

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТО

Протокол Малого педагогического совета
№ 7 от «30» 05 2017 года

/М.Ю. Колганов/ 
Руководитель структурного подразделения

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 175 от «30» 08 2017 года
Генеральный директор


М.П. Катунцова
М.П.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах»**

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

Разработчик:

Иванова Людмила Михайловна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета
№ 14 от «30» 08 2017 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная образовательная программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" (далее - Программа) имеет **техническую** направленность.

Актуальность программы. данной программы обусловлена стабильно высоким интересом к умению работать в графических редакторах. Графический редактор CorelDRAW является идеальным средством для изучения основ двухмерного векторного моделирования. В последние годы в нашем городе в ряде вузов открыты кафедры компьютерного дизайна, где ребята могут продолжить обучение.

Уровень освоения программы – базовый. В рамках освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является не только демонстрация собственной компьютерной разработки и представление на итоговой конференции Центра компьютерных технологий, но и участие в конкурсах городского и всероссийского уровня:

-Всероссийский конкурс научных и инженерных проектов учащихся "Балтийский научно-инженерный конкурс Фонда "Время науки"

-Всероссийская конференция "Будущее сильной России - в высоких технологиях"

-Международная конференция "Школьная информатика и проблемы устойчивого развития"

-Городской конкурс школьников по программированию и компьютерным работам-номинация "Программирование"

Адресат программы Программа адресована учащимся младшего школьного возраста (10-11 лет), имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности и не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

Цель программы:

Формирование и развитие творческой активности учащегося, посредством приобретения навыков творческого самовыражения средствами компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- Содействовать овладению знаниями и умениями работы в операционной системе Windows;
- Обучить основным приемам работы в графическом редакторе;
- Познакомить с основными компьютерными терминами;
- Развить навыки работы на компьютерной технике (компьютер, сканер, принтер);

Развивающие:

- Развить самостоятельность, творческие способности и активность учащихся через привлечение их к созданию творческих работ на предложенные темы и участие в конкурсах компьютерной графики.
- Сформировать навыки разработки проекта в соответствии с этапами проектирования.

Воспитательные:

- Воспитать творческое отношение к труду, ответственность и настойчивость при выполнении творческих и практических заданий.
- Сформировать навыки взаимодействия с другими учащимися и педагогами вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп Принимаются на 1 год обучения учащиеся 10-11 лет. Списочный состав формируется в соответствии с нормативно-правовыми основами проектирования общеобразовательных программ в т.ч. СанПиН 2.4.4.3172-14.

Группы второго года формируются по переводу. Допускается дополнительный прием учащихся на второй год обучения, окончивших занятия по программе «Основы двухмерного векторного моделирования в графических редакторах», или имеющих опыт занятий в данной области. Зачисление осуществляется на основе собеседования с педагогом.

Объем и срок реализации программы Программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" рассчитана на 2 года обучения, 1 год – 144 часа, 2 год – 144 часа.

Особенности организации образовательного процесса: Особенности организации образовательного процесса заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения на 2 году обучения, развивающего обучения на протяжении всего курса обучения и технология уровней дифференциации при работе над творческими проектами.

Формы проведения занятий.

- Лекция (знакомство с творчеством художников, видами искусства) с использованием презентаций по теме.
- Экскурсии (обзорная экскурсия в Аничков дворец; экскурсия на выставку детских работ Детского дизайн-центра)
- Открытое занятие (совместное творчество учащихся с родителями на занятии)
- Творческая мастерская (работа над творческими проектами)

Формы организации деятельности детей на занятиях

Форма организации деятельности учащихся на занятии: коллективная и индивидуальная.

Учебные занятия предполагают проведение теоретической и практической части, физминуток. Распределение учебного времени между частями зависит от цели и задачи конкретного занятия. Особенностью реализации программы, является её спиральная последовательность освоения.

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

Практическая часть включает выполнение учащимися практических заданий и творческих проектов на компьютере.

На занятиях используются наглядные пособия, выполненные преподавателем.

Творческие работы учащихся позволяют выявить, насколько свободно учащиеся владеют инструментарием программы и готовность каждого учащегося к самостоятельной работе.

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

.В течение учебного года учащимся предоставляется возможность участвовать в международных и 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 на проекционном экране.

Материально-техническое оснащение

- Наличие компьютерного класса, оснащенного цветным принтером, интерактивной доской или презентационными устройствами, графическими планшетами, необходимым программным обеспечением.
- Дидактические материалы (наглядные пособия, методические разработки).
- Информационное обеспечение (выход в Интернет)

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- Овладеет приемами и навыками работы в операционной системе Windows;
- Овладеет основной терминологией компьютерного дизайна;
- Овладеет основными приемами и навыками создания и редактирования векторного и растрового рисунка;
- Приобретет навыки работы на компьютерной технике (компьютер, сканер, принтер).

Метапредметные:

- Разовьет умение разработать структуру проекта в соответствии с основными этапами проектирования;
- Разовьет творческие способности и активность при участии в городских конкурсах по компьютерной графике

Личностные:

- Воспитает творческого отношения к труду и ответственности при выполнении проектов;
- Сформирует навыки взаимодействия и сотрудничества с другими учащимися и педагогами;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"
1 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Входной контроль: Тестирование. Анкетирование..
2.	Основы работы в программе	4	2	2	Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов.
3.	Базовые геометрические объекты.	26	8	18	Выполнение практических заданий. Творческий проект:
4.	Работа с цветом.	16	4	12	Текущий контроль: фронтальный опрос по теме; практические задания.
5.	Рисование и редактирование линий	26	5	21	Творческая работа с использованием изученных
6.	Специальные эффекты Настройка и использование интерактивных инструментов.	38	7	31	Комплексное задание на использование различных эффектов.
7.	Основы работы с текстом	20	3	17	Проверочная работа по использованию текстовых эффектов.
8.	Работа с растровыми изображениями	10	2	8	Тестовые практические задания по работе с растровой графикой Итоговый контроль: творческая работа
	Заключительное занятие	2		2	
	Итого:	144	32	112	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"
2 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, опрос
2.	Основы работы в программе растровой графики	6	3	3	Фронтальный опрос
3	Построение геометрических объектов и линий. Слои.	22	7	15	Практические задания. Творческий проект
4.	Маски. Инструменты выделения	18	5	13	Текущий контроль. Создание сложных масок по образцу
5.	Инструменты рисования. Инструменты и способы заливки.	32	6	26	Практические задания.
6.	Специальная обработка изображений Эффекты.	28	8	20	Задания по работе с фильтрами Творческий проект
7.	Создание анимации	10	3	7	Творческое задание: создание анимационных роликов
8.	Работа с текстом	6	2	4	Выполнение практических заданий. по использованию текстовых эффектов
9.	Компьютерная ретушь	18	4	14	Выполнение практических заданий. по использованию компьютерной ретуши. Итоговый контроль: творческая работа
	Заключительное занятие	2		2	
	Итого:	144	39	105	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"
1 год обучения

Задачи

Обучающие задачи:

- изучить основы работы с операционной системой Windows;
- освоить инструментарий и основные приемы работы в графическом редакторе *векторной* графики;
- изучить основные термины компьютерного дизайна;

Развивающие задачи:

- развивать самостоятельность, творческие способности учащихся
- способствовать развитию нестандартного мышления, пространственного воображения

Воспитательные задачи:

- научить взаимодействовать с другими учащимися вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание основ работы с операционной системой Windows;
- знание инструментария и основных приемов работы в графическом редакторе *векторной* графики;
- освоение основных терминов компьютерного дизайна

Метапредметные результаты:

- развитие творческих способностей учащихся;
- развитие нестандартного мышления и пространственного воображения учащихся;

Личностные результаты:

- развитие навыков взаимодействия и сотрудничества с другими учащимися;

Содержание программы 1 года обучения

Раздел 1

Вводное занятие.

Теория

Знакомство с историей Дворца и Отдела техники. Инструктаж по Т.Б. Состав и назначение ПК (основная конфигурация).

Практика

Проведение игры «Давайте знакомиться».

Раздел 2

Основы работы в программе векторной графики

Теория

Интерфейс программы. Управление файлами документов.

Практика

Настройка рабочего пространства. Работа с файлами.

Раздел 3

Базовые геометрические объекты.

Теория

Построение и преобразование базовых геометрических объектов (прямоугольник, эллипс, спираль, сетка, многоугольники). Упорядочение объектов. Команды группировки объектов. Блокирование и разблокирование объектов. Дублирование объектов. Объединение объектов. Порядок расположения объектов. Выравнивание и равномерное распределение объектов на рабочей странице. Логические операции с объектами: объединение, пересечение, вычитание.

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.
- Создание орнамента из геометрических фигур.
- Использование логических операций с объектами.

Раздел 4

Базовые геометрические объекты.

Теория

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

Инструменты Заливка и Абрис. Виды заливок. Создание заливки.

Цветовые модели. Палитры. Способы создания новых цветов. Редактор палитр.

Работа с диалоговыми окнами инструмента Заливка и Абрис.

Практика

Практические с использованием инструмента «Заливка».

Практические задания с использованием инструмента «Абрис».

Раздел 5

Рисование и редактирование линий.

Теория

Рисование инструментами Свободная форма и Безье.

Редактирование линий инструментом Форма. Типы узловых точек. Редактирование узловых точек. Библиотека символов.

Практика

Редактирование формы объектов инструментами Нож и Ластик.

Практическое задание на использование инструментов Художественное оформление.

Создание собственной кисти. Создание кисти-распылителя.

Раздел 6

Специальные эффекты

Теория

Эффекты: Перетекание, Контур, Выдавливание, Оболочка, Линза, Фигурная обрезка, Добавление перспективы. Настройка и использование интерактивных инструментов.

Практические задания по использованию эффектов программы.

Раздел 7 Основы работы с текстом.

Теория

Создание и редактирование простого и фигурного текста. Эффекты фигурного текста

Практика

Практические работы по созданию и редактированию простого текста. Колонки. Обтекание текстом объектов. Текст вдоль пути. Применение эффектов к фигурному тексту.

Раздел 8 Работа с растровыми изображениями

Теория

Преобразование векторного объекта в растровый. Преобразование растровой графики в векторную. Импорт объектов растровой графики. Применение растровых фильтров. Обрезка и редактирование растровых изображений

Практика

Сканирование и трассировка. Операции с растровыми объектами.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"
2 год обучения

Задачи

Обучающие задачи:

- освоить инструментарий и основные приемы работы в графическом редакторе *растровой* графики
- научить редактировать и обрабатывать цифровые фотографии и графические изображения;
- научить работать на компьютерной технике (сканер, принтер);

Развивающие задачи:

- развивать творческую активность учащихся через привлечение их к созданию творческих проектов и участию в конкурсах компьютерной графики и соц. рекламы;
- способствовать формированию системы компетентностей в области современных компьютерных технологий и технического проектирования.

Воспитательные задачи:

- воспитывать творческое отношение к труду, ответственность и настойчивость при выполнении творческих и практических заданий.
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание инструментария и основных приемов работы в графическом редакторе *растровой* графики;
- умение редактировать и обрабатывать цифровые фотографии и графические изображения;
- умение работать на компьютерной технике (сканер, принтер).

Метапредметные результаты:

- формирование и развитие компетентности в области использования информационных технологий и технического проектирования;
- развитие творческих способностей и активности учащихся, приобретение опыта участия в городских конкурсах по компьютерной графике

Личностные результаты:

- воспитание творческого отношения к работе над проектами, ответственности и настойчивости при выполнении творческих и практических заданий.
- воспитание самостоятельности и уверенности в собственных силах;

Содержание программы 2 года обучения

Раздел 1

Вводное занятие.

Теория

Инструктаж по Т.Б. Планы на новый учебный год

Основы работы в программе растровой графики

Теория

Основные понятия растровой и векторной графики. Сравнение векторной и растровой графики. Интерфейс программы. Размер изображения. Разрешение. Команды главного меню. Краткое знакомство с инструментами. Параметры растрового изображения.

Практика

Настройка рабочего пространства. Работа с файлами.

Вводное занятие.

Раздел 3

Построение геометрических объектов и линий. Слои.

Теория

Инструменты: прямоугольник, эллипс, многоугольник, линия. Панели свойств этих инструментов. Инструмент Указатель. Режимы использования инструмента Указатель (положение и размер, масштабирование, поворот, наклон, искажение, перспектива). Окно настройки Объекты. Слои в программе растровой графики. **Практика**

Применение цвета к объекту и контуру с помощью экранной палитры цветов. Создание нового слоя. Выделение, перемещение и удаление слоев. Изменение прозрачности слоя. Группировка и объединение слоев.

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

Раздел 4

Маски. Инструменты выделения

Теория

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..

Инструмент Путь. Построение, редактирование и сохранение контуров. Создание выделения из пути.

Раздел 5

Инструменты рисования. Инструменты и способы заливки.

Теория

Инструмент Краска и его режимы. Окно настройки Настройка кисти. Создание орбитальных кривых. Рисование повторяющихся штрихов. Рисование симметричных изображений. Создание собственной кисти. Инструменты Заливка и Интерактивная заливка. Типы заливок. Инструмент Художественное оформление (Распылитель).

Практика

Практические задания по использованию инструментов.

Раздел 6

Специальная обработка изображений. Эффекты

Теория

Фильтры группы: Резкость; Размытие; Шум; Трехмерные эффекты; Художественные мазки; Контур; Творческие; Преобразование цвета; Эффекты тени и свечения объектов Тоновая и цветовая коррекция изображений. Лаборатория по корректировке изображений. Средства цветовой коррекции. Диалоговое окно Заменить цвета.

Практика

Практические задания по теме

Раздел 7

Создание анимации

Теория

Основы GIF анимации. Преобразование изображения в набор статических кадров.

Использование окна настройки Фильм. Частота кадров

Практика

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

Раздел 8

Работа с текстом

Теория

Основы инструмента Текст. Режимы.

Практика

Форматирование текста. Заливка текста. Создание текстовых эффектов.

Раздел 9

Компьютерная ретушь

Теория

Основные типы дефектов фотографий. Методика компьютерной ретуши. Инструменты

Клонировать и Кисть ретуширования.

Практика

Улучшение фотографии удалением объектов. Клонирование областей изображения.

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

Восстановление поврежденных участков фотографии.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В процессе обучения используется следующие оценочные материалы:

- Карта оценка результативности по каждой изучаемой теме – по количеству тем
- Карта оценка результативности выполнения творческих проектов – один раз в год
- Карта оценки и самооценки учащегося - два раза в год
- Протокол итоговой конференции – раз в год

Виды и формы контроля:

Для оценки уровня и качества освоения образовательной программы «Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах» проводится входной, промежуточный и итоговый контроль учащихся.

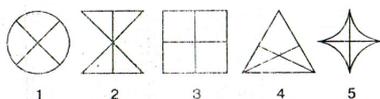
Входной контроль

Входной контроль учащихся проводится на 1 занятии в форме тестирования и анкетирования. Для тестирования используются графические тесты, созданные известным английским психологом профессором Г. Айзенком. Графический тест состоит из 7 заданий (приложение 1). Тестирование выявляет способность детей анализировать, логически мыслить, что имеет большое значение при изучении профессиональной программы CorelDRAW.

Основной задачей анкетирования (приложение 2) является определение уровня подготовки учащихся в начале цикла обучения.

Приложение 1 Графические тесты

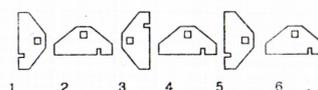
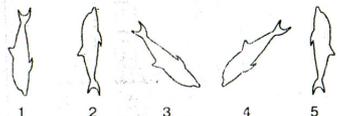
1. Найдите лишнюю фигуру.



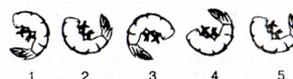
2. Найдите лишнюю фигуру.



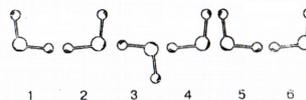
3. Найдите лишнюю фигуру.



5. Найдите лишнюю фигуру.



6. Найдите лишнюю фигуру.



7. Найдите лишнюю фигуру.



Таблица ответов

№ вопроса	№ лишней фигуры	Правильный ответ	Оценка
1			
...			

Высокий уровень логического мышления – более 5 правильных ответов.

Средний уровень логического мышления - правильных ответов от 4 до 5

Низкий уровень логического мышления - правильных ответов менее 4

Приложение 2. Анкетирование учащихся

Сведения о себе:

Фамилия _____

Имя _____

Школа № _____ класс _____

Дата рождения _____

Дополнительные занятия:

Какие коллективы ты посещаешь и где? _____

Любимые увлечения в свободное от занятий время _____

Что ты знаешь о компьютере:

А. Устройство компьютера.

1. Компьютер состоит из следующих частей _____

2. Компьютер работает с информацией, так как у него есть _____

3. Еще я знаю о компьютере, что _____

Б. Программное обеспечение

1. Программы можно разделить на _____ группы: _____

2. Я знаю такие программы: _____

Что ты умеешь делать на компьютере:

Набирать, редактировать, форматировать тексты в программе _____

Рисовать в программе _____

Я умею работать в программе: _____

Что ты знаешь о коллективе, который хочешь посетить?

Что бы ты хотел узнать на занятиях _____

Чему бы ты хотел научиться _____

Что привлекло твое внимание, почему ты решил посетить этот коллектив

Оценивание.

Анкета позволяет получить первоначальные сведения об интересах учащихся, уровне их знаний в области компьютерных технологий..

Промежуточный контроль

Промежуточный контроль учащихся проводится по завершению темы или нескольких тем.

Методы диагностики результата: **контрольные вопросы по темам, практические и тестовые задания**

Образцы заданий

Тест на знание терминов программы CorelDRAW

Указания

Соединить стрелкой термин с его значением

Термин		Значение термина
1		
2		
...		

Оценивание

Высокий уровень освоения темы - ответил на 10 вопросов и более

Средний уровень освоения темы - правильных ответов от 6 до 9

Низкий уровень освоения темы - правильных ответов менее 6

Практическая работа

по теме: _____

Задание: _____

Указания: _____

Выполнение операции	Количество баллов	Комментарии
1		
2		
...		

Оценивание

Максимальное количество баллов – 20

Высокий уровень освоения темы - 17 баллов и более

Средний уровень освоения темы - 12-16 баллов

Низкий уровень освоения темы - 12 баллов и меньше

Тестовое задание

по теме _____

Выберите правильные ответы и впишите в таблицу

Таблица ответов

№	Буквы	Оценка
1	б)	
2	а); б); в)	
3	а); б); в)	
4	а)	
5	б); в)	
6	а)	
7	а)	
8	б)	
9	в)	
10	в)	

Высокий уровень освоения темы - ответил на 8 вопросов и более

Средний уровень освоения темы - правильных ответов от 6 до 7

Низкий уровень освоения темы - правильных ответов менее 6

Итоговый контроль

Итоговый контроль включает создание итогового творческого проекта на заданную тему и результативность участия в конкурсах по компьютерной графике разных уровней (районные, городские, Всероссийские и Международные).

Форма представления результатов: карты промежуточной аттестации.

Способы определения результативности

Форма с критериями оценки творческой работы (проекта)

№№	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 контроля (для педагога)

№	Фамилия, имя	Входной контроль	Промежуточный контроль по темам						Итоговый контроль	Участие в конкурсах	Общая оценка
			2	3	4	5	6	7			
1											
2											
3											

Информационная карта освоения учащимися образовательной программы

20__ -20__ учебный год

Название образовательной программы _____

Фамилия, имя, отчество педагога _____

Год обучения по программе __год обучения

Даты аттестации: _____ - 1 полугодие; _____ - 2 полугодие

Параметры результативности освоения программы

№ №	Фамилия, имя учащегося	1 полугодие			Общая сумма баллов	2 полугодие			Общая сумма баллов
		Теория	Практика	Социальный опыт*		Теория	Практика	Социальный опыт*	
1									
2									
...									

Расшифровка данных:

0 баллов – позиция отсутствует, 1 балл – низкий уровень,

2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень

Обработка результатов за полугодие:

- 1-2 балла – программа в целом освоена на низком уровне;
 3-5 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;
 6 и более – программа в целом освоена на высоком уровне.

***Примечание:**

Социальный опыт – это участие в конкурсах компьютерной графики.

В соответствии с уровнями конкурсов начисляются баллы:

Уровень конкурса	Победитель	Участник
Районный	2 балла	1 балл
Городской	3 балла	2 балла
Всероссийский или региональный	4 баллов	3 балла

Форма «Отчёт»

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 и более баллов – программа в целом освоена на высоком уровне

КАЧЕСТВО ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (%)					
Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие
_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %

В процессе реализации применяются современные образовательные технологии:

1. Технология проектного обучения. Использование технологии проектного обучения в теме «Создание анимации». В результате у учащихся сформируется проектное мышление, освоены алгоритмы проектной деятельности в области компьютерной графики.
2. Технология развивающего обучения проходит через весь курс, в процессе реализации которого учащиеся вовлекаются в различные виды деятельности – разработка и создание собственного творческого проекта. В процессе деятельности учащиеся не только запоминают специальные термины, усваивают правила и алгоритмы, но и обучаются рациональным приемам применения знаний на практике, создавая собственные творческие проекты. Таким образом, технология содействует развитию учащегося путем взаимодействия с окружающей его средой и способствует его саморазвитию.
3. Технология уровней дифференциации при создании творческих проектов, что необходимо для того, чтобы предоставить шанс каждому ученику развивать свои потенциальные способности. Целевыми ориентациями технологии являются: обучение каждого на уровне его возможностей; приспособление обучения к особенностям различных групп учащихся.

Дидактические материалы:

- Методическая разработка занятия по теме: «Создание орнамента из геометрических фигур и объектов программы CorelDRAW»
- Рекомендации по использованию инструментов и функций для выравнивания и распределения объектов в программе CorelDRAW.
- «Создание образцов для заливки Full Color Pattern Fill (Заливка многоцветным узором) в графическом редакторе CorelDRAW»
- Практические рекомендации по изучению инструментов и функций программы. Инструмент Interactive Distortion «Интерактивное Искажение»

1. Учебно-методические пособия:

- Методическое пособие по изучению инструментов и функций программы CorelDRAW (выпуск 1 и 2)
- Создание образцов для заливки многоцветным узором в графическом редакторе CorelDRAW (разные способы представлены в выпуске 1, 2, 3))
- Практическое применение эффекта «Линза»
- Средства выравнивания объектов в программе CorelDRAW
- Использование инструмента Artistic Media (Художественное оформление) в режиме Brush (Кисть) при создании новогодней композиции.
- Компьютерная открытка ко дню Победы.
- Практические рекомендации по изучению эффектов программы. Эффект <Интерактивное перетекание между группами объектов>
- Рекомендации по использованию символьных шрифтов в векторной графике.
- Практические примеры по использованию символьных шрифтов.

2. Пошаговые методические разработки:

1 год обучения

- Изучение инструмента «Форма»
- Изучение геометрических операций с контурами
- Использование инструмента «Комплект художника»
- Использование библиотеки символов для создания фоновых узора
- Создание ролловера
- Комплексное использование различных типов заливок с применением инструмента «Интерактивная прозрачность»;
- Практическое применение инструмента «Текстурная интерактивная прозрачность»
- Построение собственных теней и бликов в объектах
- Использование эффекта «Оболочка»
- Использование эффекта «Контур»
- Использование эффекта «Перетекание»
- Использование эффекта «Power Clip»
- Использование интерактивной прозрачности

2 год обучения

1. Создание мазка кисти из пути
- Создание мазка кисти из выделения
 - Текстурная кисть
 - Создание текстурной кисти

- Применение заготовок градиентной заливки в фотографиях
- Режимы выделения
- Способы перемещения выделения.
- Использование инструмента «Клонирование» в фотографии
- Объединение изображений
- Вычисление каналов
- Использование искажающих фильтров

3. Электронные наглядные пособия по темам

4. Иллюстративные материалы по темам.

5. Разработка открытых занятий по темам

- «Создание визитной карточки в CorelDRAW»
- «Создание орнамента в CorelDRAW»

6. Презентации к разделам программы

- «Виды дизайна»
- «Построение натюрморта средствами векторной графики»
- «Иллюзия и реальность»
- «Использование здоровые сберегающих технологий»
- «Аничков Дворец»

Опись Учебно-методического комплекса
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах»

Направленность	Техническая
Продолжительность освоения программы	2 года
Возраст учащихся	10-12 лет
Нормативное обеспечение	<p>Образовательная программа «Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах» Рабочая программа План воспитательной работы (план мероприятий) Инструкции по технике безопасности Нормативная документация:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Федеральный закон Российской Федерации №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012</u> • <u>Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации</u> Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р • <u>Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011–2020 гг. «Петербургская Школа 2020»</u> // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010 • <u>Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года</u> // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р • <u>Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей"</u> // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 • <u>Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам</u> // Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008 • <u>Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию</u>// Распоряжение Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617-Р
	1 год обучения

Разделы программы	Учебно-методические пособия для педагогов	Учебно-методические пособия для детей	Диагностические и контрольные материалы	Средства обучения
1 Вводное занятие.	Пособия, инструкции.	Презентация по технике безопасности Презентация «Аничков Дворец»	Опрос по теме. Графические тесты. (Проверка уровня логического мышления и пространственного воображения. учащихся)	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства. Презентации по технике безопасности.
2 Основы работы в программе	Методические пособия по изучению инструментов и функций программы CorelDRAW	Презентация «Состав ПК» Презентация «Использование здоровьесберегающих технологий». Электронные наглядные пособия по темам	Опрос, практические и тестовые задания.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
3. Базовые геометрические объекты	Сайт: http://nsportal.ru/1-m-ivanova (публикации Ивановой Л.М. по работе в программе CorelDRAW): <u>1. Методическая разработка занятия по теме: «Создание орнамента из геометрических фигур и объектов программы CorelDRAW»</u> <u>2. Рекомендации по использованию инструментов и функций для выравнивания и распределения объектов в программе CorelDRAW.</u>	Презентация «Виды дизайна» Иллюстративные материалы: Плакат «Упорядочивание объектов» Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
4. Работа с цветом.	Сайт: http://nsportal.ru/1-m-ivanova (публикации Ивановой Л.М. по работе в программе CorelDRAW): <u>«Создание образцов для заливки Full Color Pattern Fill (Заливка многоцветным узором) в графическом редакторе CorelDRAW» 1 способ</u>	Электронные иллюстративные материалы: • Таблицы для работы с цветом • Плакаты «Основы работы с цветом»	Практические задания. Контрольные вопросы по теме.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.

5.Рисование и редактирование линий	<p>Электронный учебник по CorelDRAW</p> <p>Методические разработки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучение инструмента «Форма» • Изучение геометрических операций с контурами • Использование инструмента «Комплект художника» 	<p>Электронные иллюстративные пособия</p> <p>Задания для самостоятельной работы.</p> <p>Презентация «Построение натюрморта средствами векторной графики»</p> <p>Образцы творческих работ учащихся</p>	<p>Практические задания</p> <p>Диагностическое задание 1 полугодия.</p> <p>Фиксация результатов на основе критериев эффективности освоения программы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Форма с критериями оценки творческой работы • Форма фиксации результатов для педагога <p>Форма «Итоговая аттестации по полугодиям»</p>	<p>Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.</p>
6. Специальные эффекты Настройка и использование интерактивных инструментов.	<p>Электронный учебник по CorelDRAW</p> <p>Сайт: http://nsportal.ru/l-m-ivanova (публикации Ивановой Л.М. по работе в программе CorelDRAW):</p> <p>Практические рекомендации по изучению инструментов и функций программы CorelDRAW. Инструмент Interactive Distortion «Интерактивное Искажение»</p> <p>Методические разработки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комплексное использование различных типов заливок с применением инструмента «Интерактивная прозрачность»; 2. Практическое применение инструмента «Текстурная интерактивная прозрачность» 	<p>Учебно-методические пособия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Практические рекомендации по изучению эффектов программы. 2.Практическое применение эффекта «Линза». 3. Интерактивное перетекание между группами объектов <p>Электронные наглядные пособия по темам</p> <p>Образцы творческих работ учащихся</p>	<p>Тестовые и проверочные задания</p>	<p>Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.</p>
7. Основы работы с текстом	<p>Электронный учебник по CorelDRAW</p> <p>Учебно-методические пособия:</p>	<p>Презентация «Создание визитной карточки»</p> <p>Электронные наглядные пособия</p>	<p>Практические задания. Контрольные вопросы по теме.</p>	<p>Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.</p>

	1.Рекомендации по использованию символьных шрифтов в векторной графике. 2.Практические примеры по использованию символьных шрифтов.			
8. Работа с растровыми изображениями	Электронный учебник по CorelDRAW	Методические пособия, наглядные материалы. Образцы творческих работ учащихся	Практические задания. Диагностическое задание 2 полугодия. Фиксация результатов на основе критериев эффективности освоения программы. <ul style="list-style-type: none"> • Форма с критериями оценки творческой работы • Форма фиксации результатов для педагога Форма «Итоговая аттестации по полугодиям»	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
2 год обучения				
1. Вводное занятие.	Инструкции. Положения о конкурсах и выставках	Презентация по технике безопасности Методические пособия, наглядные материалы.	Опрос, практические задания.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
2. Основы работы в программе растровой графики.	Пособия, рекомендации, конспекты занятий.	Электронные наглядные пособия по темам	Опрос, практические и самостоятельные задания.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
3. Построение геометрических объектов и линий. Слои.	Пособия, рекомендации, конспекты занятий.	Методические пособия, наглядные материалы. Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
4. Маски. Инструменты выделения.	Учебно-методические пособия: 1.Режимы выделения 2.Способы перемещения	Методические пособия, Электронные наглядные пособия по темам	Практические задания.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные

	выделения.			устройства.
5. Инструменты рисования. Инструменты и способы заливки.	Учебно-методические пособия: 1.Создание мазка кисти из выделения 2.Создание мазка кисти из пути	Электронные наглядные пособия по темам Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания. Диагностическое задание 1 полугодия. Фиксация результатов на основе критериев эффективности освоения программы.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
6. Специальная обработка изображений Эффекты.	Учебно-методические пособия: 1.Использование искажающих фильтров 2. Текстуриная кисть	Методические пособия, наглядные материалы. Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
7. Создание анимации	Пособия, рекомендации, конспекты занятий.	Электронные наглядные пособия по темам Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства. Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
8. Работа с текстом	Пособия, рекомендации.	Электронные наглядные пособия по темам	Практические задания. Контрольные вопросы.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
9. Компьютерная ретушь.	Учебно-методические пособия: 1.Использование инструмента «Клонирование» в фотографии	Методические пособия, наглядные материалы. Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания Диагностическое задание 2 полугодия. Фиксация результатов на основе критериев эффективности освоения программы.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Список литературы для педагога:

1. Вольская В.В. Формирование имиджа педагога дополнительного образования. М.,
2. Гурский Ю., Завгородний В. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты, Питер, 2011
3. 2002.
4. Комолова Н. Самоучитель CorelDRAW X5, БХВ-Петербург, 2011
5. Луций С., Петров М. Corel PHOTO - PAINT 9. Руководство пользователя, Москва, Лаборатория базовых знаний, 2000
6. Миронов Д.Ф. CorelDRAW X5. Учебный курс, Питер 2011 год
7. Пташинский В. CorelDRAW X5 на 100 %, Питер, 2011
8. Чекмарев А.А. Справочник по машиностроительному черчению. – М.: Владос, 1999.
9. Фофанова Н.В. Компьютерная графика. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2002

Список литературы для учащихся:

1. Вольская В.В. Формирование имиджа педагога дополнительного образования. М.,
2. Гурский Ю., Завгородний В. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты, Питер, 2011
3. 2002.
4. Комолова Н. Самоучитель CorelDRAW X5, БХВ-Петербург, 2011
5. Луций С., Петров М. Corel PHOTO - PAINT 9. Руководство пользователя, Москва, Лаборатория базовых знаний, 2000
6. Миронов Д.Ф. CorelDRAW X5. Учебный курс, Питер 2011 год
7. Пташинский В. CorelDRAW X5 на 100 %, Питер, 2011
8. Чекмарев А.А. Справочник по машиностроительному черчению. – М.: Владос, 1999.
9. Фофанова Н.В. Компьютерная графика. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2002

Интернет-ресурсы:

1. <http://nsportal.ru/l-m-ivanova> - сайт педагога Ивановой Л.М.
2. http://ling.ulstu.ru/linguistics/resources/student_works/design/books.html
3. <http://www.coreldraw.com>