

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр детского (юношеского) технического творчества  
Колпинского района Санкт-Петербурга

**РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА**  
на Педагогическом совете  
ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района  
Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08 2020г. № 1

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом № 442 от 31.08 2020г.  
Директор ГБУ ЦДЮТТ  
Колпинского района Санкт-Петербурга  
  
И.А. Светашова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, CorelDRAW)»**

**Возраст обучающихся: 10-11 лет**  
**Срок реализации: 1 год**

**Разработчики –**  
Гречанинова Анастасия Викторовна,  
педагог дополнительного образования,  
методист Оснач Ирина Михайловна

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность** – техническая

**Уровень освоения программы** – общекультурный

В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в разных областях жизни. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Поэтому компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, соединяющий в себе одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса.

Потребность общества в творчески активной и свободно мыслящей личности возрастает по мере совершенствования социально-экономических и культурных условий жизни. Профессия дизайнер становится одной из наиболее нужных и популярных.

Программа «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, CorelDRAW)» направлена на овладение основами компьютерной графики и дизайна путем изучения векторной графики в программе CorelDRAW и растровой графики в программе Adobe Photoshop.

Программа CorelDRAW является лидером среди графических программ и содержит универсальный графический пакет, позволяющий использовать средства рисования и графического представления данных.

### **Актуальность**

В условиях повышения роли человеческого фактора большое значение приобретает проектная деятельность, целью которой является формирование функциональных и эстетических качеств предметной среды, в которой живет и работает человек.

Создание промышленных изделий, комплексов и предметов быта, отвечающих эксплуатационным, композиционным и эстетическим характеристикам, не может быть осуществлено без графического оформления замыслов художника-конструктора (дизайнера) в непосредственном контакте с инженером, технологом, экономистом, экологом, и др.

В этой связи особую значимость приобретает изучение курса «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, CorelDRAW)», который является составной частью их эстетической и трудовой политехнической подготовки.

**Актуальность данного курса** заключается в том, что он способствует формированию целостной картины мира у обучающихся в подростковом возрасте, позволяет им определить свое место в мире для его деятельностного изменения.

**Новизна** концепции базируется на следующих принципах: общекультурная; целостность формирования дизайнерского мышления; вариативность содержания, многообразие и разнообразие форм и методов, максимальное творчество обучающихся.

**Адресат программы** – ребята 10-11 лет, проявляющие интерес к изучению векторных и растровых графических редакторов.

**Объем и срок реализации программы** – 1 год, 72 акад. часа.

**Цель программы** – создания образовательного пространства, обеспечивающего удовлетворение образовательных потребностей детей в области компьютерных технологий и компьютерного дизайна.

## **Задачи программы:**

### ***Обучающие***

- научить основным навыкам работы с компьютером; научить сохранять и обрабатывать информацию на персональном компьютере;
- познакомить с основными методами художественного проектирования;
- обучить чтению и выполнению различных видов графических изображений, повысить графическую культуру;
- развивать образное мышление и пространственное представление, имеющее важное значение в художественно-конструкторском творчестве.
- формировать интерес и положительную мотивацию школьников к направлению дизайна, возникновению межпредметной интеграции через работу над конкретными творческими проектами.
- сформировать навыки работы на компьютере, которые позволяют решать поставленные задачи по дизайнерским разработкам, а также способствуют формированию качества творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности, реально оценивающей результаты этапов выполнения своей работы.
- сформировать адекватную самооценку собственной профессиональной значимости, привлечь его внимание к общественному статусу работника, чья профессия связана с компьютерной графикой.
- дать обучающимся первое представление о дизайне, как специфической художественно-творческой конструкторской деятельности человека;
- формировать практические навыки художественно-графической творческой деятельности в соответствии с законами организации целостной эстетической среды жизни человека;
- расширить представление в различных областях дизайна;
- раскрыть специфику изобразительно-выразительных средств в дизайне, способствовать формированию технического мышления и пространственных представлений творческого воображения, художественно-конструкторских способностей;
- формировать главную эстетическую потребность - создавать вокруг себя гармоничное пространство, как основу будущей профессии;
- научить работать с программами;
- научить применять новые информационные технологии.

### ***Развивающие:***

- развитие профессиональных навыков;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие логического мышления;
- раскрытие творческого потенциала обучающихся;
- развитие коммуникативных способностей.

### ***Воспитательные***

- воспитание адекватного отношения к самому себе и к обществу;
- формирование мировоззрения, взглядов и убеждений;
- воспитание информационной культуры обучающихся.

## **Условия реализации программы:**

*Условия набора детей в коллектив:* в группу принимаются все желающие.

*Условия формирования групп:* разновозрастные группы.

*Количество детей в группе:* не менее 15 человек.

При введении ограничений в связи с эпидемиологическими мероприятиями и изменением санитарных норм возможно деление группы на подгруппы по 5-8 человек и реализация

содержания программы с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Данный материал относится к области компьютерных информационных технологий технологии работы с графической информацией. Материал данного обучения вводит обучающихся в мир компьютерной графики. Безусловно, это область, которую хочется реально увидеть, а не слушать разговоры о ней. Поэтому большое значение имеют демонстрации на компьютере разнообразных продуктов компьютерной графики: красочных рисунков, схем, чертежей, диаграмм, образцов анимационной и трехмерной графики. Следует обратить внимание обучающихся на то, что любимые многими из них компьютерные игры в большинстве имеют графический интерфейс, причем, достаточно сложный. Программы, с помощью которых на компьютере получается трехмерное реалистическое изображение, изобилуют математическими расчетами. Программирование графики – одна из самых сложных областей в современном программировании. Благодаря существованию прикладных графических пакетов, компьютерная графика стала доступна широкому кругу пользователей.

Основным методом обучения данному курсу является организация индивидуальной творческой работы по созданию мини-проектов.

Занятия включают лекционную и практическую часть. Практическая часть курса организована в форме занятий. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа обучающихся.

В конце обучения одной из форм контроля может являться защита работ, что позволяет всему коллективу участвовать в обсуждении результатов работы и оценивании. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов. Каждое практическое задание оценивается определенным количеством баллов.

### **Формы проведения занятий:**

Основной тип занятий — практикум. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Каждая тема начинается с постановки задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать обучающимся. Алгоритм выполнения задания объясняется педагогом. Затем обучающиеся самостоятельно выполняют задания разного уровня сложности для самостоятельного выполнения, направленные формирование умений, необходимых для выполнения технической задачи соответствующем минимальном уровне планируемого результата обучения. Тренинг завершается переходом на новый уровень обучения — выполнением обучающимися комплексной творческой работы по созданию определенного образовательного продукта.

Систематическое повторение способствует более целостному осмыслению изученного материала, поскольку целенаправленное обращение к изученным ранее темам позволяет обучающимся встраивать новые понятия в систему уже освоенных знаний.

### **Формы организации деятельности обучающихся на занятии:**

- фронтальная – при беседе, показе, объяснении;
- групповая (в том числе парная) – при выполнении практических заданий.

### **Материально-техническое оснащение программы на 1 учебную группу**

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета с учебными местами по количеству обучающихся. Кабинет должны включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной-1шт;

- сканер-1шт;
- набор съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном-1шт;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам.

Занятия по программе «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, CorelDRAW)» предполагают наличие инструкции по технике безопасности и разработанные правила поведения в компьютерном классе для обучающихся.

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### *Личностные*

- воспитание адекватного отношения к самому себе и к обществу;
- формирование мировоззрения, взглядов и убеждений;
- воспитание информационной культуры обучающихся.

#### *Метапредметные*

- развитие профессиональных навыков;
- развитие мелкой моторки рук;
- развитие логического мышления;
- раскрытие творческого потенциала обучающихся;
- развитие коммуникативных способностей.

#### *Предметные*

- научить основным навыкам работы с компьютером; научить сохранять и обрабатывать информацию на персональном компьютере;
- научить пользоваться и работать с антивирусными программами и программами архивирования данных;
- научить работать с программами
- научить применять новые информационные технологии.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие</b> <b>Знакомство с графическим дизайном.</b>	2	1	1	Лекция, выполнение практических заданий
<b>Раздел 1. Основы Adobe Photoshop. Базовый редактор растровой графики.</b>					
1.	<i>Интерфейс программы.</i>	2	1	1	выполнение практических заданий
2	<i>Многослойное изображение</i>	4	1	3	выполнение практических заданий
3	<i>Техника выделения областей изображения.</i>	6	2	4	выполнение практических заданий
4	<i>Маски и каналы.</i>	4	1	3	выполнение практических заданий
5	<i>Техника рисования и раскрашивания</i>	4	1	3	выполнение практических заданий
6	<i>Цветовые и тональные коррекции.</i>	4	1	3	выполнение практических заданий
7	<i>Ретуширование фотографий.</i>	4	2	2	выполнение практических заданий
8	<i>Работа с текстом.</i>	6	1	5	выполнение практических заданий
9	<i>Фильтры и эффекты.</i>	8	1	7	выполнение практических заданий
10	<b>Промежуточная аттестация</b>	2	-	2	Самостоятельная работа.
	<b>Итого:</b>	<b>44</b>	<b>11</b>	<b>33</b>	
<b>Раздел 2. Основы Corel Draw. Базовый редактор векторной графики.</b>					
1	<i>Интерфейс программы</i>	2	1	1	Лекция, выполнение практических заданий
2	<i>Основы работы с объектами.</i>	2	1	1	выполнение практических заданий
3	<i>Работа с цветом.</i>	2	1	1	выполнение практических

					заданий
4	<i>Свободное рисование.</i>	10	1	9	выполнение практических заданий
5	<i>Спецэффекты объектов.</i>	4	2	2	выполнение практических заданий
6	<i>Работа с текстом.</i>	4	1	3	выполнение практических заданий
7	<i>Итоговый контроль</i>	2	-	2	выполнение практических заданий
	<b><i>Итого:</i></b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>19</b>	
	<b><i>ВСЕГО</i></b>	<b>72</b>	<b>19</b>	<b>53</b>	

**УТВЕРЖДЕН**  
приказом директора ГБУ ЦДИОТТ  
Колпинского района Санкт-Петербурга  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ /

**Календарный учебный график**  
**реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**«Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»**  
на \_\_\_\_\_ учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения			36	72	1 раз в неделю по 2 акад. часа



# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## Содержание

### *Вводное занятие*

#### *Знакомство с графическим дизайном.*

*Теория:* Техника безопасности в компьютерном классе. Планы коллектива на новый учебный год. Знакомство с графическим дизайном. Области использования программ Adobe Photoshop и CorelDraw. Понятия растровая и векторная графика. Форматы графических файлов.

*Практика:* Открытие и просмотр программ.

#### ***Раздел 1. Основы Adobe Photoshop. Базовый редактор растровой графики.***

##### *Тема 1. Интерфейс программы.*

*Теория:* Окно программы. Принцип работы в редакторе. Работа с инструментами. Меню «изображения». Панели и палитры.

*Практика:* Создание и сохранение документа. Импорт и экспорт изображений. Изменения размера изображений.

##### *Тема 2. Многослойное изображение*

###### *2.1 Работа со слоями.*

*Теория:* Способы создания слоя. Работа со слоями. Управление слоями с помощью палитры Layers. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Использование слоев для создания коллажа.

*Практика:* Создание простого коллажа «голубой аватар»

###### *2.2 Наложение слоя*

*Практика:* Наложение два изображения (плавный спецэффект от одной фотографии к другой). Вставляем фото в рамку.

##### *Тема 3. Техника выделения областей изображения.*

###### *3.1 Действия с выделенной областью.*

*Теория:* Обзор способа выделения областей изображения. Инструменты выделения. Приемы выделения: дополнения, вычитание и пересечение областей выделения. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

*Практика:* Изучение способов выделения

###### *3.2 Замена фона.*

*Теория:* Как правильно вырезать фон или объект?

*Практика:* Переносим объект на другой фон.

###### *3.3 Фотошоп фотографии.*

*Практика:* Выравнивание кожи, удаление фона.

##### *Тема 4. Маски и каналы.*

###### *4.1 Работа с масками и альфа-каналами.*

*Теория:* Маски и альфа-каналы и их назначение.

*Практика:* Работа с масками и альфа-каналами.

###### *4.2 Фото карандашом.*

*Практика:* Делаем из фото рисунок карандашом.

##### *Тема 5. Техника рисования и раскрашивания*

###### *5.1 Использование инструментов рисования.*

*Теория:* Основные и фоновые цвета. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента.

*Практика:* Создание простейшего рисунка.

## *5.2 Работа с кистями.*

*Практика:* Работа с кистями. Создаем абстрактный фон.

## *Тема 6. Цветовые и тональные коррекции.*

### *6.1 Коррекция фотографий.*

*Теория:* Распределение яркостей. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Команды цветовой коррекции.

*Практика:* Тональная и цветовая коррекция фотографий.

### *6.2 Выборочное изменение цвета.*

*Практика:* Выборочное изменение цвета в фотографии.

## *Тема 7. Ретуширование фотографий.*

### *7.1 Улучшение фотографии.*

*Теория:* Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображений.

*Практика:* Работа с фотографией.

### *7.2 Устранение дефектов в фотографии.*

*Теория:* Методы устранения дефектов с фотографий. Чистка и восстановление деталей изображений с помощью инструмента «штамп», «заплатка».

*Практика:* Убираем и вставляем лишние объекты из фотографии.

## *Тема 8. Работа с текстом.*

### *8.1 Работа с текстом.*

*Теория:* Текстовые слои. Работа с текстом. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа.

*Практика:* Создание надписи на различных поверхностях.

Креативный подводный мир для обложки журнала.

### *8.2 Надпись с эффектом.*

*Практика:* Создаем надпись с разными эффектами (световую, металлическую и т.п.).

### *8.3 Объемный текст.*

*Практика:* Горящий, раскаленный текст. Ледяная надпись. Текст с брызгами. 3D текст.

## *Тема 9. Фильтры и эффекты.*

### *9.1 Применение фильтров.*

*Теория:* Специальные эффекты, имитирующие то или иное преобразование изображения, которые можно применить к слоям сложного документа. Применение фильтров для художественной обработки изображений.

*Практика:* Применение фильтров и эффектов. Меняем цвет.

### *9.2 Работа с фотографией.*

*Практика:* Размываем фон. Повышаем резкость. Повышаем насыщенность. Добавляем эффект фотографии.

### *9.3 Живописная фотография*

*Практика:* Фото с эффектом акварельного, масляного и графичного рисунка.

### *9.4 Движение машины.*

*Практика:* Огненный призрак (имитируем движение машины).

### *9.5 Промежуточная аттестация.*

*Практика:* Самостоятельная работа.

## **Раздел 2. Основы Corel Draw. Базовый редактор векторной графики.**

### *Тема 1. Интерфейс программы*

*Теория:* Программа CorelDRAW: состав, особенности, интерфейс.

*Практика:* Создание нового документа. Окно программы. Импорт и экспорт данных (макетов). Сохранение документа. Сетки, линейки, направляющие. Привязка объектов.

### *Тема 2. Основы работы с объектами.*

*Теория:* Графические примитивы. Копирование и клонирование объектов. Трансформация объектов. Группировка объектов. Управление масштабом. Разделение объектов. Удаление части объекта.

*Практика:* Выполнение заданий по основам работы с объектами. Деление большой картины под маленький размер.

### *Тема 3. Работа с цветом.*

*Теория:* Способы окрашивания объектов. Цвет контура. Градиентная заливка.

*Практика:* Создание рисунка с использованием различных заливок. Построение и окрашивание бутылки.

Красивые цветные фоны.

### *Тема 4. Свободное рисование.*

#### *4.1 Обрисовка векторными линиями.*

*Теория:* Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Настройки контура.

*Практика:* Создание рисунка из кривых. Обрисовка рисунка вектором (машины).

#### *4.2 Трассировка.*

*Теория:* Трассировка изображений. Перевод растра в вектор.

*Практика:* Создание векторного рисунка из растровой фотографии.

#### *4.3 Рисунок пейзажа.*

*Практика:* Рисуем векторный пейзаж (пустыню или закат).

#### *4.4 Иконки.*

*Практика:* Рисуем иконки VK, Instagram и т.д.

#### *4.5 Рисунок аватарки.*

*Практика:* Рисуем аватарку в стиле аниме.

### *Тема 5. Спецэффекты.*

#### *5.1 Спецэффекты объектов.*

*Теория:* Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов: перетекание, тень, оболочка, перспектива, оконтуривание, придание объема, искажение формы, прозрачность.

*Практика:* Создание спецэффектов объектов.

#### *5.2 Спецэффекты фотографий.*

*Теория:* Спецэффекты в растровых изображениях.

*Практика:* Наложение двух фотографий и добавление вырезанной части из другого изображения.

### *Тема 6. Работа с текстом.*

#### *6.1 Создание и форматирование текста.*

*Теория:* Виды текста: простой и фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой.

*Практика:* Создание рисунка с использованием текста.

#### *6.1 Эффект текста.*

*Практика:* Создаем объемный текст. Текст граффити. Эффекты с текстом. Использование векторных кистей в тексте.

### **Итоговый контроль**

*Практика:* Самостоятельная работа

### **Итоговое занятие**

*Практика:* Подведение итогов обучения



**УТВЕРЖДЕН**  
 приказом директора ГБУ ЦДЮТТ  
 Колпинского района Санкт-Петербурга  
 от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. №\_\_  
 \_\_\_\_\_/

**Календарно-тематический план на \_\_\_\_\_ учебный год  
 «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»  
 Группа № \_\_\_\_, 1 год обучения количество часов в год 72**

№ зан.	Дата проведения		Тема занятий	Кол-во часов	Содержание	Использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения		Оснащение
	план.	факт.				offline/ online	форма занятия (вебинар, конференция, видеоурок и др.)	
1.			<b><i>Вводное занятие Знакомство с графическим дизайном.</i></b>	1/1	<i>Теория:</i> Техника безопасности в компьютерном классе. Планы коллектива на новый учебный год. Знакомство с графическим дизайном. Области использования программ Adobe Photoshop и CorelDRAW. Понятия растровая и векторная графика. Форматы	offline	Презентация, Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

					графических файлов. <i>Практика:</i> Открытие и просмотр программ.			
<b><i>Раздел 1. Основы Adobe Photoshop. Базовый редактор растровой графики.</i></b>								
2.			<i>Интерфейс программы.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Окно программы. Принцип работы в редакторе. Работа с инструментами. Меню «изображения». Панели и палитры. <i>Практика:</i> Создание и сохранение документа. Импорт и экспорт изображений. Изменения размера изображений.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
3.			<i>Многослойное изображение.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Способы создания слоя. Работа со слоями. Управление слоями с помощью палитры Layers. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Использование слоев для создания коллажа. <i>Практика:</i> Создание простого коллажа «голубой аватар»	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
4.			<i>Многослойное изображение.</i>	2	<i>Практика:</i> Наложение два изображения (плавный спецэффект от одной фотографии к другой). Вставляем фото в рамку.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная

								доска, мультимедийный проектор.
5.			<i>Техника выделения областей изображения.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Обзор способа выделения областей изображения. Инструменты выделения. Приемы выделения: дополнения, вычитание и пересечение областей выделения. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области. <i>Практика:</i> Изучение способов выделения	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
6.			<i>Техника выделения областей изображения.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Как правильно вырезать фон или объект? <i>Практика:</i> Переносим объект на другой фон.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
7.			<i>Техника выделения областей изображения.</i>	2	<i>Практика:</i> Выравнивание кожи, удаление фона.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная

								доска, мультимедийный проектор.
8.			<i>Маски и каналы.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Маски и альфа-каналы и их назначение. <i>Практика:</i> Работа с масками и альфа-каналами.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
9.			<i>Маски и каналы.</i>	2	<i>Практика:</i> Делаем из фото рисунок карандашом.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
10.			<i>Техника рисования и раскрашивания</i>	1/1	<i>Теория:</i> Основные и фоновые цвета. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. <i>Практика:</i> Создание простейшего рисунка.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
11.			<i>Техника рисования и раскрашивания</i>	2	<i>Практика:</i> Работа с кистями. Создаем абстрактный фон.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на	Персональный компьютер, программы



							видео.	Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
12.			<i>Цветовые и тональные коррекции.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Распределение яркостей. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Команды цветовой коррекции. <i>Практика:</i> Тональная и цветовая коррекция фотографий.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
13.			<i>Цветовые и тональные коррекции.</i>	2	<i>Практика:</i> Выборочное изменение цвета в фотографии.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
14.			<i>Ретуширование фотографий.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображений. <i>Практика:</i> Работа с фотографией.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска,

								мультимедийный проектор.
15.			<i>Ретуширование фотографий.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Методы устранения дефектов с фотографий. Чистка и восстановление деталей изображений с помощью инструмента «штамп», «заплата». <i>Практика:</i> Убираем и вставляем лишние объекты из фотографии.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
16.			<i>Работа с текстом.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Текстовые слои. Работа с текстом. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа. <i>Практика:</i> Создание надписи на различных поверхностях. Креативный подводный мир для обложки журнала.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
17.			<i>Работа с текстом.</i>	2	<i>Практика:</i> Создаем надпись с разными эффектами (световую, металлическую и т.п).	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
18.			<i>Работа с текстом.</i>	2	<i>Практика:</i> Горящий, раскаленный текст. Ледяная надпись. Текст с брызгами.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на	Персональный компьютер, программы

					3D текст.		видео.	Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
19.			<i>Фильтры и эффекты.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Специальные эффекты, имитирующие то или иное преобразование изображения, которые можно применить к слоям сложного документа. Применение фильтров для художественной обработки изображений. <i>Практика:</i> Применение фильтров и эффектов. Меняем цвет чему либо.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
20.			<i>Фильтры и эффекты.</i>	2	<i>Практика:</i> Размываем фон. Повышаем резкость. Повышаем насыщенность. Добавляем эффект фотографии.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
21.			<i>Фильтры и эффекты.</i>	2	<i>Практика:</i> Фото с эффектом акварельного, масляного и графичного рисунка.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

								доска, мультимедийный проектор.
22.			<i>Фильтры и эффекты.</i>	2	<i>Практика:</i> Огненный призрак (имитируем движение машины).	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
23.			<b><i>Промежуточная аттестация.</i></b>	2	<i>Практика:</i> Выполнение самостоятельной работы по карточкам: ретушируем свое фото.	offline	Самостоятельная работа, фотография	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
<b><i>Раздел 2. Основы Corel Draw. Базовый редактор векторной графики.</i></b>								
24.			<i>Интерфейс программы.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Программа CorelDRAW: состав, особенности, интерфейс. <i>Практика:</i> Создание нового документа. Окно программы. Импорт и экспорт данных (макетов). Сохранение документа. Сетки, линейки, направляющие. Привязка объектов.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
25.			<i>Основы работы с</i>	1/1	<i>Теория:</i> Графические	offline	Файлы с	Персональный

			<i>объектами.</i>		примитивы. Копирование и клонирование объектов. Трансформация объектов. Группировка объектов. Управление масштабом. Разделение объектов. Удаление части объекта. <i>Практика:</i> Выполнение заданий по основам работы с объектами. Деление большой картины под маленький размер.		заданиями. Ссылка на видео.	компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
26.			<i>Работа с цветом.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Способы окрашивания объектов. Цвет контура. Градиентная заливка. <i>Практика:</i> Создание рисунка с использованием различных заливок. Построение и окрашивание бутылки. Красивые цветные фоны.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
27.			<i>Свободное рисование</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Настройки контура. <i>Практика:</i> Создание рисунка из кривых. Обрисовка рисунка вектором (машины).	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
28.			<i>Свободное рисование</i>	1/1	<i>Теория:</i> Трассировка изображений. Перевод растра в вектор.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на	Персональный компьютер, программы

					<i>Практика:</i> Создание векторного рисунка из растровой фотографии.		видео.	Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
29.			<i>Свободное рисование</i>	2	<i>Практика:</i> Рисуем векторный пейзаж (пустыню или закат).	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
30.			<i>Свободное рисование</i>	2	<i>Практика:</i> Рисуем иконки VK, Instagram и т.д. Рисуем аватарку в стиле аниме.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
31.			<i>Спецэффекты</i>	1/1	<i>Теория:</i> Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов: перетекание, тень, обложка, перспектива, оконтуривание, придание объема, искажение формы, прозрачность. <i>Практика:</i> Создание спецэффектов объектов.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

32.			<i>Спецэффекты</i>	1/1	<i>Теория:</i> Спецэффекты в растровых изображениях. <i>Практика:</i> Наложение двух фотографий и добавление вырезанной части из другого изображения.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
33.			<i>Работа с текстом.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Виды текста: простой и фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой. <i>Практика:</i> Создание рисунка с использованием текста.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
34.			<i>Работа с текстом.</i>	2	<i>Практика:</i> Создаем объемный текст. Текст граффити. Эффекты с текстом. Использование векторных кистей в тексте.	offline	Файлы с заданиями. Ссылка на видео.	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
35			<b><i>Итоговый контроль</i></b>	2	<i>Практика:</i> Самостоятельная работа.	offline	самостоятельная работа	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная

								доска, мультимедийный проектор.
36			<b><i>Итоговое занятие</i></b>	2	<i>Практика:</i> Подведение итогов обучения.	offline	презентация	Персональный компьютер, программы Adobe Photoshop и CorelDRAW. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.



## ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

*Входная диагностика* (сентябрь) – проводится с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей обучающихся при поступлении в объединение. Форма проведения: викторина.

*Текущий контроль* (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся, заканчивается коррекцией усвоенного материала. Формы проведения: опрос, выполнение практических заданий, тестирование, игра.

*Промежуточная аттестация* – проводится в середине учебного года (декабрь) для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: самостоятельная работа (приложение 1). Результаты фиксируются в оценочном листе.

*Итоговый контроль* – проводится в конце обучения по программе (май) и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: самостоятельная работа (приложение 2). Результаты фиксируются в оценочном листе и протоколе.

### Методические материалы

При реализации программы используются современные педагогические технологии, обеспечивающие личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности: личностно-ориентированное обучение, проблемное обучение, обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа), информационно-коммуникационные технологии (использование электронных образовательных ресурсов), здоровье сберегающие технологии и др. Использование данных технологий способствует повышению качества образования, снижению нагрузки обучающихся, более эффективному использованию учебного времени. Личностно-ориентированное обучение дает возможность создания комфортных, бесконфликтных условий, которые способствуют личностному проявлению обучающихся: предоставление им возможности задавать вопросы, высказывать оригинальные идеи, обмениваться мнениями, дополнять и анализировать ответы товарищей.

На занятиях используются следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, методы проблемного обучения, частично-поисковые. При реализации программы в учебном процессе используются методические пособия, дидактические материалы, фото и видеоматериалы, естественнонаучные журналы и книги, материалы на электронных носителях.

С целью создания условий для активной совместной деятельности обучающихся, обучающихся и педагога в разных учебных ситуациях используются приемы технологии сотрудничества. Применение игровых технологий позволяют проводить занятия в нетрадиционной форме (игра «Брейн-ринг», «Аукцион знаний», разнообразные викторины), что способствует раскрытию интеллектуальных и творческих способностей ребят.

### Дидактические средства

<i>№ п/п</i>	<i>Раздел, тема</i>	<i>Дидактический материал</i>
	<i>Вводное занятие Знакомство с графическим дизайном.</i>	Презентация «Графический дизайн. Растровая и векторная графика» Файл с первым заданием. Видео «отрисовка портрета в векторном редакторе»

<b>1.</b>	<b><i>Основы Adobe Photoshop. Базовый редактор растровой графики.</i></b>	
1.	<i>Интерфейс программы</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Интерфейс растрового редактора AdobePhotoshop».
2	<i>Многослойное изображение.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа со слоями AdobePhotoshop».
3	<i>Техника выделения областей изображения.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Техника выделения областей AdobePhotoshop».
4	<i>Маски и каналы</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Маски и каналы в AdobePhotoshop».
5	<i>Техника рисования и раскрашивания</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Технический рисунок в AdobePhotoshop».
6	<i>Цветовые и тональные коррекции.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Цвет и коррекция в цвете»
7	<i>Ретуширование фотографий</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Ретуширование фотографий»
8	<i>Работа с текстом</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с текстом в AdobePhotoshop»
9	<i>Фильтры и эффекты.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Фильтры и эффекты в AdobePhotoshop»
10	<b><i>Промежуточная аттестация</i></b>	Самостоятельная работа
<b>2</b>	<b><i>Основы Corel Draw. Базовый редактор векторной графики.</i></b>	
1	<i>Интерфейс программы</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Интерфейс векторного редактора в CorelDRAW»
2	<i>Основы работы с объектами.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с объектами в CorelDRAW»
3	<i>Работа с цветом</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Цвет векторном редакторе в CorelDRAW»
4	<i>Свободное рисование</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Линии и кривые в CorelDRAW»
5	<i>Спецэффекты</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Создание спецэффектов в CorelDRAW»
6	<i>Работа с текстом.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Создание текста в CorelDRAW»
7	<i>Итоговый контроль</i>	Самостоятельная работа
8	<i>Итоговое занятие</i>	Презентация

## Информационные источники

### Список литературы для педагогов

1. Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. /К. Айсманн. - М. : Издательский дом «Вильямс», 2006 -234 с.
2. Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] /Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа : <http://www.nat-soul.ru/?set=libinf&mc=3&full>.
3. Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006 – 116 с.
4. Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7 / С. Кэлби; Пер с англ. – М. :Издательский дом «Вильямс», 2007 – 167 с.
5. Кэплин, С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М. :Эксмо, 2007 – 236 с.
6. Мануйлов, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений AdobePhotoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. – 34 с. - (Приложение к журналу «Информатика и образование»).
7. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002 – 342 с.

### Список литературы для обучающихся и их родителей

- 1.Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург, 2008г.
2. В. В. Кузнецов «Компьютерная графика. CorelDRAW»
3. Курушин В. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2016 – 272с.
4. Крам Р. Инфографика. Визуальное представление данных. – Спб.: Питер, 2015 – 384с.
5. Тутубалин, Д. К., Ушаков, Д. А. Компьютерная графика. Adobe Photoshop: Учебное пособие.
6. Медиатека. Раздел информатика. Диск «Практический курс Adobe Photoshop 5.0».
7. Медиатека. Раздел информатика. Диск «Практический курс Corel Draw 9.0».
8. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? – М.: АСТ, Астрель, 2014 – 256с.

### Интернет-ресурсы

1. Архитектура России. <http://www.archi.ru>
2. История искусств – интернет-библиотека по искусствоведению. <http://www.artyx.ru/>
3. Самоучитель по CorelDraw 12 <http://corel.demiart.ru/book12/>

**ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ**  
Обучающихся за \_\_\_\_\_ учебный год  
**ОБЪЕДИНЕНИЕ**

**«Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»**

Проводиться по результатам выполнения всех (домашних) работ, предусмотренных программой по баллам.

Обучающийся считается аттестованным, если минимальное значение среднего бала по результатам выполнения всех (домашних) работ курса, предусмотренных программой, соответствует максимальному количеству баллов.

**Задание для самостоятельной работы: Создание коллажа из фотографий с заменой фона.**



**ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ**  
**обучающихся за I полугодие**  
**20\_\_/20\_\_ учебный год**

Объединение «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»

Группа №\_\_

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия, имя ребенка</b>	<b>Содержание</b>	<b>Уровень обученности</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_/

**ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ**  
**обучающихся за \_\_\_\_\_ учебный год**  
**ОБЪЕДИНЕНИЕ**  
**«Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»**

Название объединения: «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»

Фамилия, имя, отчество педагога:

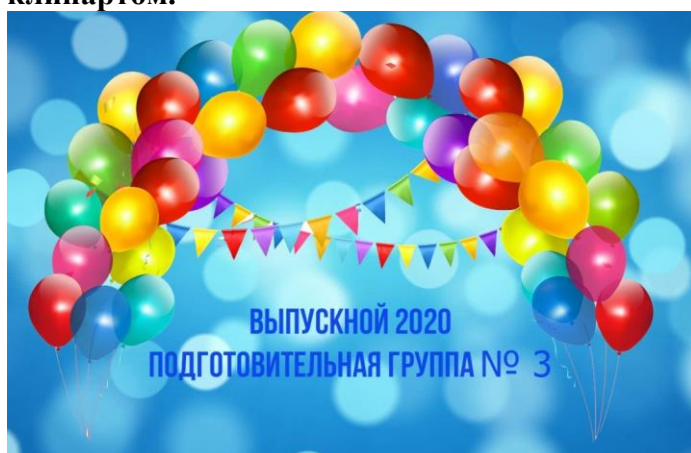
№ группы: \_\_\_\_\_ Дата проведения: \_\_\_\_\_

Форма проведения: самостоятельная работа

Критерии оценки результатов: по баллам

**Форма проведения:** самостоятельная работа.

**Тема итоговой работы:** Создать макет открытки с обработанной фотографией или клипартом.



## ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ

20\_\_\_/20\_\_\_ учебный год

Объединение «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»

Группа №\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Содержание	Уровень обученности
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

от 35 баллов и более – высокий уровень;

от 22 баллов до 34 баллов – средний уровень;

до 21 балла – низкий уровень.

По результатам итогового контроля \_\_\_ (\_\_\_%) обучающихся окончили обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Графический дизайн на компьютере (Adobe Photoshop, Corel DRAW)»».

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_/