слоя. Изменение цветового режима изображения.

Практическая часть. Работа в быстрой маске с использованием дополнительных инструментов. Перевод сканированного изображения в режим В/В, в режим RGB.

2.6. Трансформация изображения. Работа со слоями в Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Типы трансформации. Палитра, слои. Типы объединения слоев.

2.7. Фотомонтаж посредством копирования и трансформации.

Теоретическая часть. Типы трансформации: масштаб, вращение, искажение, перспектива, поворот на 180° , поворот на 90° , развернуть по горизонтали и вертикали.

Практическая часть. Маскировка окна на фасаде здания путем копирования и трансформации.

2.8. Цветовой баланс. Работа с текстом.

Теоретическая часть. Палитра инструментов в нижней части. Цвет заливки, цвет фона. Маска слоя, окна смены режимов. Текстовые блоки, фигурный текст. Эффекты объема, падающей тени, свечения, контур.

2.9. Обложка CD, DVD диска.

Теоретическая часть. Работа со слоями, копирование. Импортирование изображений. Работа с направляющими и с линейкой.

Практическая часть. Создать макет обложки DVD диска размером 27,5 x

18,5, из заранее подготовленных стоп кадров фильма.

2.10. Работа инструментом (перо) и палитрой (контуры). Из статики в динамику.

Практическая часть. Работа инструментом (перо), настройка инструмента. Преобразование кривой в выделение.

2.11. Фильтр размытие (Motion Blur radial blur).

Практическая часть. Создать коллаж с применением эффекта размытия.

2.12. Ретушь фотографии по средствам клонирования инструментом («штамп» и «лечащая кисть»).

Теоретическая часть. Инструменты «штамп», «лечащая кисть». Виды и способы применения.

Практическая часть. Создать макет виньетки из четырех, пяти, человек.

2.13. Памятная виньетка группы учащихся.

Теоретическая часть. Копирование фотографии с использованием картридера. Подготовка фонового изображения. Копирование портретов. Размещение на фоне (компоновка). Работа с текстом. Эффекты текста. Объединение слоев. Тоновая коррекция. Цветовая коррекция.

Практическая часть. Ретушь фотографий: убрать мелкие дефекты на лице при помощи инструментов («штамп»), («лечащая кисть»), произвести тоновую и цветовую коррекцию.

2.14. Фото коллаж.

Теоретическая часть. Инструменты выделения, копирования. Трансформация, типы трансформации. Тоновая коррекция (уровни). Цветовая коррекция (цветовой баланс). Работа со слоями.

Практическая часть. Подобрать подходящую прическу для модели.

2.15. Реставрация черно-белой фотографии (посредством клонирования)

Практическая часть. Используя инструменты «лечащей кисти» и других, отретушировать, отчистить от дефектов помятости, царапин, пыли, и т. д. Кадрировать фотографию размером 10x15.

2.16. Допечатная подготовка изображений.

Теоретическая часть. Пропорции изображения 3:2, 4:3, 16:9. Кадрирование изображения заданным размером на палитре свойств. Уровни. Баланс белого.

2.17. Коллаж мотошлема. Аэрография.

Практическая часть. Разработать эскиз макета для аэрографии. Придумать способы оформления мотошлема в стиле Anime. Расположить предлагаемые образцы на основе шлема, придумать расцветку и выработать определенный стиль.

2.18. Анимация в Adobe Image Ready 7.

Теоретическая часть. Интерфейс Adobe Image Ready. Копирование, палитра слоев, оптимизация.

Практическая часть: Создать GIF анимацию в AdobeImageReady, путем перехода и переноса слоев из Adobe Photoshop в AdobeImageReady.

Раздел III. Графический редактор CorelDRAW (36 часов)

3.1. Основные принципы работы редактора CorelDRAW 12.

Теоретическая часть. Интерфейс CorelDRAW 12.

Практическая часть. Изучить рабочую область CorelDRAW 12.

3.2. Палитра инструментов CorelDRAW 12.

Теоретическая часть. Записать и зарисовывать основные инструменты CorelDRAW, позволяющие выполнять рисование и редактирование объектов их свойства и возможности.

Практическая часть. Работа с каждым инструментом.

3.3. Работа с инструментом «кривые Безье».

Теоретическая часть. Инструменты позволяющие рисовать и редактировать объекты. «Кривая Безье». Выбор. Форма. Контур.

Практическая часть. Изучить палитру инструментов, рассмотреть их в действии, изучить возможности и приемы.

3.4. Работа с инструментом «Форма».

Теоретическая часть. Преобразование «прямой Безье» в дугу. Возможности преобразования при помощи инструмента «форма»: добавить точку, удалить точку; в линию, в кривую; заострение, растянуть; симметричность; авто-закрытие; соединение, поломать на части; перевернуть кривую.

Практическая часть. Нарисовать при помощи инструмента «кривая Безье»: зонтик, пальму на острове, рыбку, используя выше указанные способы.

3.5. Работа с фигурным текстом.

Практическая часть. Создать макет текстового объявления. Расположить текст внутри окружности. Разработать Нагрудный знак МАН.

3.6. Работа с текстовыми блоками (обтекание текстом).

Практическая часть. Создать макет газетного разворота при помощи текстовых блоков. Разместить в блоке объект или фотографию.

3.7. Импортирование растровых изображений.

Теоретическая часть. Способы импортирования растровых изображений в среду Corel. Описание способов и особенностей: импортирование через строку меню; импортирование путем перетаскивания.

Практическая часть. Импортирование сканированного изображения (эскиза, логотипа или фирменного знака). Обрисовка инструментом «кривая Безье» и сохранение в векторном формате.

3.8. Экспортирование векторных изображений в растровые.

Теоретическая часть. Создание полноразмерного макета объявления, таблицы и т.д. Применение команды «экспортирование изображения в растровый формат», с учетом того, что экспорт производится всех элементов на рабочей области.

Практическая часть. Создать макет стенда с текстом, карманами и фотографиями. Экспортирование в растровый формат (TIFF с компрессией LZV).

3.9. Преобразование текста в кривые.

Практическая часть. По заданному образцу рекламного объявления, сделать аналогичное объявление с соблюдением пропорций размеров шрифта. Преобразовать в «кривые» и сохранить в векторном формате.

3.10. Эмблемы автомобилей.

Теоретическая часть. Совершенствование навыков работы с

инструментом «кривая Безье». Преобразование и изменение форм круга, квадрата. Создание эмблемы знаменитых автопроизводителей.

Практическая часть. Нарисовать эмблему автомобиля, используя прямоугольник и круг. Преобразовать в «кривую» путем изменения узлов, придавая нужную форму.

3.11. Инструмент «интерактивное перетекание».

Теоретическая часть. Работа инструмента «интерактивное перетекание». Свойства инструмента. Настройки и принцип работы с ним.

Практическая часть. При помощи «кривой Безье» создать контур лепестка, и увеличить количество лепестков при помощи инструмента «интерактивное перетекание».

3.12. Работа инструментом «интерактивное выдавливание».

Теоретическая часть. Работа инструмента «интерактивное выдавливание». Свойства инструмента. Настройки. Работа с эффектом 3Dмоделирования и тенями.

Практическая часть. Создать шестеренку из «кривой клонируемой» по окружности для создания 3D эффекта, применяя инструмент «интерактивное выдавливание».

3.13. «Защитный розетт».

Практическая часть. Создать макет сертификата с «защитными розеттами».

3.14. Рисунок «Пламя».

Теоретическая часть. Команда «сглаживание кривой», инструменты «форма». Разгруппировка «интерактивного перетекания».

Практическая часть. Инструментом «кривая Безье» нарисовать силуэт пламени. Командой «сглаживание» стилизовать, сгладить форму, применяя «интерактивное перетекание».

3.15. Рисунок подсвечник со свечами.

Практическое занятие. Нарисовать рисунок «Подсвечник со свечами».

3.16. Макет разворота журнала.

Теоретическая часть. Создание макета разворота глянцевого журнала, с применением не традиционных, не формальных композиционных решений.

Практическая часть. При помощи направляющих задать границы разворота журнала. Придумать композицию и нарисовать некоторые элементы инструментом «кривая Безье». Выполнить заливки и наполнить композицию текстом.

Раздел IV. Итоговое занятие (3 часа)

Тестирование, защита творческой работы.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

В качестве форм занятий по данной Программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

№ п/п	Раздел	Методическое обеспечение	Дидактический материал
1.	Начальные сведения о информационных технологиях	Методический материал «Что такое информационные технологии? ПК. Принципы организации и работы компьютера», О. Ефимова, В. Морозов, Ю. Шафрин «Курс компьютерной технологии»	Презентации, видео, поурочный план, задания к практической работе
2.	Графический редактор Adobe Photoshop	Джон Лунд, Памела Пфиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом	Электронный учебно-методический комплекс «Компьютерная графика»
3.	Графический редактор CorelDraw	Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2008 г.	Электронный учебно-методический комплекс «Компьютерная графика»

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. Компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом на компьютере для каждого учащегося.

№ п\п	Наименование оборудования	Количество
1.	ПК	12
2.	Интерактивная доска	1
3.	Мультимедийный проектор	1

Нормативные документы, регламентирующие образовательную деятельность

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05. 2015 г. № 996-р г. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.
3. Распоряжение Правительства РФ от 04.09. 2014г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей».
4. Постановление Министерства здравоохранения РФ от 13.10.2014 г. № 27 «Новые эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
5. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
6. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Письмо Министерства образования и науки от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

Список литературы, использованной при написании программы

1. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2008 г.
2. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург 2010 г.
3. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо, 2012 г.
4. Сборник образовательных программ по дополнительному образованию детей культурологического, научно-технического, социально-педагогического направлений. Часть 2. Южное окружное управление образования Департамента образования города Москвы, 2007 г.
5. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 г.
6. Филатова Л.О.. Компетентный подход к построению содержания обучения как фактор развития преемственности школьного и вузовского образования//Дополнительное образование. – 2005.– №7. – С.9-11.
7. Хуторской А.В. Компетентный подход в обучении. Научно-методическое пособие. – М.: Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2013. – 73 с. : ил. (Серия «Новые стандарты»).
8. Щерабакова, В.В. Формирование ключевых компетенций как средство развития личности / В.В. Щерабакова // Высшее образование сегодня. – 2008. – №10. – С. 39-41.

Литература и электронные ресурсы для педагогических работников:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
2. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
3. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 1997.
4. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.
5. Тайц А.М., Тайц А.А. Adobe PhotoShop . - СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
6. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop. Спецэффекты и дизайн. - М.; СПб.; Киев: Диалектика, 1999.
7. Тайц А.М., Тапц А.А. Corel Draw 11.- СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
8. Петров В.Л. CorelDRAW 9. Руководство пользователя с примерами. ЛБЗ - БИНОМ. 2000.

Список литературы, рекомендованной родителям и учащимся

1. Джон Лунд, Памела Пфиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2005 г.