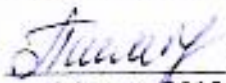


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»
ОТДЕЛ ТЕХНИКИ

СОГЛАСОВАНО
Заведующий
отделом техники

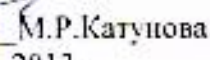

23.04.2013

Г.А.Тимофеева



УТВЕРЖДАЮ

Федеральный директор
ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»


2013

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«Двухмерное векторное и растровое моделирование в
графических редакторах»

Срок реализации программы: 2 года
Возраст обучающихся: 10-12 лет

Автор: Иванова Людмила Михайловна
педагог дополнительного образования

Рассмотрено Методическим советом ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»
Протокол № 7 от «30» апреля 2013 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Компьютерная графика становится одним из направлений современного искусства. Компьютер – инструмент художника будущего. Потребность изучения программ компьютерной графики возрастает, и то, что недавно осваивали только специалисты (художники, дизайнеры, архитекторы), необходимо сделать доступным и для школьников.

Выбор векторной графической программы Corel DRAW для изучения на первом году обучения не случаен. Это очень мощный, но интуитивно понятный графический редактор, изучая который, ребята получают не только профессиональные навыки работы, но и эстетическое удовольствие, так как использование огромных возможностей программы позволяет реализовать творческие фантазии ребят.

Графический редактор Corel DRAW одинаково подходит для разработки любого вида печатной продукции от визиток, поздравительных открыток, иллюстраций, чертежей, до многостраничных художественно оформленных буклетов.

Второй год обучения предполагает изучение программы растровой графики Corel PHOTO-PAINT.

С помощью инструментов и фильтров программы Corel PHOTO-PAINT, имитирующих работу кисти, карандаша, аэрографа, можно создать оригинальный рисунок, “написать” натюрморт, пейзаж. Наличие специальных инструментов поможет выполнить компьютерную ретушь фотографий, избавиться от ненужных деталей или добавить недостающие, осуществить тоновую и цветовую коррекцию фотографий, заменить цвет отдельных деталей изображения.

Какую бы творческую специальность учащиеся не выбрали (архитектор, дизайнер, оформитель и т.д.), знание программы поможет им в работе, так как с развитием компьютерной техники многие рутинные процессы, ранее выполняемые вручную, нашли воплощение в графических редакторах. Методики изучения графических редакторов идентичны, и зная один графический редактор, учащиеся смогут самостоятельно изучить другие графические редакторы.

В последние годы в нашем городе в ряде вузов открыты кафедры компьютерного дизайна, где ребята могут продолжить обучение.

Цели и задачи программы

Цель создать условия для интеллектуального и творческого развития личности средствами информационных технологий.

1 год обучения:

Обучающие задачи:

- изучение пакета программ Corel DRAW;
- изучение основных понятий графического дизайна

Развивающие задачи:

- развитие нестандартного мышления и пространственного воображения;
- развитие творческих способностей, фантазии и эстетического вкуса;
- расширение кругозора в области знаний, связанных с компьютерными технологиями.

Воспитательные задачи:

- формирование готовности к саморазвитию в сфере информационных технологий;
- формирование потребности к осознанному использованию компьютерных технологий при обучении в школе и в повседневной жизни;
- воспитание творческого отношения к труду;
- воспитание культуры поведения и культуры общения.

Режим занятий

Программа "Компьютерная графика" рассчитана на два года обучения. Занятия проходят 2 раза в неделю. Продолжительность занятий – два академических часа.

Для учащихся, желающих освоить программы пакета Corel DREW в небольшом объеме, предусмотрены группы с режимом занятий два и три часа в неделю. Занятия в этих группах предполагают изучение теоретической части и выполнение практических заданий в меньшем объеме. Творческие работы для участия в конкурсах и выставках учащиеся выполняют дома.

Группы формируются в соответствии с нормами САНПИНА

Условия приема

Набор на 1 год обучения проводится в начале учебного года. Принимаются на обучение школьники с 10 лет, имеющие начальные навыки рисования и проявляющие интерес к компьютерным технологиям.

Тематика программы дает возможность обучать не только школьников, изучающих информатику в школе и умеющих работать на компьютере, но и новичков.

Допускается дополнительный прием учащихся на второй год обучения, так как каждый год обучения предусматривает изучение нового графического редактора. Зачисление осуществляется на основе собеседования с педагогом.

Организация занятий: формы и методы.

Учебные занятия предполагают проведение теоретической и практической части. Распределение учебного времени между частями зависит от цели и задачи конкретного задания.

Теоретическая часть включает рассказ преподавателя, краткие записи в тетрадях учащихся и показ преподавателем упражнения или эффекта на компьютере.

Практическая часть включает выполнение учащимися упражнений и творческих заданий на компьютере.

На занятиях используются наглядные пособия, выполненные преподавателем.

Построение программы позволяет изменять последовательность изучения тем в зависимости от особенностей учащихся (возраст, степень подготовленности), условий прохождения учебного процесса.

Предусматривается участие в общественной жизни отдела и Дворца: праздники, конкурсы, выезды и т.д.

Ожидаемые результаты

К концу первого года обучения учащиеся должны:

- знать основные понятия компьютерных технологий;
- знать основные приемы работы в операционной системе Windows;
- освоить программу трассировки Corel Trace;
- знать основные приемы работы в графическом редакторе векторной графики Corel DRAW и уметь выполнить разработку информационно-рекламных материалов (этикетки, визитки, иллюстрации, открытки, буклеты) в этой программе;

К концу второго года обучения учащиеся должны:

- знать основы графического дизайна;
- знать основные приемы работы в графическом редакторе растровой графики Corel PHOTO-PAINT;
- создавать конечные продукты при помощи изученных программных средств.

Итоги реализации программы

В период обучения ребята участвуют в международных, всероссийских, городских конкурсах компьютерной графики и социальной рекламы. Это позволяет учащимся проявлять свои знания, навыки, дает возможность перенимать опыт других участников этих мероприятий и оценивать свои возможности.

В конце года проводится награждение дипломантов конкурсов компьютерной графики и демонстрация лучших работ.

Условия реализации программы

- Наличие компьютерного класса, интерактивной доской или презентационными устройствами, графическими планшетами, необходимым программным обеспечением.
- Педагог, который может организовать обучение в рамках данной программы.
- Дидактические материалы (наглядные пособия, методические разработки).
- Информационное обеспечение (выход в Интернет)

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1-ый год обучения
Графический редактор Corel DRAW

№	Наименование темы	Кол-во часов (теория)	Кол-во часов (практ.)	Всего
1.	Вводное занятие.	2	–	2
2.	Состав и назначение ПК Графическая операционная среда Windows XP	1	1	2
3	Графический редактор Corel DRAW. Настройка рабочего пространства.	1	1	2
4	Управление файлами документов.	1	1	2
5	Построение и преобразование базовых геометрических объектов. Законы композиции.	2	8	10
6.	Упорядочивание объектов	2	6	8
7.	Работа с цветом. Инструмент Заливка. Инструмент Абрис.	2	10	12
8.	Рисование и редактирование линий.	2	10	12
9.	Преобразование объектов.	1	3	4
10.	Специальные эффекты Corel DRAW .	4	24	28
11.	Настройка и использование интерактивных инструментов.	2	10	12
12.	Основы работы с текстом.	2	6	8
13.	Растровая графика	2	6	8
14	Программа Corel TRACE	1	3	4
15	Творческие проекты Заключительное занятие		28 2	28 2
	Итого:	25	119	144

2-ой год обучения

Графический редактор Corel PHOTO-PAINT

№	Наименование темы	Кол-во часов (теория)	Кол-во часов (практ.)	Всего
1.	Вводная часть. Методы представления графических изображений.	2	–	2
2.	Параметры растрового изображения. Форматы графических файлов.	1	1	2
3	Знакомство с программой Corel PHOTO-PAINT	1	1	2
4	Работа с документом.	2	4	6
5	Слои в Corel PHOTO-PAINT	2	2	4
6.	Построение геометрических объектов и линий.	2	6	8
7.	Команды меню Image (Изображение) и их практическое использование.	2	6	8
8.	Выделения и маски.	2	4	6
9.	Инструменты рисования.	4	10	14
10.	Работа с цветом. Инструменты и способы заливки.	2	6	8
11.	Тоновая и цветовая коррекция изображений.	4	10	14
12.	Работа с текстом	2	6	8
13.	Специальная обработка изображений и эффекты.	6	16	22
14	Компьютерная ретушь	2	10	12
15	Создание анимации	2	6	8
16	Творческие проекты		18	18
	Заключительное занятие.		2	2
	Итого:	36	108	144

1-й год обучения

Графический редактор Corel DRAW

Тема 1

Вводное занятие.

Теория

Знакомство с историей Дворца и отдела техники. Проведение инструктажей по технике безопасности.

Практика

Проведение игры «Давайте знакомиться».

Тема 2

Состав и назначение ПК. Графическая операционная среда Windows XP.

Теория

Состав и назначение ПК (основная конфигурация). Устройства ввода и вывода информации. Использование «мыши» и клавишных команд.

Практика

Лабораторные работы. Экранный интерфейс. Пусковое меню. Контекстное меню. Панель задач. Типы и варианты представления окон. Управление окнами. Папки и ярлыки. Назначение, создание, переименование. Создание своей папки.

Контроль

Тестирование по основным приемам работы в среде Windows..

Тема 3

Графический редактор Corel DRAW. Настройка рабочего пространства.

Теория

Интерфейс программы. Запуск и завершение. Строка заголовка. Строка меню. Строка состояния. Стандартная панель. Панель инструментов. Панель свойств. Экранная палитра цветов. Настройка палитры. Окно документа. Рабочая страница.

Практика

Установка параметров страницы. Сетка, измерительные линейки, использование вспомогательных направляющих линий. Привязка объектов к другим объектам.

Контроль

Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов.

Тема 4

Управление файлами документов.

Теория

Заставка «Corel DRAW». Создание новых документов. Открытие имеющихся файлов. Изменение масштаба просмотра файлов.

Практика

Сохранение файлов. Сохранение только выделенных объектов. Импорт файлов. Закрывание файлов.

Контроль

Контрольные вопросы с открытыми ответами.

Тема 5

Построение и преобразование базовых геометрических объектов. Законы композиции.

Теория

Инструменты: прямоугольник, эллипс, спираль, сетка, многоугольники (звезда, сложная звезда).

Понятие композиции, законы и средства композиции.

Художественное направление в искусстве 20 в. - Супрематизм. Художники супрематисты.

Практика

Набор практических работ:

- Способы выделения объектов.
- Перемещение и удаление объектов.
- Изменение размеров и формы объектов.
- Поворот объектов. Скос объектов.
- Отражение объектов.
- Применение цвета к объекту и контуру с помощью экранной палитры цветов.

Практика

Творческая работа с использованием пройденных инструментов «Супрематическая композиция»

Тема 6

Упорядочивание объектов

Теория

Команды группировки объектов. Блокирование и разблокирование объектов.

Копирование, дублирование и клонирование объектов.

Объединение объектов. Порядок расположения объектов. Выравнивание и равномерное распределение объектов на рабочей странице.

Практика

Создание орнамента из геометрических фигур.

Контроль

Набор практических тестовых работ.

Тема 7

Работа с цветом

Теория

Простые и составные цвета. Цветовой круг. Дополнительные цвета. Теплые и холодные цвета.

Цветовые модели. Палитры. Способы создания новых цветов. Редактор палитр. Типы заливок. Работа с диалоговыми окнами инструмента Заливка.

Практика

Практические работы с использованием инструмента «Заливка».

- Диалоговое окно «Однородная заливка».
- Диалоговое окно «Градиентная заливка».
- Диалоговое окно заливки узором.
- Диалоговое окно заливки текстурами.
- Копирование цвета заливки.
- Создание собственных двухцветных и многоцветных узоров.

Практические работы с использованием инструмента «Абрис».

- Диалоговое окно пера абриса.
- Диалоговое окно цвета абриса.

Контроль

Практическая контрольная работа.

Тема 8

Рисование и редактирование линий.

Теория

Рисование инструментом Freehand (Свободная форма).

Рисование инструментом Bezier (Безье)

Редактирование линий инструментом Shape (Форма).

Типы узловых точек. Редактирование узловых точек.

Библиотека символов CorelDRAW .

Редактирование символов инструментом Форма.

Практика

Практические задания на использование инструментов Knife (Нож) и Eraser (Ластик).

Редактирование формы нарисованных объектов инструментами Нож и Ластик.

Практическое задание на использование инструментов Artistic Media Tool (Художественное оформление).

Создание собственной кисти. Создание кисти-распылителя.

Контроль

Творческая работа на использование изученных инструментов.

Тема 9

Преобразование объектов.

Теория

Логические операции с объектами: объединение, пересечение, вычитание, упрощение объектов.

Практика

Практические задания на использование логических операций с объектами.

Контроль

Набор тестовых практических заданий на выполнение логических операций с объектами.

Тема 10

Специальные эффекты CorelDRAW .

Теория

Эффект Blend (Перетекание)

Докер Blend. Состав и настройка элементов перетекания. Перетекание вдоль траектории. Составное перетекание. Применение эффекта перетекания.

Эффект Contour (Контур)

Докер Контур. Настройка опций.

Применение эффекта Контур.

Эффект Extrude (Выдавливание)

Построение объемных изображений. Докер Выдавливание. Установка освещения. Точка схода. Трехмерный эффект скоса.

Эффект Envelope (Оболочка)

Докер Envelope. Режимы создания оболочки. Выбор заготовки для оболочки.

Эффект Lens (Линза)

Докер Lens. Типы линз. Настройка свойств линз.

Power Clip (Фигурная обрезка)

Создание и редактирование фигурной обрезки. Блокировка объектов фигурной обрезки.

Эффект перспективы.

Создание и редактирование эффекта.

Копирование и клонирование эффектов.

Практика

Практические задания на использование различных эффектов.

Контроль

Набор тестовых практических заданий или комплексное задание на использование различных эффектов.

Тема 11

Настройка и использование интерактивных инструментов.

Теория

Инструмент Interactive Blend (Интерактивное перетекание).

Инструмент Interactive_Contour. (Интерактивный контур).
Инструмент Interactive Distortion. (Интерактивное искажение).
Инструмент Interactive DropShadow. (Интерактивная тень).
Инструмент Interactive Envelope. (Интерактивная оболочка).
Инструмент Interactive Extrude. (Интерактивное выдавливание).
Инструмент Interactive Transparency. (Интерактивная прозрачность).

Практика

Набор практических работ с использованием различных инструментов.

Контроль

Творческая работа с использованием пройденных инструментов и эффектов.

Тема 12

Основы работы с текстом.

Теория

Инструмент Text (Текст)

Создание и редактирование фигурного текста. Текст вдоль траектории. Применение эффектов к фигурному тексту.

Практика

Практические работы по созданию и редактированию простого текста. Колонки, Обтекание текстом объектов.

Контроль

Проверочная работа по вводу и редактированию простого текста.

Тема 13

Растровая графика

Теория

Преобразование векторного объекта в растровый. Форматы растровых изображений. Импорт объектов растровой графики. Основные операции с растровыми объектами. Применение растровых фильтров.

Практика

Практические задания на работу с растровой графикой.

Контроль

Тестовые практические задания на работу с растровой графикой.

Тема 14

Программа Corel TRACE

Теория

Сканирование рисунков и фотографий. Трассировка растровых изображений.

Практика

Практические задания на обработку фотографий и растровых рисунков.

Контроль

Творческая работа по работе с растровой графикой.

Тема 15

Творческие проекты

Творческая работа над композициями с использованием пройденных инструментов и эффектов. Подготовка к городским конкурсам и выставкам. Мероприятия в отделе. Заключительное занятие: итоги обучения.

2-й год обучения

Графический редактор Corel PHOTO-PAINT

Тема 1

Проведение инструктажей по технике безопасности.

Вводная часть. Методы представления графических изображений.

Теория

Основные понятия растровой и векторной графики. Сравнение векторной и растровой графики. Особенности растровых и векторных программ.

Практика

Практические работы на повторение по растровой и векторной графике.

Контроль

Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов

Тема 2

Параметры растрового изображения. Форматы графических файлов.

Теория

Размер изображения. Разрешение. Глубина цвета. Единицы измерения растрового изображения.

Векторные форматы. Растровые форматы. Сохранение изображений в «родных» и «чужих» форматах. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Практика

Практические работы по преобразованию файлов разных форматов.

Контроль

Контрольные вопросы по форматам файлов.

Тема 3

Знакомство с программой Corel PHOTO-PAINT

Теория

Возможности программы. Интерфейс программы. Общая настройка интерфейса. Команды главного меню. Краткое знакомство с инструментами. Работа с панелями. Экранная палитра цветов. Настройка палитры. Сетка, измерительные линейки, направляющие линии. Окна настройки. Восстановление исходных параметров программы.

Практика

Практические задания по настройке основных параметров программы.

Контроль

Контрольные вопросы в форме тестирования и практических тестовых заданий.

Тема 4

Работа с документом.

Теория

Заставка «Corel PHOTO-PAINT». Создание нового документа. Открытие документа. Новый документ на основе содержимого буфера. Экспорт и импорт файлов. Изменение размеров и разрешения документа. Кадрирование. Масштабирование и навигация. Панель свойств инструментов Zoom (Масштаб) и Pan (Панорама). Сохранение документа. Информация о документе.

«Тропинки» между Corel PHOTO-PAINT и Corel DRAW.

Объединение нескольких изображений в одно.

Практика

Практические задания по работе с документом.

Контроль

Контрольные вопросы, опрос и тестовые практические задания.

Тема 5

Слои в Corel PHOTO-PAINT

Теория

Окно настройки Objects (Объекты). Создание нового слоя. Выделение, перемещение и удаление слоев. Режимы слияния слоев. Изменение прозрачности слоя. Группировка и объединение слоев.

Инструмент Pick (Указатель). Панель свойств инструмента. Режимы использования инструмента Pick (положение и размер, масштабирование, поворот, наклон, искажение, перспектива). Перемещение объектов инструментом Pick.

Практика

Практические задания на работу со слоями, инструментами и настройкой панелей инструментов.

Контроль

Контрольные вопросы и задания по работе со слоями и инструментами.

Тема 6

Построение геометрических объектов и линий.

Теория

Инструменты: прямоугольник, эллипс, многоугольник, линия. Панели свойств этих инструментов.

Применение цвета к объекту и контуру с помощью экранной палитры цветов.

Практика

Практические работы по работе с инструментами и палитрой.

Контроль

Творческая работа с использованием пройденных инструментов и режимов слияния объектов: «Супрематическая композиция»

Тема 7

Команды меню Image (Изображение) и их практическое использование.

Теория

Команда Resample (Изменить разрешение). Команда Paper Size (Размер бумаги). Команда Duplicate (Дублировать). Команды Flip и Rotate (Отразить и повернуть). Конвертация изображений. Команда Convert To (Преобразовать в ...). Дуплексы.

Практика

Практические задания по работе с основными командами для преобразования изображений.

Контроль

Контрольные практические задания на преобразование изображений.

Тема 8

Выделения и маски.

Теория

Взаимосвязь понятий маски и выделения. Геометрические и цветочувствительные инструменты выделения. Комбинирование выделенных областей (сложение, вычитание и исключение). Инвертирование. Сохранение масок с изображениями.

Практика

Практические задания по работе с цветовыми масками и инструментами.

Цветовая маска. Альфа-каналы. Создание, редактирование, сохранение, удаление альфа-каналов.

Инструмент Path (Контур). Построение, редактирование и сохранение контуров. Создание выделения из пути. Окно настройки Path (Контур). Обтравочные контуры.

Контроль

Контрольные вопросы и практические тестовые задания.

Тема 9

Инструменты рисования.

Теория

Инструмент Paint (Краска) и его режимы. Окно настройки Brush Settings (Настройка кисти). Вкладки докера. Создание текстурной кисти. Создание орбитальных кривых. Рисование повторяющихся штрихов. Рисование симметричных изображений.

Инструмент Effect (Эффект) и его режимы. Настройка параметров.

Инструмент Image Sprayer (Рисование объектами) и его режимы. Создание собственной кисти.

Практика

Практические задания на использование инструментов и настройки параметров инструментов.

Контроль

Тестирование и комплексная практическая работа.

Тема 10

Работа с цветом. Инструменты и способы заливки.

Теория

Выбор цвета для цветовых образцов Paint (Краска), Paper (Бумага), Fill (Заливка). Назначение инструмента Eyedropper (Пипетка). Окно диалога Paint Color (Выбор цвета). Редактор палитры (Palette Editor).

Инструмент Fill (Заливка). Инструмент Interactive Fill (Интерактивная заливка). Диалоговое окно Select Fill (Выбор заливки). Типы заливок.

Практика

Синтез новых цветов. Создание новой палитры.

Редактирование заливок. Создание и сохранение градиентной заливки. Создание растровых заливок путем импорта изображений.

Контроль

Контрольные вопросы по теме.

Тема 11

Тоновая и цветовая коррекция изображений

Теория

Фильтры меню Adjust (Настройка). Информационное окно Histogram (Гистограмма). Лаборатория по корректировке изображений. Диалоговое окно Levels Equalization (Коррекция уровней яркости). Средства тоновой коррекции. Средства цветовой коррекции. Определение порога черного и белого. Диалоговое окно Threshold (Порог). Диалоговое окно Replace Color (Заменить цвета).

Практика

Практические работы по тоновой и цветовой коррекции растровых изображений.

Контроль

Контрольные вопросы и задания по работе с фильтрами меню Adjust (Настройка).

Тема 12

Работа с текстом

Теория

Основы инструмента Text (Текст). Режимы.

Практика

Форматирование текста. Заливка текста. Создание текстовых эффектов.

Контроль

Проверочная работа по использованию текстовых эффектов.

Тема 13

Специальная обработка изображений и эффекты.

Теория

Фильтры группы Sharpen (Резкость).

Фильтры группы Blur (Размытие).

Фильтры группы Noise (Шум).

Фильтры группы 3D Effects (Трехмерные эффекты).

Фильтры группы Art Strokes (Художественные мазки)

Фильтры группы Contour (Контур).

Фильтры группы Creative (Творческие).

Фильтры группы Distort (Искажение)

Фильтры группы Custom (Заказные)

Фильтры группы Render (Обработка)

Фильтры группы Texture (Текстура).

Фильтры группы Color (Преобразование цвета).

Эффекты тени и свечения объектов

Практика

Повышение резкости изображения Практические задания на использование различных фильтров

Контроль

Набор тестовых практических заданий или комплексное задание на использование различных фильтров.

Тема 14

Компьютерная ретушь

Теория

Основные типы дефектов фотографий. Методика компьютерной ретуши. Инструменты панели Effect Tool (Инструменты эффектов). Инструмент Clone (Клонировать). Кисть ретуширования.

Практика

Практические задания на использование инструментов панели Effect Tool (Инструменты эффектов).

Улучшение фотографии удалением объектов. Клонирование областей изображения.

Устранение эффекта «красных глаз». Удаление трещин, царапин и сколов эмульсии.

Восстановление поврежденных участков фотографии.

Контроль

Контрольные вопросы по методике компьютерной ретуши.

Тема 15

Создание анимации

Теория

Основы GIF анимации. Преобразование изображения в набор статических кадров.

Использование окна настройки Movie (Фильм). Частота кадров

Практика

Создание, добавление, перемещение, удаление кадров. Экспорт анимационного изображения.

Контроль

Творческая работа: создание анимационного изображения.

Тема 16

Творческие проекты

Творческая работа над композициями с использованием пройденных инструментов и эффектов. Подготовка к городским конкурсам и выставкам. Мероприятия в отделе. Заключительное занятие: итоги обучения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

- Владимир Пташинский CorelDRAW X5 на 100 %, Питер,2011
- Гурский Ю., Завгородний В. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты, Питер,2011
- Луций С., М.Петров Corel PHOTO - PAINT 9. Руководство пользователя, Москва, Лаборатория базовых знаний, 2000
- [Миронов Д.Ф.](#) CorelDRAW X3. Учебный курс, Питер 2006 год
- Нина Комолова Самоучитель CorelDRAW X5, БХВ-Петербург,2011

ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

- Залогова Л.А. Элективный курс Компьютерная графика Учебное пособие, БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005
- Рашевская М.А. CorelDRAW Практическое руководство, М., ДИАЛОГ-МИФИ, 2005

Критерии определения результативности

Форма с критериями оценки творческой работы

№№	Фамилия, имя учащегося	Художественно-эстетическое впечатление (1-5)	Композиция (1-5)	Цветовое решение (1-5)	Использование инструментария программы (1-5)	Общая оценка (1-20)
1						
...						

Форма фиксации результатов для педагога

№№	Фамилия, имя	Промежуточный контроль (ДР №)				Итоговый контроль	
		№1 (т.)	№2 (пр.)	№3 (т.)	№4 (пр.)	Теория	Практика
1							
2							
3							

Критерии оценки:

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1. Высокий уровень | - 80% и более |
| 2. Средний уровень | - 65-79 % |
| 3. Низкий уровень | - 50-64 % |

Форма «Итоговая аттестации»

Для подведения итогов за каждое полугодие используется форма:

№№	Фамилия, имя учащегося	1 полугодие			Общая сумма баллов
		Теория	Практика	Социальный опыт*	
1					
...					

Форма «отчет»

Для отчета используется следующая форма.

Расшифровка данных

0 баллов – позиция отсутствует, 1 балл – низкий уровень,
2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень

Обработка результатов:

- | | |
|------------|--|
| 1-3 балла | – программа в целом освоена на низком уровне; |
| 4-6 баллов | – программа в целом освоена на среднем уровне; |
| 7-9 баллов | – программа в целом освоена на высоком уровне |