

Министерство образования и науки Республики Марий Эл ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинский технологический колледж»

УТВЕРЖДЕНО

Директор
ГБПОУ Республики Марий Эл
«Монкар: Ожинский
гехнологический колледж»

В. Ванюшин/ 0.9 2019 г.

ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

компьютерный дизайн и анимация

Аннотация программы

Программа дополнительной профессиональной подготовки «Компьютерный дизайн и анимация» разработана в рамках реализации мероприятия «Государственная поддержка профессиональных образовательных организаций в целях обеспечения соответствия материально-технической базы современным требованиям» федерального проекта «Молодые профессионалы» (Повышение конкурентоспособности профессионального образования) национального проекта «Образование» государственной программы «Развитие образования» Организацияразработчик: ГБПОУ Республики Марий «Йошкар-Олинский Эл технологический колледж.

Программа дополнительного профессионального образования «Компьютерный дизайн И анимация» разработана основе профессионального стандарта по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Минтруда России от 18.11.2014 N 896н "Об утверждении профессионального стандарта "Специалист по информационным системам" (Зарег. в Минюсте России 24.12.2014 N 35361) и приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 12 декабря 2016 г. N 727н "О внесении изменений в некоторые профессиональные стандарты, утвержденные приказами Министерства труда защиты Российской Федерации" (с изменениями и социальной дополнениями.) (Зарег. в Минюсте РФ 13 января 2017 г. Регистрационный N 45230).

Организация-разработчик: ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинский технологический колледж»

Разработчик:

Пинешкин Ю.С., преподаватель I квалификационной категории

Рассмотрено цикловой математических и общих естественно-научных, специальных радиотехнических и средств вычислительной техники дисциплин.

Протокол № <u>/</u> от «<u>30</u> » <u>0</u> 0 2019 г.

Председатель ЦМК ______Е.Н. Кропотова

СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1.	Пояснительная записка.	2
2.	Цели и задачи программы.	3
3.	Специальные требования.	5
4.	Ожидаемый результат.	6
5.	Содержание блоков программы дополнительного	8
	образования.	
6.	Темы проектов.	13
7.	Учебно - тематическое планирование.	14
8.	Перечень средств ИКТ, необходимых для	37
	реализации программы.	
9.	Список информационных источников,	38
	использованных при подготовке программы.	
10.	Список информационных источников для	38
	педагога, реализующего программу	
	«Компьютерная графика и анимация».	
11.	Электронные учебные пособия, используемые	39
	педагогом	

Образовательная программа «Компьютерная графика и анимация»

I. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Компьютерная дизайн и анимация» разработана для обучения детей средней школы работе на компьютере и для расширения знаний по IT-технологиям с предоставлением дополнительного материала по созданию компьютерной графики и анимации в графических редакторах: Adobe Photoshop, PROSTO и мультимедийном приложении Microsoft PowerPoint. Обучение по данной программе направлено на коррекцию и развитие познавательных, интеллектуальных, творческих способностей обучающихся, социальную реабилитацию и адаптацию детей с ограниченными возможностями здоровья.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС), в основе которого лежит системно - деятельностный подход, основными формами организации образовательного процесса в программе дополнительного образования «Компьютерная графика и анимация» являются практические занятия и проектная деятельность, позволяющие рационально сочетать теоретические знания и практическую деятельность учащихся и получать реальный, ощутимый и осязаемый результат: рисунок, открытку, плакат, презентацию, анимацию, коллективный проект и тд.

Ведущими формами организации образовательного процесса являются: практические занятия и проектная деятельность. Проведение занятий предполагает как работу учебной группы в полном составе, так и работу в подгруппах, индивидуальное сопровождение и консультирование.

Данная программа учитывает особенности познавательной деятельности детей. Она направлена на развитие личности учащихся, способствует их умственному развитию, гражданскому, нравственному и эстетическому воспитанию.

Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной образовательной программы.

Программа дополнительного образования «Компьютерная графика и анимация» ориентирована на обучающихся 13 - 17 лет, имеющих элементарные навыки работы на компьютере и проявляющих интерес к ІТ-технологиям, творчеству, оформительской и дизайнерской деятельности, социальным коммуникациям.

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы от уже существующих, является её универсальность. Содержание и конструктивное построение данной программы имеет гибкую структуру и предусматривает возможность внесения необходимых изменений для занятий с детьми в обычной общеобразовательной школе. Программу «Компьютерная графика и анимация» легко адаптировать для других групп обучающихся, увеличив или уменьшив количество теоретических и практических занятий, изменив возраст обучающихся и тематику проектов. Она легко воспроизводима в условиях городских и сельских общеобразовательных

учреждений, а так же в учреждениях дополнительного образования детей, где есть необходимое оборудование.

II. Цели и задачи программы.

Цели программы:

- ✓ Создание условий для развития творческих способностей детей и приобретения опыта самообразования через их вхождение в современные IT технологии, информационную культуру и осуществление самостоятельных индивидуальных и коллективных проектов;
- ✓ Дать представление об основных возможностях создания, редактирования и обработки изображения в Adobe Photoshop, PROSTO и PowerPoint.

Задачи:

Воспитательные задачи:

Воспитывать:

- Интерес к учебе, компьютерным технологиям;
- Умение работать в парах, в команде;
- Самостоятельность;
- Аккуратность, терпение и настойчивость в достижении цели;
- Нравственные качества (бережное отношение к окружающим, трудолюбие, умение сопереживать и т.п.).
- Способствовать гражданскому, нравственному и эстетическому воспитанию.
- формировать умения публично выступать и работать в команде.

Мотивационные:

- Расширение, углубление и актуализация имеющихся знаний в направлениях, интересующих обучающегося.
- Расширение и углубление школьной программы в направлениях, интересующих обучающегося.

Коррекционно - развивающие задачи:

- Способствовать развитию познавательных и интеллектуальных способностей учащихся, а также развитию высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения).
- Способствовать развитию алгоритмического мышления;
- Корригировать и развивать мыслительную деятельность:
 - о Операции анализа и синтеза;
 - о Обобщения и сравнения;
 - о Абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли;
- Корригировать внимание (произвольное, непроизвольное, устойчивое, переключение внимания, увеличение объема внимания);

коррекция и развитие:

- о Связной устной речи, пополнение и обогащение словарного запаса;
- о Памяти (кратковременной, долговременной);

- о Зрительных восприятий;
- о Слухового восприятия;
- о Мелкой моторики кистей рук (формирование ручной умелости, развитие ритмичности, плавности движений, соразмерности движений) через компьютерные задания, игры, тренажеры.
- о Личностных качеств учащихся, эмоционально волевой сферы (навыков самоконтроля, усидчивости и выдержки, умение выражать свои чувства).
- Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.

Учебные задачи:

Формирование навыков:

- Научить создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом графическом редакторе.
 - Приобретение знаний и умений:
- Умения и навыки пользователя, необходимые для работы в компьютерном классе;
- Работы на компьютере, для выполнения конкретных прикладных задач;
- Знание принципов функционирования основных устройств компьютера;
- Знание операционной системы, информационных технологий, оболочек для создания работ;
- Умение выбрать (подобрать) определенную программу для выполнения конкретного замысла;
- Работы в мультимедийной программе Power Point;
- Ознакомить с основами работы в 3D редакторе PROSTO;
- Умение пользоваться основными инструментами в Adobe Photoshop;
- Умение самостоятельно создавать интеллектуальный компьютерный продукт.

Здоровьесберегающие:

- Усвоение учащимися правил поведения и техники безопасности при общении с компьютером;
- Формирование навыков здоровых привычек при работе на ПК;
- Формирование навыков самостоятельного выполнения упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника, снятия эмоциональной напряжённости;
- Научить самоконтролю времени работы за ПК и правильной осанки;
- Развитие моторики пальцев на занятиях с игровыми программами.

<u>Программа «Компьютерная графика и анимация» включает следующие блоки:</u>

1. «Компьютерная графика и анимация в графическом редакторе «Adobe Photoshop».

- 2. «Создание проекта в программе 3D «PROSTO».
- 3. «Создание анимации в программе «Microsoft PowerPoint».

При планировании занятий, в зависимости от выполняемого творческого проекта, могут изучаться темы из различных блоков одновременно. Так, например, для любой анимации в презентации сначала выполняются рисунки в Adobe Photoshop, затем создаётся презентация с рисунками и настраивается анимация. Последовательность изучения учебного материала также зависит от выбранного проекта, новый проект основывается на повторении пройденного материала и изучаемом, если полученных знаний и умений недостаточно, допускается помощь педагога с пояснением, что данный материал пока не изучен, но обучающиеся обязательно узнают, как это делается на следующих занятиях.

Для поддержания интереса обучающихся к изучаемому материалу следует чередовать проекты рисунки с анимацией, открытки и плакаты следует выполнять непосредственно к значимой дате.

<u>Сроки реализации дополнительной образовательной программы</u> «Компьютерная графика и анимация» - 2 года, 144 учебных часов:

- 1 год 2 часа в неделю. **72 часов.**
- 2 год 2 часа в неделю. **72 часов.**

Режим занятий

Общая продолжительность 1 занятия 40 - 45 минут, в том числе, компьютерные развивающие игры 10 - 15 минут.

количество учащихся в группе 6-8 человек.

Занятия проводятся в компьютерном кабинете.

Проведение занятий предполагает как работу учебной группы в полном составе, так и работу в подгруппах, индивидуальное сопровождение и консультирование.

Формы организации учебного процесса занятий:

Наряду с традиционными занятиями проводятся:

- занятие фантазирование;
- занятие взаимообучение;
- занятие соревнование;
- занятие конкурс;
- занятие творчества;
- занятие смотр знаний;
- занятие игра;
- занятие ролевая деловая игра и др.

Используются различные формы и методы обучения:

- о коррекционные,
- о здоровьесберегающие,
- о информационно коммуникационные технологии,
- о технологии проектной деятельности,

- о модульные технологии,
- о технологии обучения в сотрудничестве,
- о технологии учебно игровой деятельности,
- о технологии коммуникативно диалоговой деятельности и др.

Предпочтение отдаётся практическим занятиям по созданию учебных и творческих проектов.

III. Ожидаемый результат:

- Адаптация обучающихся в современном мире.
- Коррекция умственного и психического развития подростков;
- Повышение уровня информационной культуры обучающихся;
- Формирование у детей познавательных способностей, стремления к творчеству, самосовершенствованию и самообучению;
- Интеграция детей в информационное общество;

Ожидаемые образовательные результаты:

Учащиеся должны знать/понимать:

- Технику безопасности и правила поведения при работе на компьютере;
- о Назначение и функции графических программ;
- о Основы графической среды программ: Adobe Photoshop, PROSTO, Microsoft PowerPoint;
- о Структуру инструментальной оболочки среды;
- о Возможность работы со слоями;
- о Наличие фильтров и технологию их применения для получения эффектов изображения;
- о Основы дизайна в графическом редакторе;
- о Основы композиции;
- о Основы создания анимации;
- Оптимизацию растрового изображения для использования его в Интернете.

В результате освоения программы, обучающиеся должны уметь:

- Безопасно пользоваться компьютером и другой техникой в компьютерном кабинете;
- Запускать графические программы, знать их назначение и правильно завершать работу с ними;
- о Пользоваться инструментами графических редакторов;
- о Сохранять рисунки и анимации в различных форматах;
- о Настраивать панель «инструменты» графических редакторов;
- о Работать со слоями;
- о Создавать Gif анимацию из файлов и слоёв;
- о Выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- о Сохранять и открывать графические файлы;
- о Создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора;

- о Создавать презентации;
- о Форматировать слайды презентации;
- о Вставлять в слайд рисунки и графические объекты;
- о Добавлять в слайд звуковые эффекты, музыкальные файлы;
- о Настраивать время показа и анимационные эффекты;
- о Создавать анимацию в презентации;
- о Сохранять презентацию в режиме демонстрации;
- о Создавать простые объекты в программе PROSTO;
- о Сохранять объекты 3D в различных форматах.

Редактировать изображения в программе Adobe Photoshop:

- о Ретушировать фотографии;
- о Выделять и изменять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и т.д.);
- о Выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- о Выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- о Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- о Изменять изображения с помощью стилей и фильтров;
- о Применять к тексту различные эффекты.
- Обучающиеся должны овладеть основами растровой компьютерной графики и анимации, выполнять учебные и творческие проекты.

Материальным результатом работы должно стать участие детей в творческих конкурсах различного уровня, участие в выставках, творческие отчёты, создание портфолио воспитанника и др.

Контроль может проводиться в следующих формах:

- о наблюдение;
- о собеседование;
- о вопросник по программе;
- о защита работы;
- о контрольное упражнение;
- о участие в конкурсах, выставках;
- о КВН, викторина, открытое занятие и др.

IV. Содержание блоков программы дополнительного образования.

«Компьютерная графика и анимация».

1 блок - «Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop»

Всего - 98ч.

1 год обучения – 52 ч.

2 год обучения – 46 ч.

1.Знакомство с программой Adobe Photoshop

- Запуск программы.
- Главное меню.
- Панель инструментов.
- Панель управления.
- Строка состояния.
- Палитры.
- Фильтры.
- Контекстное меню.

2. Работа с документом.

- Инструмент Масштаб.
- Инструмент Рука.
- Палитра Навигатор.
- Координатные линейки.
- Направляющие и сетки.
- Создание документа.
- Сохранение документа.
- Формат документа.
- Разрешающая способность и размер изображения.
- Кадрирование изображения. Инструмент Кадрирование.
- Палитра История.

3. Основные представления цвета.

- Цветовая модель RGB.
- Цветовая модель СМҮК.
- Цветовые палитры.

4. Работа со слоями изображения.

- Палитра Слои;
- Создание слоя;
- Выбор активного слоя;
- Просмотр слоев;
- Изменение порядка расположения слоев;
- Переименование слоя;
- Создание нового слоя;
- Дублирование слоя;
- Связывание слоев;
- Объединение слоев;
- Удаление слоя.

5. Выделение области изображения.

- Выделение области правильной геометрической формы;
- Выделение области произвольной формы;
- Инструмент Магнитное лассо;
- Инструмент Волшебная палочка;

- Выделение цветовых диапазонов;
- Выделение содержимого слоя.

6. Операции над выделенной областью.

- Инвертирование выделенной области;
- Сложение областей;
- Вычитание областей;
- Расширение и сужение выделенной области;
- Перемещение выделенного фрагмента изображения;
- Копирование выделенного фрагмента изображения;
- Копирование, вырезание и вставка выделенного фрагмента с помощью буфера обмена;
- Перенос фрагмента изображения из одного изображения в другое;
 - Удаление выделенной области.

7. Трансформация выделенной области.

- Команда Масштабирование;
- Команда Вращение;
- Команда Наклон;
- Зеркальное отражение выделенной области;
- Команда Искажение;
- Команда Перспектива;
- Свободная трансформация выделенной области;
- Трансформация содержимого слоя.

8. Маски и альфа-каналы.

- Сохранение выделенных областей;
- Загрузка выделенной области;
- Редактирование выделенной области;
- Растушёвка и модификация выделения;
- Удаление выделенной области.

9. Учимся рисовать, раскрашивать и ретушировать.

- Выбор цвета;
- Инструмент Пипетка;
- Инструмент Ведро с краской;
- Палитра Цвет;
- Инструмент Градиент.

10. Создание анимации в формате GIF.

- Работа со слоями;
- Перемещение слоя;
- Деформация слоя;
- Изменение цвета на различных слоях;
- Создание анимации из файлов в Adobe Image Ready;

- Создание анимации из слоёв в Adobe Photoshop;
- Настройка времени анимации;
- Сохранение анимации в формате GIF.

11. Инструменты рисования:

- Палитра Кисти;
- Контуры и инструмент Перо;
- Инструменты ретуши;
- Заливка и обводка выделенной области;
- Градиентная заливка;
- Изменение параметров кисти;
- Загрузка и редактирование декоративных кистей;
- Создание и редактирование контура;
- Изменение резкости и размытия;
- Размывание изображения пальцем;
- Изменение освещения;
- Изменение насыщенности цвета;
- Исправление дефекта клонированием.

12. Тоновая и цветовая коррекция.

- Тоновой диапазон;
- Гистограмма изображения;
- Команда Уровни;
- Команда Кривые;
- Цветовая коррекция;
- Команда Яркость/контрастность;
- Команда Цветовой баланс;
- Тоновая и цветовая коррекция изображения;
- Команда Тон/насыщенность.

13. Работа с текстом.

- Инструмент Текст;
- Фигурный и простой текст;
- Настройка инструмента Текст;
- Палитра Символ;
- Палитра Абзац;
- Искривление текста;
- Растеризация текстового слоя;
- Перевод текста в контуры;
- Ввод фигурного текста;
- Ввод простого текста;
- Преобразование текста в контуры.

14. Фильтры.

- Фильтры Резкость;
- Фильтры Размытие;
- Фильтры Шум;
- Фильтры Художественные;
- Фильтры Штрихи;
- Фильтры Деформация;
- Фильтры группы Освещение;
- Фильтры Эскиз;
- Фильтры Стилизация;
- Фильтры Текстура.

15. Стили слоя.

- Тень;
- Обводка;
- Внешнее свечение;
- Внутреннее свечение;
- Внутренняя тень;
- Тиснение;
- Текстура;
- Глянец;
- Контур;
- Наложение цвета;
- Наложение градиента;
- Перекрытие узора;
- Обводка.

2 блок - «Работа в графическом 3D редакторе «PROSTO».

Всего – 12 ч. 1 год обучения – 0 ч. 2 год обучения –12 ч.

1. Знакомство с программой «PROSTO».

- Комната. Режимы просмотра.
- Перспектива
- Аксонометрия. Ортогональные проекции план, стены.
- Открытие программы, создание документа, просмотр в различных видах, вставка объектов из библиотеки, сохранение документа в виде проекта и в виде рисунка.

2. Команды меню. Файл.

Файл.

- Новый.
- Новый по шаблону.
- Открыть...
- Сохранить.
- Сохранить как...
- Экспорт.
- Настройки страницы.
- Просмотр печати.
- Печать.
- Быстрый доступ.
- Выход.

3. Выделение и редактирование элементов.

- Выделение. Группы.
- Добавление новых элементов обстановки комнаты.
- Передвижение, группировка.

4. Работа с элементами.

- Перемещение и изменение размеров. Изменение формы.
- Свойства элемента.
- Дублирование.

5. Правка.

- Отменить.
- Вернуть.
- Вырезать.
- Копировать.
- Вставить.
- Удаление.
- Добавить в библиотеку.
- Вставить из библиотеки.
- Сгруппировать.
- Разгруппировать.
- Размножение.
- Выделить все.

6. Элемент.

- Новый.
- Название.
- Размеры.
- Материал.
- Форма.
- Повернуть на 90° против часовой стрелки.
- Повернуть на 90° по часовой стрелке.

• Вращение.

7. Команды.

- Текстуры.
- Контуры.
- Полупрозрачность.
- Затенение.
- Фотореализм.
- Метки.
- Размеры.
- Сетка.
- Фон.
- Вид.
- Привязать к сетке.
- Центрирование.
- Автоцентрирование.
- Увеличить.
- Уменьшить.
- Панели инструментов.
- Свертывающиеся окна.

8. Инструменты.

- Библиотека мебели.
- Библиотека материалов.
- Окно библиотеки материалов.
- Свойства текстур.
- Файлы Библиотеки материалов.

9. Проект.

• Создание интерьера комнаты с подсветкой.

3 блок - «Создание презентаций в Microsoft Power Point».

Всего – 34 ч.

1 год обучения – 20 ч.

2 год обучения – 14 ч.

1. Введение

- Что такое Power Point?
- Запуск программы Power Point, подготовка к работе.
- Режим сортировщика слайдов.

2. Проектирование презентации.

- Вставка, удаление, перемещение графических объектов в слайде.
- Изменение фона слайда.

- 3. Добавление в слайд эффектов:
 - Вставка звуковых эффектов.
 - Вставка музыкальных файлов.
- 4. Настройка времени показа и анимационных эффектов
 - Добавление анимационных эффектов.
 - Настройка параметров анимации
 - Подготовка и демонстрация презентации
 - Настройка времени показа слайдов
 - Автоматическая и ручная смена слайдов
 - Запуск презентации
- 5. Создание анимации в презентации и её защита.

V. Темы проектов.

Темы проектов – 1 год обучения: (Возможны другие темы проектов и количество часов на их выполнение).

- **1.** *Лето*, (рисунок) **4** ч.;
- **2.** *Плакат ко Дню учителя* (рисунок) **4** ч.;
- **3.** *Звёздочка*, (анимация Gif, кадры из файлов) **4 ч.** и **3 3.** *Звёздное небо*, (анимация в презентации) **2 ч.**;
- 4. Планеты, (анимация в презентации) 4 ч.;
- **5.** *Космос*, *Звёзды*. Коллективный проект, (анимация в презентации) **4 ч.**;
- **6.** *Зимний пейзаж*, (рисунок) **4 ч.**;
- 7. *Снегопад*, (анимация Gif, кадры из слоёв) 4 ч.;
- **8.** *Новогодняя реклама*, (рисунок) **2 ч.**;
- 9. *Портрет в заснеженном окне*, (анимация Gif , кадры из слоёв) 4 ч.;
- 10.3имняя сказка. Коллективный проект, (презентация) 2 ч.;
- **11.***Валентинка*, (рисунок) **2 ч.**;
- 12.Приглашение на День защитника Отечества, (рисунок) 4 ч.;
- **13.** *Открытка к 8 марта*, (рисунок) **2 ч.**;
- **14.***Полёт ракеты*, (анимация Gif, кадры из файлов) **6 ч.**;
- **15.** *Птицы на фоне солнца и луны*, (рисунок) 4 ч.;
- **16.** *Творческий проект*, (рисунок на свободную тему) **8 ч.**;
- **17.***Моё творчество*, (презентация из работ, выполненных в учебном году. Защита проекта. Оформление портфолио) **2 ч.**;
- **18.** *Разноцветный мир компьютерной графики*. Коллективный проект, (презентация, выставка) **2 ч.** *Итого:* **72 часа.**

Темы проектов – 2 год обучения: (Возможны другие темы проектов и количество часов на их выполнение).

1. *Осенний пейзаж*, (рисунок) – **4 ч.**;

- 2. Открытка ко Дню учителя, (рисунок) 2 ч.;
- 3. *Листопад*, (анимация Gif, кадры из слоёв) 4 ч.;
- **4.** *Автомобиль*, (анимация Gif, кадры из файлов) **4 ч.**;
- **5.** *Зимняя дорога*, (рисунок) **4 ч.**;
- 6. Движение на дороге, (анимация в презентации) 4 ч.;
- **7.** *Моя комната*, (3D проект и рисунок в формате Jpeg) **6 ч.**;
- **8.** *Новогодняя открытка*, (анимация Gif, «блестяшка», кадры из слоёв) **4** ч.;
- 9. *Открытка плакат к 23 февраля*, (рисунок) 2 ч.;
- 10. Женский праздник, (рисунок) 2 ч.;
- 11. Времена года. Коллективный проект, (презентация) 2 ч.;
- **12.***Рыбки, аквариум*, (рисунки) **4 ч.**;
- 13. Аквариум, (анимация в презентации) 2 ч.;
- **14.** *Магия света*, (рисунок) **4 ч.**;
- 15. *Бабочка*, (анимация Gif, кадры из файлов) 4 ч.;
- 16. Цветочная полянка, (рисунок) 4 ч.;
- **17.** *Полёт бабочек*, (анимация в презентации) 2 ч.;
- 18. Творческий проект на свободную тему, (рисунок) 8 ч.;
- **19.** *Как прекрасен этот мир!* Коллективный проект, (презентация и выставка) **2 ч.**

VI. Учебно - тематическое планирование.

1 год обучения

№ n/n	Тема	Содержание	Практическая часть	Количество теоретически	Кол. практических Дата
	Работа	над проектом №1.	Лето, (рисунок). – 4	ч.	
1.	Правила	Знакомство с	Ответы на вопросы	1	
	поведения и	правилами	по правилам		
	Т/Б в	поведения и Т/Б.	поведения в		
	компьютерном	Просмотр	компьютерном		
	кабинете.	видеофильма.	кабинете и Т/Б.		
			Заполнение		
			журнала по Т\Б.		
2.	Знакомство с	Запуск	Открытие	0,2	0,8
	графическим	программы.	программы.		

	редактором Adobe Photoshop. Работа с документом.	Главное меню. Панель инструментов. Панель управления. Строка состояния.	Создание документа А 4. Упражнения с изучаемыми инструментами. Сохранение документа.			
		Палитра. Контекстное меню.				
3.	Работа со слоями изображения.	Палитра Слои. Создание слоя. Работа со слоями.	Открытие документа. Изменение размеров холста. Выбор активного слоя и просмотр слоев. Изменение порядка следования слоев. Переименование слоя. Создание нового слоя. Дублирование слоя. Связывание слоев. Объединение слоев.	0,2	0,8	
4.	Знакомство с инструментам и	Заливка. Произвольные фигуры, Кисть.	Выполнение упражнений с инструментами: Заливка, Произвольные фигуры, Кисть. Просмотр и изменение Истории.	0,1	0,9	
5.	Раоота над проек Инструмент Градиентная заливка.	Гом 192. Плакат к Градиентная заливка. Как работать с	о Дню учителя, (рис Совершенствовани е навыков работы с инструментом	0,1	- 4 ч. 0,9	

		инструментом.	Градиент. Подбор		
			цвета.		
			Заливка фона		
			градиентом.		
6.	Работа с	Инструмент	Ввод простого	0,2	0,8
	простым	Текст. Способы	текста.	ĺ	
	текстом.	вставки простого	Форматирование		
	Стили слоя.	текста в файл.	текста.		
		Настройка	Применение		
		инструмента	стилей слоя.		
		Текст.			
7.	Работа с	Способы	Поиск	0,2	0,8
	изображением.	копирования и	изображений в		
	Вставка	вставки рисунков	Интернет,		
	изображения в	в файл.	копирование и		
	графический	Перемещение и	вставка рисунка в		
	файл.	трансформация	файл.		
		изображения.	Трансформация		
		Понятия:	изображения.		
		компьютерный			
		дизайн;			
		композиция.			
8.	Создание	Понятие коллаж,	Создание	0,1	0,9
	коллажа из 2-3	фотомонтаж.	композиции в		
	рисунков.		файле,		
			содержащем:		
			слои;		
			фон;		
			текст;		
			изображения.		
Pa	абота над проектом	1 №3. Звёздочка, (ан	нимация Gif, кадры из		B). -4
9.	Направляющи	Использование	Выполнение	0,2	0,8
	е и линейки.	линеек и	рисунка с		
	Инструмент	направляющих	использованием		
	Произвольные	для	линеек и		
	формы.	симметричного	направляющих для		
	Выбор цвета.	изображения.	симметричного		
		Инструмент	изображения.		
		Произвольные	Использование		
		формы.	инструмента		
			Произвольные		
			формы.		
10.	Трансформаци	Трансформация	Выполнение	0,5	0,5

	я выделенной	выделенной	упражнений по		
	области.	области.	трансформации		
		Трансформация	изображения.		
		содержимого			
		слоя.			
11.	Сохранение	Команда	Выполнение	0,5	0,5
	трансформиро	Масштабировани	упражнений по		
	ванных	e.	сохранению		
	файлов на	Команда	изображений.		
	прозрачном	Вращение.			
	фоне в	Зеркальное			
	формате GIF.	отражение			
		выделенной			
		области.			
		Трансформация			
		содержимого			
		слоя.			
12.	Создание	Знакомство с	Создание	0,3	0,7
	анимации из	программой	анимации из	3,2	
	файлов в	Adobe Image	файлов в Adobe		
	Adobe Image	Ready. Открытие	Image Ready.		
	Ready.	файлов в палитре	image ready.		
	Ticaay.	Анимация.			
		Настройка			
		времени			
		анимации.			
		Сохранение в			
		формате Gif.			
Раб	ота нал проектом	1 1	$m{\delta o}$, (анимация в презе	нтании Ритании	1) - 2 y.
13.	Создание	Что такое	Создание слайда,	0,2	0,8
13.	анимации в	PowerPoint?	заливка фона,	0,2	0,0
	презентации.	Запуск	вставка		
	презептации.	программы	изображений.		
		PowerPoint,	изооражении.		
		подготовка к			
		работе.			
		Основные			
		нструменты			
14.	Создание	Вставка	Вставка, удаление,	0,1	0,9
14.				0,1	0,9
	анимации в Power Point.	анимированных	перемещение		
		изображений.	анимированных		
	(Продолжение)	Создание копий,	графических		
		трансформация	объектов,		

	Работа над проек	изображений.	выполненных на предыдущем занятии. Сохранение презентации в формате Демонстрация.	апии) -	_ 1 y
15.	Учимся	1		0,2	
13.		Выбор цвета.	Заливка и обводка	0,2	0,8
	рисовать,	Инструмент Пипетка.	выделенной области.		
	раскрашивать				
	И	Инструмент	Градиентная		
	ретушировать	Ведро с краской. Палитра Цвет.	заливка.		
16.	Инструменты	Инструмент	Изменение	0,2	0,8
	рисования и	Градиент.	параметров кисти.		
	ретушировани	Инструменты	Рисование и		
	Я.	рисования:	заливка простых		
		Палитра, Кисти.	фигур.		
17.	Работа в	Повторение	Вставка, удаление,	0,1	0,9
	программе	приёмов работы	перемещение		
	Power Point.	с инструментами	графических		
		программы	объектов в слайде.		
		Power Point,			
		подготовка к			
		работе.			
18.	Работа в	Создание слайда.	Изменение размера	0,5	0,5
	программе	Заливка.	изображений.		
	Power Point.	Настройка	Изменение фона		
	(Продолжение)	эффектов и	слайда.		
		движения в	Создание		
		презентации.	анимации в		
			презентации.		
	Работа над колле	ктивным проектом	№5. Космос. Звёзды,	(анима	ция в
		презентациі	и). – 4 ч.		
19.	Создание	Открытие	Сбор проектов по	0,5	0,5
	анимации в	готовой	сети.		
	презентации.	анимации в			
		презентации.			
		Вставка			
		проектов,			
		изменение			

		размеров,			
		перемещение.			
20.	Создание и	Настройка	Создание слайдов,	0,2	0,8
20.	форматирован	эффектов и	вставка объектов,	0,2	0,0
	ие слайдов	движения в	редактирование		
	ис слаидов	презентации.	объектов.		
		Настройка	OUBCRIUB.		
		1			
		параметров			
21	II. amm a ¥a	анимации.	II o omno o vivao	0.4	0.6
21.	Настройка	Подготовка к	Настройка	0,4	0,6
	смены	демонстрации	эффектов		
	слайдов.	презентации.	анимации.		
	Вставка	Настройка	Настройка показа		
	музыкального	времени показа	анимации.		
22	файла.	слайдов.	TT V	0.2	0.0
22.	Настройка	Автоматическая	Настройка времени	0,2	0,8
	анимационны	и ручная смена	показа анимации.		
	х эффектов и	слайдов.	Сохранение		
	времени	Запуск	презентации в		
	демонстрации	презентации	формате		
	анимации.	70 (7	демонстрации.		
		i e	ий пейзаж, (рисунок)		
23.	Инструменты	Использование	Выполнение	0,2	0,8
	рисования	инструментов:	рисунка с		
		заливка,	использованием		
		выделение с	инструментов:		
		растушёвкой.	Заливка,		
			Выделение с		
			растушёвкой.		
24.	Инструменты	Простая и	Выполнение	0,2	0,8
	рисования.	фигурная кисть,	рисунка с		
	(Продолжение)	Произвольные	использованием		
		фигуры.	инструментов:		
			Простая и		
			Фигурная кисть,		
			Произвольные		
			фигуры.		
			Применение		
			обводки.		
25.	Операции над	Инвертирование	Выполнение в	0,5	0,5
	выделенной	выделенной	рисунке операций		
	областью.	области.	с выделенной		
		Перемещение	областью:		

		T	тт			\neg
		выделенного	Инвертирование			
		фрагмента	выделенной			
		изображения.	области.			
		Копирование	Перемещение			
		выделенного	выделенного			
		фрагмента	фрагмента			
		изображения.	изображения.			
		Копирование,	Копирование			
		вырезание и	выделенного			
		вставка	фрагмента			
		выделенного	изображения.			
		фрагмента с	Копирование,			
		помощью буфера	вырезание и			
		обмена.	вставка			
		Перенос	выделенного			
		фрагмента	фрагмента с			
		изображения из	помощью буфера			
		одного файла в	обмена.			
		другой. Удаление	Перенос фрагмента			
		выделенной	изображения из			
		области.	одного файла в			
			другой. Удаление			
			выделенной			
			области.			
26.	Тоновая и	Тоновой	Тоновая и цветовая	0,4	0,6	
	цветовая	диапазон.	коррекция			
	коррекция.	Цветовая	изображения.			
		коррекция.				
		Команда				
		Якость/контрастн				
		ость. Команда				
		Тон/насыщеннос				
		ть.				
P	абота над проекто	м №7. Снегопад, (ал	нимация Gif, кадры и	з слоёв)	<u>. – 4 ч.</u>	
27.	Изменение	Изменение	Выполнение	0,2	0,8	
	размеров	размера	упражнений по			
	изображения.	изображения.	изменению			
	Работа с	Сохранение	размера			
	палитрой	изображения для	изображения и			
	Размер	WEB.	сохранение			
	изображения.		изображения для			
	Разрешение и		Интернета.			
	количество					
						

	пикселов.				
28.	Создание анимации в формате GIF из слоёв.	Изменение размера изображения. Работа со слоями: Перемещение слоя,	Создание анимированных изображений на основе ранее выполненных зимних рисунков.	0,2	0,8
		Деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение.			
29.	Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение)	Создание анимации из слоёв в Adobe Photoshop,	Создание дополнительного слоя. Рисование снежинок фигурной кистью.	0,2	0,8
30,	Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение)	Настройка времени анимации, Сохранение анимации в формате GIF.	Создание анимированных изображений на основе ранее выполненных зимних рисунков.	0,2	0,8
	Работа над про	ектом №8. <i>Нового</i>	дняя реклама, (рисун	юк). – 2	ч.
31.	Работа с изображением.	Поиск графической информации в Интернете. Вставка изображения в файл. Применение эффектов.	Работа в Интернете. Градиентная заливка фона. Вставка и редактирование изображений. Применение эффектов.	0,3	0,7
32.	Работа с текстом.	Инструмент текст. Фигурный и простой текст. Настройка инструмента Текст.	Создание простого и фигурного текста. Использование эффектов и готовых стилей.	0,2	0,8

		Применение			
		эффектов.			
τ	 Робото нап проект	1 1		OTHANOT	ma Gif
1	аоота над проскто	ом мер. Портрет в кадры из сло		анимаг	ция Оп,
33.	Работа с	Повторение.	Создание	0,3	0,7
55.	инструментам	Создание	заснеженного	0,5	0,7
	и рисования:	документа,	рисунка.		
	Заливка,	Заливка,	рисупка.		
	Фигурная	рисование			
	кисть.	Фигурной			
	(Повторение).	кистью.			
	(повторение).	Изменение			
		размера кисти,			
		изменение цвета			
24	Dawarenas	КИСТИ.	Работа с	0.2	0.7
34.	Редактирован	Инструмент		0,3	0,7
	ие	Кадрирование.	инструментами		
	фотографии.	Выделение	кадрирования и		
	Выделение	области	выделения.		
	области	правильной	Тоновой диапазон.		
	изображения.	геометрической	Гистограмма		
		формы.	изображения.		
		Инструмент	Команда Уровни.		
		Волшебная	Команда Кривые.		
		палочка.			
		Выделение			
		содержимого			
		слоя.			
35.	Фильтры.	Фильтры	Применение	0,5	0,5
	Применение	Резкость.	фильтров для		
	инструмента	Фильтры	улучшения		
	Ластик для	Размытие.	фотографии.		
	анимации.	Фильтры Шум.	Художественные		
		Фильтры	фильтры и		
		Штрихи.	Текстура.		
		Фильтры	Исправление		
		Деформация.	дефекта		
		Фильтры группы	клонированием.		
		Освещение.			
		Фильтры Эскиз.			
		Фильтры			
		Стилизация.			
		Фильтры			

36.	Создание GIF	Текстура. Фильтры Деформация. Фильтры группы Освещение. Дублирование	Работа со слоями.	0,3	0,5	
	анимации из слоёв.	слоёв. Перемещение и	Изменение заснеженного слоя			
	CHUEB.	объединение и	Ластиком.			
		слоёв. Настройка	Выполнение			
		времени	анимации из слоёв.			
		анимации.	·			
Раб	ота над коллектив	ным проектом №10	. Зимняя сказка, (пр	езентац	(ия)	2 ч.
37.	Создание	Способ сбора по	Сбор проектов по	0,3	0,7	
	презентации	сети проектов.	сети. Создание			
	из различных	Создание	слайдов, вставка			
	проектов.	слайдов в	объектов.			
	Повторение и	презентации.	Редактирование			
	закрепление	Вставка проектов	объектов.			
	знаний по	в презентацию.	Настройка			
	созданию	Добавление анимационных	эффектов анимации.			
	анимации в презентации.	эффектов.	анимации.			
	презептации.	Настройка				
		параметров				
		анимации.				
		Подготовка и				
		демонстрация				
		презентации.				
38.	Создание	Как добавить	Настройка показа	0,3	0,7	
	презентации	музыку в	анимации.			
	из различных	презентацию.	Добавление звука в			
	проектов.	Настройка	презентацию.			
	Повторение и	времени показа	Настройка времени			
	закрепление	слайдов.	звучания.			
	знаний по	Автоматическая	Настройка показа			
	созданию	и ручная смена слайдов.	анимации. Сохранение файла			
	анимации в презентации.	Запуск	в режиме			
	(Продолжение)	презентации.	демонстрации.			
	· · · · /	•	пентинка, (рисунок).		<u> </u>	
39.	Палитра	Использование	Выполнение	0,2	0,8	
	Adobe	готовых фигур	упражнений с	- 4—		
	<u> </u>	1 7 F		I .	1	

	DI 4 1		П		
	Photoshop	для создания	Произвольными		
	Произвольны	композиции.	фигурами.		
	е фигуры.				
40.	Палитры	Использование	Создание	0,3	0,7
	Adobe	инструментов	компьютерного		
	Photoshop:	рисования и	рисунка с		
	Кисти; Стили	стилей слоя для	помощью		
	слоя; Текст.	композиции.	произвольных		
			фигур, стилей		
			слоя. Кистей и		
			текста.		
Pa	бота над проектом	т №12. Приглашені	не на День защитни	ка Оте	гчества.
		(рисунок)			, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
41.	Создание	Открытие	Создание	0,3	0,7
	графического	документа	графического		
	файла.	заданного	файла с		
	(Повторение)	размера, заливка	применением		
	1 /	фона. Настройка	инструментов		
		выделения с	рисования.		
		растушёвкой.	1		
42.	Выделение,	Вставка рисунка	Вставка рисунка.	0,3	0,7
	копирование	с растушёвкой	Очистка фона с	- ,-	
	и вставка	края. Очистка	ПОМОЩЬЮ		
	изображения в	фона с помощью	Волшебной		
	файл.	Волшебной	палочки.		
	(Повторение)	палочки.	Выделение		
	(Hobropellile)	name inii.	рисунка с		
			растушёвкой края.		
			растушевкой край.		
43.	Готовые	Использование	Применение	0,3	0,7
	стили слоя.	готовых стилей	фильтров на слое с	- ,-	- , -
	(Повторение)	слоя.	изображением и на		
	(22227)		текстовом слое.		
44.	Составление	Составление	Применение	0,3	0,7
' ''	стилей слоя.	стилей слоя:	стилей на	0,0	
	(Повторение)	Тень;	текстовом слое и		
	(110D10pelline)	Обводка;	слое с		
		Внешнее	изображением.		
		свечение;	11500pa/Kellinewi.		
		Тиснение.			
		т испопис.			
	Работа нап прос	PKTOM No13 Omenia	 тка к 8 марта, (рису	пок) -	
	т аоота над прос	KIOM JILIS. OMKPHI	тки к о мирти, (рису	пок) —	<u>4</u> 4.

45.	Работа в сети Интернет. Составление стиля для текстового слоя и изображения.	Подбор текста поздравления и рисунка для открытки. Составление стилей слоя. Наложение цвета. Наложение градиента. Обводка.	Создание открытки из подобранных материалов. Составление и применение стилей на слое с рисунком. Наложение цвета. Наложение градиента. Обводка.	0,5	0,5
Рабо	ота над проектом.	∟ №14. <i>Полёт ракет</i>	ы , (Gif анимация, кад	ры из с	райлов). –
47,	Создание изображения с помощью градиентной заливки и фигурных кистей.	б ча Последовательно сть создание изображения фона для анимации.	Создание изображения инструментами рисования: Заливка: Кисти фигурные.	0,3	0,7
48.	Создание изображения с помощью Произвольны х фигур и Зффектов.	Применение эффектов: Наложение градиента; Внешнее свечение; Наложение текстуры.	Выполнение рисунка с помощью Произвольных фигур и эффектов слоя.	0,3	0,7
49.	Создание кадров в Adobe Photoshop.	Последовательно сть создания кадров в Adobe Photoshop,	Создание кадров — файлов в Adobe Photoshop.	0,3	0,7
50.	Создание кадров в Adobe Photoshop. (Продолжение)	Сохранение файлов в формате GIF.	Выполнение анимации из файлов в Adobe Image Ready.	0,3	0,7
51.	Создание анимации из	Последовательно сть создания	Создание анимации из	0,3	0,7

	файлов в Adobe Image Ready,	анимации из файлов в Adobe Image Ready,	файлов в папке.			
52.	Создание анимации из файлов в Adobe Image Ready, (Продолжение)	Настройка времени анимации, Сохранение анимации в формате GIF.	Настройка времени анимации, Сохранение анимации в формате GIF.	0,3	0,7	
		T	оне солнца и луны, (ч.
53.	Произвольны е фигуры. Работа со слоями.	Выполнение рисунка с помощью Произвольных фигур.	Создание рисунка с применением Произвольных фигур.	0,2	0,8	
54.	Стили слоя и эффекты.	Способы наложения цвета, градиента и текстуры.	Создание рисунка с применением стилей слоя, эффектов, градиентной и текстурной заливки.	0,3	0,7	
55.	Стили слоя.	Эффекты: Внешнее свечение; Тиснение.	Упражнения по созданию Стилей и эффектов.	0,3	0,7	
56.	Создание стилей слоя и эффектов.	Эффекты: Наложение градиента; Наложение текстуры.	Создание рисунка с применением стилей слоя, эффектов, градиентной и текстурной заливки.	0,3	0,7	
Раб	ота над проектом	-	роект , (рисунок на с	вободн	ую тем	иу).
57. 58. 59. 60.	Повторение, обобщение знаний по работе в	— 8 ч Создание и сохранение документа. Работа со	Создание рисунка на свободную тему. Работа со слоями и	1,6	6,4	
61.	графическом	слоями.	контурными			

62.	редакторе	Заливка.	фигурами.			
63.	Adobe	Выделение	Градиентная			
64.	Photoshop.	области	заливка.			
		изображения.	Рисунок кистью.			
		Выделение	Работа с			
		области	инструментами			
		правильной	выделения.			
		геометрической				
		формы.				
		Инструмент				
		Волшебная				
		палочка.				
		Выделение				
		содержимого				
		слоя. Работа с				
		инструментами				
		выделения.				
		Композиция из				
		Произвольных				
		фигур. Стили				
		слоя.				
		Основы				
		композиция.				
		Подбор цвета,				
		Настройка кисти.				
Pac	бота над индивиду	уальным проектом Ј	№17. Моё творчест	<i>во</i> , (пре	зентаі	КИТ
	из ра	абот, выполненных в	з учебном году) – 2 ч	•		
65.	Повторение,	Создание и	Оформление	0,4	1,6	
66.	обобщение	сохранение	выставки.			
	знаний по	презентации,	Создание			
	работе в	форматирование	коллективного			
	программе	слайдов. Вставка	проекта в			
	Power Point.	объектов,	презентации.			
		настройка				
		эффектов				
		анимации.				
		Настройка показа				
		презентации.				
Раб	оота над коллекти	вным проектом №18 <i>графики</i> , (презен	5. <i>Разноцветный мир</i> этапия). — 6 ч.	Компь	ютері	ной
67.	Повторение,	Создание и	Оформление	0,3	2,7	
68.	обобщение	сохранение	выставки.	0,3	2,7	
30.	знаний по	презентации,	Создание	0,5		
	Juanum IIV	презептации,	Создание	<u> </u>	<u> </u>	

	работе в	форматирование	коллективного			
	программе	слайдов. Вставка	проекта в			
	Power Point.	объектов,	презентации.			
		настройка				
		эффектов				
		анимации.				
		Настройка показа				
		презентации.				
Bcei	TO:			16 ч.	56ч.	
Ито	Итого:			7	72 ч.	

Ожидаемые образовательные результаты в конце 1 года обучения:

Обучающиеся должны знать:

- Технику безопасности и правила поведения при работе на компьютере;
- O Основы графической среды программ: Adobe Photoshop, Microsoft Power Point;
- о Основы дизайна в графических редакторах;
- о Основы композиции;
- о Структуру инструментальной оболочки среды;
- о Возможность работы со слоями;
- о Наличие фильтров и технологию их применения для получения эффектов изображения.

В результате освоения программы, обучающиеся должны уметь:

- Безопасно пользоваться компьютером и другой техникой в компьютерном кабинете;
- Запускать графические программы, знать их назначение и правильно завершать работу с ними;
- о Пользоваться инструментами графических редакторов;
- о Сохранять рисунки и анимации в различных форматах;
- о Настраивать панель «инструменты» графических редакторов;
- о Работать со слоями;
- о Выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- о Сохранять и открывать графические файлы;
- Создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора;
- о Выделять и изменять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- о Выполнять тоновую коррекцию изображений;
- о Создавать Gif анимацию;
- о Выполнять цветовую коррекцию фотографий;

- о Изменять изображения с помощью стилей и фильтров;
- о Применять к тексту различные эффекты;
- о Создавать презентации;
- о Форматировать слайды презентации;
- о Вставлять в слайд рисунки и графические объекты;
- о Создавать анимацию в презентации;
- о Добавлять в слайд звуковые эффекты, музыкальные файлы;
- о Настраивать время показа и анимационные эффекты;
- о Сохранять презентацию в режиме демонстрации.
- Обучающиеся должны овладеть основами растровой компьютерной графики и анимации, выполнять учебные и творческие проекты.

Материальным результатом работы должно стать участие детей в творческих конкурсах различного уровня, участие в выставках, творческие отчёты, создание портфолио воспитанника и др.

<u> 2 год обучения</u>

No n∕ n	Тема	Содержание	Практическая часть	Количество теоретически	Кол. практически	Дата
	Работа над п	роектом №1. Осенн	ий пейзаж, (рисунс	ок). – 4	ч.	
1.	Правила	Повторение	Ответы на	1	-	
	поведения и	правил поведения	вопросы по			
	Т/Б в	и техники	правилам			
	компьютерно	безопасности при	поведения в			
	м кабинете.	работе на	компьютерном			
		компьютере.	кабинете и по			
		Просмотр	Т/Б. Заполнение			
		видеофильма и	журнала по Т/Б.			
		презентации.				

2.	Графический редактор Adobe Photoshop. Работа с меню и документом.	Запуск программы. Главное меню. Панель инструментов. Панель управления. Строка состояния. Палитры в меню Окно. Заливка, Выделение,	Открытие программы. Создание документа А 4. Упражнения с изучаемыми инструментами. Сохранение документа.	0,2	0,8
		Кисть. Контекстное меню.			
3.	Работа со слоями изображения и инструмента ми рисования.	Палитра Слои. Создание слоя. Работа со слоями. Сохранение выделенных областей. Загрузка выделенной области. Редактирование выделенной области. Растушёвка и модификация выделения. Настройка фигурной кисти.	Открытие документа. Изменение размеров холста. Выбор активного слоя и просмотр слоев. Изменение порядка следования слоев. Переименование слоя. Создание нового слоя. Дублирование слоя. Связывание слоев. Объединение слоев.	0,2	0,8
4.	Повторяем работу с инструмента ми выделения.	Заливка. Произвольные фигуры, Кисть. Инструмент Пипетка. Выделение области	Выполнение упражнений с инструментами. Заливка выделенной области, Произвольные	0,1	0,9

			1 10			
		произвольной	фигуры, Кисть.			
		формы.	Просмотр и			
		Инструмент	изменение			
		Магнитное лассо.	Истории.			
		Выделение	Вычитание			
		цветовых	областей.			
		диапазонов.	Расширение и			
		Сложение	сужение			
		областей.	выделенной			
			области			
P	абота над проект	том №2. Открытка	ко Дню учителя, (р	исунок). – 2 •	4.
5.	Инструмент	Градиентная	Совершенствован	0,1	0,9	
	Градиентная	заливка. Приёмы	ие навыков			
	заливка.	работы с	работы с			
	Работа с	инструментом.	инструментом			
	текстом.	Инструмент	Градиент.			
	Стили слоя и	Текст. Способы	Подбор цвета.			
	Эффекты.	вставки простого	Заливка фона			
		и фигурного	градиентом.			
		текста в файл.	Ввод простого			
		Настройка	текста.			
		инструмента	Форматирование			
		Текст.	текста.			
6.	Создание	Способы	Копирование и	0,2	0,8	
	коллажа из 2-	копирования и	вставка рисунка в		,	
	3 рисунков.	вставки рисунков	файл.			
	Стили слоя.	в файл.	Трансформация			
	Разрешающа	Перемещение и	изображения.			
	я способность	трансформация	Создание			
	и размер	изображения.	композиции в			
	изображения.	Понятия:	файле,			
	1	компьютерный	содержащем			
		дизайн;	слои:			
		композиция.	фон;			
		трансформация	текст;			
		изображения.	изображения.			
		Понятия:	Кадрирование			
		Компьютерный	изображения.			
		дизайн;	1			
		Композиция.				
Pa	∟ бота нал проекто	м №3. Листопад, (а	ц нимация Gif калоы	из слоё	(B) = 4	. у.
7.	Изменение	Изменение	Выполнение	0,2	0.8	. 40
, .			упражнений по	0,2	0,0	
	размеров	размера	упражнении по	l		

Работа с палитрой Размер наображения для Размер наображения для Разрешение и количество шикселов. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение анимации в формате GIF. (Продолжение анимации в продолжение анимации в продолжение анимации в праве выбора в праве в праве в праве в		изображения.	изображения.	изменению			
налитрой Размер изображения для WEB.		_	_				
Размер изображения. Разрешение и количество пикселов. Изменение изображения для Интернета. 0,2 0,8 анимированных изображений на основе ранее выполненных осених деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. Ооздание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Создание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации из дополнительного слоя. Рисование пистиков фигурной кистью. Оодание анимации дополнительного слоя. Рисование выполненных осенних рисунков. Оодание анимации дополнительного слоя. Рисование выполненных осенних рисунков. Оодание выделением. Трансформация выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для Оодание промежуточных файлов для				· ·			
изображения. Разрешение и количество пикселов. 8. Создание анимации в формате GIF из слоёв. Перемещение слоя, Дублирование слоёв и объединение. 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. 11. Работа с инструмента ми трансформац изображения из документа, вставка изображения из документа, вставка изображение выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для		_	_	_			
Разрешение и количество пикселов. Изменение анимации в формате GIF из слоёв. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Работа с (Продолжение) Работа с инструмента ми трансформац изображения работа с (Повторение) Создание документа, трансформац изображения на промежуточных дизображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. О,2 0,8 Изменение анимации в основе ранее выполненных осенних рисунков. О,2 0,8 Осоздание анимации из дополнительного слоя. Рисование листиков фигурной кистью. О,2 0,8 Настройка времени анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) О,2 0,8 Повторение. О,2 0,8 Осоздание анимации в формате GIF. Осоздание анимации в основе ранее выполненных осенних рисунков. О,2 0,8 Осоздание анимации в выполненных осенних рисунков. О,3 0,7 Повторение. Работа с выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных кистью. (Повторение) Рисование промежуточных файлов для		_	WED.				
8. Создание анимации в формате GIF из слоёв. Изменение размера изображения. Работа со слоями: Перемещение слоя, Дублирование слоёв и объединение. Создание выполненных осенних рисунков. 0,2 0,8 0,8 0,2 0,8 0,2 0,8 0,8 0,2 0,8 0,9 0,2 0,8 0,9 0,9 0,9 0,9 0,9 0,9 0,9 0,9 0,9 0,9							
8. Создание анимации в формате GIF из слоёв. Изменение размера изображения. Работа со слоями: Перемещение слоя, Деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. Осоздание выполненных осенних рисунков. 0,2 0,8 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение)) Создание анимации из слоёв в Adobe Photoshop, Игородолжение выполненных осених рисунков. О,2 0,8 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение)) Настройка времени анимированных изображений на основе ранее выполненных осених рисунков. О,2 0,8 Работа над проектом №4. Автомобиль, (продолжение инструмента ми трансформац ии Рисунок Кистью. (Повторение) изображения изображения изображения изображения изображения изображения изображение выделением. Трансформация выделением. Трансформация выделенией области. Сохранение промежуточных файлов для 0,3 0,7		_		интернета.			
8. Создание анимации в формате GIF из слоёв. Ребота с (Продолжение)) Работа с (Продолжение)) Работа с ниструмента ми трансформац изображения на документа, втрансформац изображения на документа, изображение анимация в трансформац изображение анимация в трансформац изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. Осоздание анимации из слоёв в Adobe Photoshop, изображений на основе ранее анимации в формате GIF из слоёв в Adobe Photoshop, изображений на основе ранее анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение основе ранее анимации в формате GIF. Осоранение анимации в формате GIF. Осоранение анимации в формате GIF. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 и. 11. Работа с инструмента ми трансформац вставка из ображения изображением. Трансформация выделеннем. Трансформация выделенней области. Сохранение промежуточных файлов для							
анимации в формате GIF из слоёв. Работа со слоями: Перемещение слоёв. Дублирование слоёв и объединение. Работа со слоями: Перемещеных осенних рисунков. Реформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. Осоздание анимации в формате GIF из слоёв в Адорь Рhotoshop, листиков фигурной кистью. То. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Осоздание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) По создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) По создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) По создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) По создание анимации в формате GIF. Осохраненых осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 ч. Повторение изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. Работа с инструмента ми документа, документа, документа, прансформация выделением. Трансформация изображения из области. Сохранение промежуточных кистью. (Повторение) Повторение изображений па основе ранее выполненных осенних рисунков.	0		Ирмананна	Сорионио	0.2	0.8	
формате GIF из слоёв. Работа со слоями: Перемещение слоя, Деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. 11. Работа с инструмента ми документа, трансформации в документа, трансформации и Рисунок кистью. (Повторение) 11. Работа с инструмента ми документа, трансформации изображения из ображение изображение промежуточных файлов для	0.				0,2	0,8	
10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних упистиков фигурной кистью. (Продолжение анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних уписунков. (Продолжение анимации в формате GIF. (Повторение. Создание изображения из документа, трансформации дображения из области. (Сохранение и изображения из области. (Сохранение промежуточных кистью. (Повторение) изображение промежуточных файлов для		•		_			
Перемещение слоя, Деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации из формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации, из ображений на основе ранее анимации в формате GIF (Продолжение) 10. Создание анимации, изображений на основе ранее анимации в формате GIF. Осхранение анимации в формате GIF. 11. Работа с инструмента ми трансформац из документа, трансформац изображения из слоёв выделением. Трансформац изображения из бласти. Сохранение промежуточных кистью. (Повторение) . Сохранение промежуточных файлов для				_			
20. Соля, Деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. Осенних рисунков. 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв в Аdobe (Продолжение) Создание анимации из слоёв в Аdobe Рhotoshop, пистиков фигурной кистью. О,2 0,8 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Настройка времени анимированных изображений на основе ранее анимации, изображений на основе ранее анимации в формате GIF. О,2 0,8 (Продолжение) Сохранение анимации в формате GIF. Осотранению основе ранее выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, инструмента ми трансформац ин Рисунок Кистью. (Повторение) Повторение. Создание документа, трансформация выделением. Документа, прокумента, промежуточных кистью. (Повторение) Работа с выделение промежуточных файлов для		из слоев.		_			
Деформация слоя, Дублирование слоёв и объединение. 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. 11. Работа с инструмента ми трансформац ин Рисунок Кистью. (Повторение) слоёв и объедине промежуточных файлов для 12. Работа с инструмента документа, трансформац ин Рисунок Кистью. (Повторение) слоёв и объедине промежуточных файлов для			•				
Дублирование слоёв и объединение. 9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) . 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) . 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) . 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) . 10. Создание анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). − 4 ч. 11. Работа с инструмента ми трансформац ин Рисунок Кистью. другого файла. (Повторение) . 11. Создание промежуточных файлов для			′				
9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение анимации в формате GIF. Осхранение основе ранее анимации в формате GIF. Осхранение основе ранее выполненных осенних рисунков. 11. Работа с инструмента ми документа, трансформац ии Рисунок Кистью. (Повторение) из ображения из документа, выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных кистью. (Повторение) из ображение промежуточных кистью. (Повторение) и сохранение промежуточных файлов для				рисунков.			
9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Создание анимации из дополнительного слоя. Рисование дополнительного дополнительног			_				
9. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Создание анимации из дополнительного слоя. Рисование дополнительного дополнительног							
анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) анимации из слоёв. (Продолжение) дополнительного слоя. Рисование листиков фигурной кистью. 0,2 0,8 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Настройка времени анимированных изображений на основе ранее анимации, изображений на основе ранее анимации в формате GIF. Осхранение выполненных осенних рисунков. 0,2 0,8 Работа над проектом №4. Автомобиль, инструмента ми трансформац ии Рисунок Кистью. (Повторение) Повторение. Создание выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для 0,3 0,7							
формате GIF из слоёв. (Продолжение) слоёв в Аdobe Рhotoshop, Ипродолжение Рhotoshop, Ипродолжение рhotoshop, Ипродолжение рhotoshop, Ипродолжение внимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение риз слоёв. (Продолжение ранее выполненных осенних рисунков. О,2 0,8 одание внимированных изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 11. Работа с инструмента ми трансформац документа, вставка ии Рисунок Кистью. (Повторение) изображения из другого файла. (Охранение промежуточных кистью. файлов для Работа с охранение промежуточных другого файла. Сохранение промежуточных кистью.	9.	Создание	Создание	· '	0,2	0,8	
из слоёв. (Продолжение) Photoshop, листиков фигурной кистью. 0 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Настройка времени анимированных изображений на основе ранее анимации, изображений на основе ранее анимации в формате GIF. Выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). – 4 11. Работа с инструмента ми трансформац ил рисунок ил рисунок кистью. (Повторение) Работа с выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для 0,3 0,7		анимации в	· ·				
(Продолжение) фигурной кистью. 0,2 0,8 10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Сохранение анимации, изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. Осохранение анимации в выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 11. Работа с инструмента ми документа, трансформац из документа, ии Рисунок кистью. (Повторение) Работа с выделенней выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для 0,3 0,7		формате GIF	слоёв в Adobe	слоя. Рисование			
10. Создание анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Настройка времени анимированных изображений на основе ранее анимации в формате GIF. Осхранение анимации в выполненных осенних рисунков. Осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, инструмента ми трансформац ии Рисунок Кистью. (Повторение) . Повторение. Создание документа, выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для О,3 О,7		из слоёв.	Photoshop,	листиков			
анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Формате GIF. (Продолжение) Формате GIF. Форма		(Продолжение		фигурной кистью.			
анимации в формате GIF из слоёв. (Продолжение) Формате GIF. (Продолжение) Формате GIF. Форма)					
формате GIF из слоёв. анимации, Сохранение анимации в формате GIF. изображений на основе ранее выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 11. Работа с инструмента ми документа, трансформац ии Рисунок ии Рисунок Кистью. (Повторение) Работа с выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных кистью. 0,3 0,7	10.	Создание	Настройка	Создание	0,2	0,8	
из слоёв. (Продолжение) Сохранение анимации в формате GIF. основе ранее выполненных осенних рисунков. выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, иструмента ми (анимация Gif, кадры из файлов). – 4 11. Работа с инструмента ми Повторение. Создание документа, документа, трансформация выделенной ии Рисунок ии Рисунок изображения из изображения из костью. (Повторение) . Работа с выделением. Трансформация выделенной области. Сохранение промежуточных файлов для		анимации в	времени				
(Продолжение) анимации в формате GIF. выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 11. Работа с инструмента ми трансформац и Рисунок ии Рисунок кистью. (Повторение) . Повторение. Работа с выделением. Трансформация выделенной области. 0,3 0,7 Кистью. (Повторение) . документа, вставка выделенной области. Сохранение промежуточных кистью. Сохранение промежуточных файлов для		формате GIF	анимации,	изображений на			
(Продолжение) анимации в формате GIF. выполненных осенних рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 11. Работа с инструмента ми трансформац и Рисунок ии Рисунок кистью. (Повторение) . Повторение. Работа с выделением. Трансформация выделенной области. 0,3 0,7 Кистью. (Повторение) . документа, вставка выделенной области. Сохранение промежуточных кистью. Сохранение промежуточных файлов для		из слоёв.	Сохранение	основе ранее			
рисунков. Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 ч. 11. Работа с инструмента синструмента инструмента, документа, документа, трансформация вставка ин Рисунок изображения из кистью. Другого файла. Сохранение промежуточных кистью. Работа с выделением. О,3 0,7 инструмента выделением. И прансформация выделенной изображения из области. И промежуточных кистью.		(Продолжение		выполненных			
Работа над проектом №4. Автомобиль, (анимация Gif, кадры из файлов). — 4 ч. 11. Работа с инструмента ми трансформац вставка ии Рисунок ии Рисунок Кистью. (Повторение) (Повторение) Повторение документа, трансформация выделенной выделенной области. Трансформация выделенной области. Кистью. (Повторение) другого файла. Сохранение промежуточных кистью. Промежуточных файлов для)	формате GIF.	осенних			
Ч. 11. Работа с инструмента ситетрумента ми документа, трансформац и Рисунок изображения из кистью. (Повторение) ситерение) ситерение кистью. Работа с выделением. О,3 0,7 одание выделением. Одание выделением. Одание выделенной области. Области. Области. Области. Области. Остранение промежуточных кистью. Одание промежуточных файлов для				рисунков.			
Ч. 11. Работа с инструмента ситетрумента ми документа, трансформац и Рисунок изображения из кистью. (Повторение) . Работа с выделением. О,3 0,7 о,7 ода выделением. Ода выделением. Трансформация выделенной области. Сохраненной области. Сохранение промежуточных файлов для							
11. Работа с инструмента инструмента ми трансформац ии Рисунок Кистью. (Повторение) Повторение. Выделением. Выделением. Трансформация выделенной области. 0,3 0,7 Кистью. (Повторение) другого файла. Кистью. Сохранение промежуточных файлов для	Раб	ота над проектом	1 №4. <i>Автомобиль</i> ,	(анимация Gif, кадра	ы из фа	йлов).	-4
инструмента ми Создание документа, документа, трансформация выделением. трансформац ии Рисунок ии Рисунок (Повторение) изображения из другого файла. сохранение промежуточных файлов для кистью. файлов для		Γ		T = -	T	· -	
ми документа, Трансформация выделенной ии Рисунок изображения из области. Кистью. другого файла. Сохранение промежуточных кистью. файлов для	11.		_		0,3	0,7	
трансформац вставка выделенной ии Рисунок изображения из области. Кистью. другого файла. Сохранение промежуточных кистью. файлов для		инструмента	, ,				
ии Рисунок изображения из области. Кистью. другого файла. Сохранение промежуточных кистью. файлов для							
Кистью. другого файла. Сохранение (Повторение) Рисование промежуточных кистью. файлов для							
(Повторение) Рисование промежуточных кистью. файлов для		_	-				
. файлов для				•			
		(Повторение)	Рисование				
Изменение анимации в		•	кистью.	файлов для			
Tomeromic winnedill D			Изменение	анимации в			

		размера кисти,	формате Gif.		
		изменение цвета	φοριιαίο Gii.		
		кисти. Выделение			
		области рисунка.			
		Трансформация			
		выделенной			
		области.			
12.	Dowarzymana		Работа с	0,3	0,7
12.	Редактирова	Инструмент		0,3	0,7
	ние	Кадрирование.	инструментами		
	изображения.	Выделение области	кадрирования и		
	Выделение области		выделения.		
		правильной			
	изображения.	геометрической			
		формы.			
		Инструмент Волшебная			
		палочка.			
		Выделение			
		содержимого			
12	Φ	слоя.	Панта	0.5	0.5
13.	Фильтры.	Фильтры	Применение	0,5	0,5
	Применение	Резкость.	фильтров для		
	инструмента	Фильтры	улучшения		
	Ластик для	Размытие.	изображения.		
	анимации.	Фильтры Шум.	Художественные		
		Художественные.	фильтры и		
		Применение	Текстура.		
		Ластика.			
1 /	Contours CIE	Публировачи	Работа а Астисти	0,3	0.5
14.	Создание GIF	Дублирование слоёв.	Работа с файлами. Выполнение	0,3	0,5
	анимации из файлов.	Перемещение и			
	фанлов.	объединение и	анимации из слоёв.		
		слоёв. Настройка	слоев.		
		_			
		времени			
	Работа пол	анимации. проектом №5. Зим н	 Ιαα λοπορα (πυρυπου) 1 ==	
15.		Проектом 193. Зимн Использование	Выполнение	0,2	0,8
13.	Инструмент			0,2	0,0
	ы рисования	инструментов:	рисунка с использованием		
		заливка, выделение с			
		растушёвкой.	инструментов: Заливка,		
		растушськой.	Выделение с		
			рыделение с		

			растушёвкой.			
16.	Инструмент	Простая и	Выполнение	0,2	0,8	
	ы рисования.	фигурная кисть,	рисунка с			
	(Продолжение	Произвольные	использованием			
		фигуры.	инструментов:			
	,		Простая и			
			Фигурная кисть,			
			Произвольные			
			фигуры.			
			Применение			
			обводки.			
17.	Операции	Инвертирование	Выполнение в	0,5	0,5	
	над	выделенной	рисунке операций			
	выделенной	области.	с выделенной			
	областью.	Перемещение	областью:			
		выделенного	Инвертирование			
		фрагмента	выделенной			
		изображения.	области.			
		Копирование	Перемещение			
		выделенного	выделенного			
		фрагмента	фрагмента			
		изображения.	изображения.			
		Копирование,	Копирование			
		вырезание и	выделенного			
		вставка	фрагмента			
		выделенного	изображения.			
		фрагмента с	Копирование,			
		помощью буфера	вырезание и			
		обмена.	вставка			
		Перенос	выделенного			
		фрагмента	фрагмента с			
		изображения из	помощью буфера			
		одного файла в	обмена.			
		другой. Удаление	Перенос			
		выделенной	фрагмента			
		области.	изображения из			
			одного файла в			
			другой. Удаление			
			выделенной			
			области.			
18.	Тоновая и	Тоновой	Тоновая и	0,4	0,6	
	цветовая	диапазон.	цветовая			
	коррекция.	Цветовая	коррекция			

		14040400141114	11006noviovi			
		коррекция.	изображения.			
		Команда Яркость/				
		контрастность.				
		Команда -				
		Тон/насыщенност				
		Ь.				L
Pac	оота над проекто	м №6. Движение н – 4 ч	_	в презе	ентаци	ии).
19.	Создание	Создание новой	Рисование	1	1	
20.	анимации в	презентации.	простых фигур в			
	презентации.	Рисование	презентации,			
	,	простых фигур в	заливка фигуры.			
		презентации,	Настройка			
		заливка фигуры.	эффекта			
		Настройка	анимации для			
		эффекта	фигуры. Вставка			
		анимации для	анимированного			
		фигуры. Вставка	рисунка.			
		анимированного				
		рисунка.				
21.	Создание	Настройка	Настройка показа	0,4	1,6	
22.	анимации в	эффектов и	презентации.			
	презентации.	движения в	Сохранение и			
	(Продолжение	презентации.	демонстрация			
		Настройка	проекта.			
		параметров	_			
		показа.				
Pac	ота над проекто	м №7. Интерьер ко л	мнаты. (3D проект	и рисун	юк Јре	eg).
		– 6 ч				
23.	Знакомство с	Перспектива	Открытие	0,4	0,6	
	программой PROSTO.	Аксонометрия.	программы, создание			
	Комната.	Ортогональные проекции – план,	документа,			
	Режимы просмотра	стены	просмотр в различных видах,			
			вставка объектов			
			из библиотеки, сохранение			
			документа в виде			
			проекта и в виде			
24.	Команды	Файл:	рисунка. Создание	0,1	0,9	
	меню. Файл.	Фаил. Новый.	простого проекта		0,7	
		Новый по	и экспорт в рисунок.			
		шаблону.	FJ			
		Открыть				
		Сохранить.				
		Сохранить.				

		Сохранить как Экспорт.			
		okenopi.			
25.	Выделение и редактирова ние элементов. Работа с элементами.	Выделение. Группы. Перемещение и изменение размеров. Изменение формы. Свойства элемента. Дублирование.	Добавление новых элементов обстановки комнаты, передвижение, группировка.	0,2	0,8
26.	Меню Правка.	Отменить. Вернуть. Вырезать. Копировать. Вставить. Удаление. Добавить в библиотеку. Вставить из библиотеки. Сгруппировать. Разгруппировать. Размножение. Выделить все.	Использование команд и инструментов редактирования.	0,3	0,7
27.	Элементы и команды. Инструменты.	Новый. Размеры. Материал. Форма. Повернуть. Текстуры. Контуры. Библиотека мебели. Библиотека материалов. Окно библиотеки материалов.	Создание проекта с применением готовых объектов из библиотеки.	0,2	0,8
28.	Создание проекта интерьера комнаты из готовой библиотеки мебели.	Библиотека мебели. Библиотека материалов. Окно библиотеки материалов.	Работа с заливкой, текстурой и подсветкой. Сохранение проекта и рисунков.	0,2	0,8

		Ca a y ama a massams sa			
		Свойства текстур.			
		Файлы			
		Библиотеки			
	D	материалов.			G:C
	Работа над про	ектом №8. <i>Новогод</i> и		имация	Gif,
29.	Работа с	«блестяшка», кадры Поиск	Работа в	0,5	1,5
29.				0,3	1,3
	изображение	графической	Интернете.		
	М.	информации в	Градиентная		
		Интернете. Вставка	заливка фона. Вставка и		
		изображения в	редактирование		
		файл. Применение	изображений. Работа с		
		эффектов.	инструментами		
		Инструмент	трансформации. Применение		
		Кадрирование.	эффектов.		
30.	Работа с	Инструмент	Создание	0,2	0,8
50.	текстом.	текст. Фигурный	простого и	0,2	0,8
	Преобразова	и простой текст.	фигурного текста.		
	ние текста в	Настройка	Использование		
		инструмента	эффектов и		
	контуры.	Текст.	готовых стилей.		
		Применение	тотовых стилен.		
		эффектов.			
31.	Работа со	Объединение и	Дублирование	0,2	0,8
51.	слоями	дублирование	слоёв.	0,2	0,0
	Coloniviii	слоёв. Понятие	Объединение.		
		прозрачности.	Настройка		
		Прозрачность	параметров кисти		
		кисти, слоя и	и ластика с		
		ластика.	учётом		
			прозрачности.		
32.	Работа в	Поиск	Создание	0,2	0,8
	Интернет	поздравительных	простого		
	•	текстов в	текстового слоя		
		Интернете.	(в контейнере).		
		Загрузка с сайта и	Создание		
		вставка текста в	композиции из		
		файл.	слоёв фона,		
		Применение	текста и		
		стилей слоя.	изображения.		

Раб	ота над проектог	м №9. <i>Открытка - 1</i> ч.	плакат к 23 феврал	я, (рис	унок).	-2
33.	Создание	Открытие	Создание	0,3	0,7	
	графическог	документа	графического			
	о файла.	заданного	файла с			
	Выделение,	размера, заливка	применением			
	копирование	фона. Настройка	инструментов			
	и вставка	выделения с	рисования.			
	изображения	растушёвкой.	Вставка рисунка.			
	в файл.	Вставка рисунка с	Очистка фона с			
	(Повторение)	растушёвкой	помощью			
		края. Очистка	Волшебной			
		фона с помощью	палочки.			
		Волшебной	Выделение			
		палочки.	рисунка с			
			растушёвкой			
			края.			
34.	Ввод	Использование	Применение	0,3	0,7	
	фигурного	готовых стилей	фильтров на слое			
	текста.	слоя.	с изображением и			
	Готовые	Искривление	на текстовом			
	стили слоя.	текста.	слое. Применение			
	Составление	Растеризация	стилей на			
	стилей слоя.	текстового слоя.	текстовом слое и			
	(Повторение)	Перевод текста в	слое с			
		контуры.	изображением.			
		Ввод фигурного				
		текста.				
		Ввод простого				
		текста.				
		Преобразование				
		текста в контуры.				
		Составление				
		стилей слоя:				
		Тень;				
		Обводка;				
		Внешнее				
		свечение;				
	•	ом №10. Женский п	•	 		ч.
35.	Работа в сети	Подбор текста	Создание	0,5	0,5	
	Интернет.	поздравления и	открытки из			
		рисунка для	подобранных			
		открытки.	материалов.			

36.	Составление	Составление	Составление и	0,2	0,8	
	стиля для	стилей слоя.	применение	,		
	текстового	Наложение цвета.	стилей на слое с			
	слоя и	Наложение	рисунком.			
	изображения	градиента.	Наложение цвета.			
	поображения	Обводка.	Наложение			
	•	обрадки.	градиента.			
			Обводка.			
Pa	бота нап коппект	ш тивным проектом № 1		l nezeur:	лиа) -	_ 2
1 av	оота пад коллект	H.	11. Bpemena 2000 , (11	резепт	иции).	_
37.	Создание	Способ сбора по	Сбор проектов по	0,3	0,7	
٥,,	презентации	сети проектов.	сети. Создание	0,5	0,7	
	из различных	Создание слайдов	слайдов, вставка			
	проектов.	в презентации.	объектов.			
	Повторение и	Вставка проектов	Редактирование			
	закрепление	в презентацию.	объектов.			
	знаний по	Добавление	Настройка			
	созданию	анимационных	эффектов			
	анимации в	эффектов.	анимации.			
		Настройка	анимации.			
	презентации.	•				
		параметров				
		анимации.				
		Подготовка и				
		демонстрация				
38.	Созданна	презентации.	Uолгройна помара	0,3	0,7	
30.	Создание	Как добавить	Настройка показа	0,3	0,7	
	презентации	музыку в	анимации.			
	из различных	презентацию.	Добавление звука			
	проектов.	Настройка	в презентацию.			
	Повторение и	времени показа	Настройка			
	закрепление	слайдов.	времени			
	знаний по	Автоматическая и	звучания.			
	созданию	ручная смена	Настройка показа			
	анимации в	слайдов.	анимации.			
	презентации.	Запуск	Сохранение			
	(Продолжение	презентации	файла в режиме			
	Do 6	No. 10 December 1	демонстрации.			
20	-	ооектом №12. <i>Рыбк</i>		1		<u> </u>
39.	Рисуем в	Выбор цвета.	Градиентная	0,2	0,8	
	Adobe	Инструмент	заливка.			
	Photoshop.	Пипетка.	Выполнение			
		Инструмент	рисунка с			

		Ведро с краской. Палитра Цвет.	помощью Произвольных фигур и кистей.		
40,	Инструмент ы рисования: Произвольны е фигуры, Заливка.	Использование Произвольных фигур для выполнения рисунков. Рисование пером.	Выполнение рисунков с помощью других инструментов программы Adobe Photoshop.	0,2	0,8
41,	Фигурные кисти.	Инструмент Кисти. Настройка кистей.	Изменение параметров кисти. Рисование и заливка простых фигур.	0,2	0,8
42,	Стили слоя и эффекты.	Создание стиля слоя для рисунков. Внутреннее свечение. Внутренняя тень. Текстура. Глянец. Контур.	Выполнение рисунков с использованием стилей слоя и эффектов.	0,2	0,8
	Работа над колл	тективным проектом		(анимаі	ция в
12	C	презентации	· ·	0.2	0.7
43.	Создание анимации в презентации. Создание и форматирова ние слайдов	Вставка готового рисунка в презентацию и мелких объектов из созданной библиотеки изображений. Изменение размеров объектов, перемещение. Настройка эффектов и движения в презентации. Настройка параметров	Создание слайдов, вставка объектов, редактирование объектов. Создание композиции из объектов.	0,3	0,7

		анимации.			
44.	Настройка	Подготовка к	Настройка	0,3	0,7
	анимационн	демонстрации	эффектов	- 9-	
	ых эффектов	презентации.	анимации.		
	и времени	Автоматическая и	Настройка показа		
	демонстраци	ручная смена	анимации.		
	и анимации.	слайдов.	Настройка		
	Вставка	Запуск	времени показа		
	музыкальног	презентации	анимации.		
	о файла.	Настройка	Настройка смены		
	фини	времени показа	слайдов. Вставка		
		слайдов.	музыкального		
		сландов.	файла.		
			Сохранение		
			презентации в		
			формате		
			демонстрации.		
	 Работа нал	проектом №14. <i>Ма</i>.	-	<u> </u>) _ 4 ч.	
45.	Произвольн	Выполнение	Создание рисунка	0,2	0,8
13.	ые фигуры.	рисунка с	с применением	0,2	0,0
	Работа со	помощью	Произвольных		
	слоями.	Произвольных	фигур.		
	CHOMMIN.	фигур.	фигур.		
		φ m y p.			
46.	Стили слоя и	Способы	Создание рисунка	0,3	0,7
	эффекты.	наложения цвета,	с применением	, , ,	
	о ф фонт э л	градиента и	стилей слоя,		
		текстуры.	эффектов,		
		The state of the s	градиентной и		
			текстурной		
			заливки.		
47.	Стили слоя.	Эффекты:	Упражнения по	0,3	0,7
		Внешнее	созданию Стилей	-,-	- , .
		свечение;	и эффектов.		
		Тиснение.	n opponios.		
48.	Создание	Эффекты:	Создание рисунка	0,3	0,7
	стилей слоя	Наложение	с применением	- ,	7 -
	и эффектов.	градиента;	стилей слоя,		
	- т т	Наложение	эффектов,		
		текстуры.	градиентной и		
		71	текстурной		
			заливки.		
		I		<u> </u>	

Раб	ота над проектом	м №15. <i>Бабочка</i>, (ан	имация Gif, кадры и	з файло	(B) 2	2 ч.
49.	Направляющ	Использование	Выполнение			
	ие и линейки.	линеек и	рисунка с			
	Инструмент	направляющих	использованием			
	Произвольны	для	линеек и			
	е формы.	симметричного	направляющих			
	Выбор цвета.	изображения.	для			
		Инструмент	симметричного			
		Произвольные	изображения.			
		формы.	Использование			
		Применение	инструмента			
		стилей.	Произвольные			
			формы.			
50.	Трансформац	Трансформация	Выполнение	0,5	0,5	
	ия	выделенной	упражнений по			
	выделенной	области.	трансформации			
	области.	Трансформация	изображения с			
	Палитра	содержимого	использованием			
	Навигатор.	слоя.	линеек,			
	Координатны	Команда Наклон.	направляющих и			
	е линейки.	Команда	сетки.			
	Направляющ	Искажение.	Выполнение			
	ие и сетки.	Команда	упражнений по			
		Перспектива	сохранению			
		Свободная	изображений.			
		трансформация	Создание			
		выделенной	анимации из			
		области.	файлов в Adobe			
		Команда	Image Ready.			
		Масштабировани	Сохранение			
		е. Команда	трансформирован			
		Вращение.	ных файлов на			
		Зеркальное	прозрачном фоне			
		отражение	в формате GIF.			
		выделенной				
		области.				
		Трансформация				
		содержимого				
		слоя.				
	Работа над про	ректом №16. Цвето	ц чная полянка, (рису	нок). –	4 ч.	
51.	Инструмент	Использование	Выполнение	0,2	0,8	

	и писования	инструментор:	рисунка с			
	ы рисования	инструментов:	использованием			
		заливка,				
		выделение с	инструментов: Заливка,			
		растушёвкой.	·			
			Выделение с			
52	Пб	Персополи	растушёвкой.	0.2	0.0	
52.	, ,	Простая и		0,2	0,8	
	еи	фигурная кисть,	рисунка с			
	редактирова	Произвольные	использованием			
	ние слоёв.	фигуры.	инструментов:			
			Простая и			
			Фигурная кисть,			
			Произвольные			
			фигуры.			
			Применение			
<i>5</i> 2	0	пс	обводки.	0.5	0.7	
53.		Дублирование	Выполнение в	0,5	0,5	
	над	слоёв.	рисунке операций			
	выделенной	Инвертирование	с выделенной			
	областью.	выделенной	областью:			
		области.	Инвертирование			
		Перемещение	выделенной			
		выделенного	области.			
		фрагмента	Перемещение			
		изображения.	выделенного			
		Копирование	фрагмента			
		выделенного	изображения.			
		фрагмента	Копирование			
		изображения.	выделенного			
		Копирование,	фрагмента			
		вырезание и	изображения.			
		вставка	Копирование,			
		выделенного	вырезание и			
		фрагмента с	вставка			
		помощью буфера	выделенного			
		обмена.	фрагмента с			
		Перенос	помощью буфера			
		фрагмента	обмена.			
		изображения из	Перенос			
		одного файла в	фрагмента			
		другой. Удаление	изображения из			
		выделенной	одного файла в			
		области.	другой. Удаление			

			DI ITATATION N			
			выделенной			
<i>E</i> 1	T	Tr v	области.	0.4	0.6	
54.	Тоновая и	Тоновой	Тоновая и	0,4	0,6	
	цветовая	диапазон.	цветовая			
	коррекция.	Цветовая	коррекция			
		коррекция.	изображения.			
		Команда -				
		Якость/контрастн				
		ость. Команда -				
		Тон/насыщенност				
		Ь.				
Раб	ота над проектом	1 №17. Полёт бабоч	иек, (анимация в пре	зентаци	и). — 2	2 ч.
55.	Создание	Подготовка	Создание слайда,	0,2	0,8	
	анимации в	презентации для	заливка фона,			
	презентации.	анимации	вставка			
		изображений.	изображений.			
56.	Создание	Вставка	Вставка,	0,1	0,9	
	анимации в	анимированных	удаление,			
	Power Point.	изображений.	перемещение			
	(Продолжение	Создание копий,	анимированных			
)	трансформация	графических			
		изображений.	объектов,			
		•	выполненных на			
			предыдущем			
			занятии.			
			Сохранение			
			презентации в			
			формате			
			Демонстрация.			
P	абота над проект	гом №18. <i>Творчески</i>	й проект, (рисунок	на своб	ОЛНУН	0
		тему). <i>–</i>				
57.	Повторение,	Создание и	Создание рисунка	1	7	
58.	обобщение	сохранение	на свободную			
59.	знаний по	документа.	тему.			
60.	работе в	Работа со слоями.	Работа со слоями			
61.	графическом	Заливка.	и контурными			
62.	редакторе	Выделение	фигурами.			
63.	Adobe	области	Градиентная			
64.	Photoshop.	изображения.	заливка.			
		Выделение	Рисунок кистью.			
		области	Работа с			
		правильной	инструментами			
		правильнон	1 III o i p y i i o i i i di i i i	<u> </u>		

		геометрической	выделения.			
		формы.	Загрузка и			
		Инструмент	редактирование			
		Волшебная	декоративных			
		палочка.	кистей.			
		Выделение				
		, ,	Создание и			
		содержимого	редактирование			
		слоя. Работа с	контура.			
		инструментами	Изменение			
		выделения.	резкости и			
		Композиция из	размытия.			
		Произвольных	Размывание			
		фигур. Стили	изображения			
		слоя.	пальцем.			
		Основы	Изменение			
		композиция.	освещения.			
		Подбор цвета,	Изменение			
		Настройка кисти.	насыщенности			
			цвета.			
	Работа над ин	ндивидуальным проє	ектом №19. <i>Моё тв</i>	орчест	во,	
	(презента	ация из работ, выпо.	лненных в учебном	году).		
65.	Повторение,	Создание и	Оформление	0,4	1,6	
66.	обобщение	сохранение	выставки.			
	знаний по	презентации,	Создание			
	работе в	форматирование	коллективного			
	программе	слайдов. Вставка	проекта в			
	Power Point.	объектов,	презентации.			
		настройка				
		эффектов				
		анимации.				
		Настройка показа				
		презентации.				
	Работа над колл	ективный проектом	№20. Как прекрасен	н этот	мир!	
		(презентаци			-	
67.	Повторение,	Создание и	Оформление	0,8	1,2	
68.	обобщение	сохранение	выставки.	0,8	1,2	
	знаний по	презентации,	Создание			
	работе в	форматирование	коллективного			
	программе	слайдов. Вставка	проекта в			
	Power Point.	объектов,	презентации.			
		настройка	,			
		эффектов				
		анимации.				
	l		l	I	<u> </u>	

	Настройка показа			
	презентации.			
Всего:		20	52	
Итого:		72		

Ожидаемые образовательные результаты в конце 2 года обучения:

Обучающиеся должны знать:

- Технику безопасности и правила поведения при работе на компьютере;
- Основы графической среды программ: Adobe Photoshop, PROSTO, Microsoft PowerPoint;
- о Основы дизайна в графическом редакторе;
- о Основы композиции;
- о Структуру инструментальной оболочки среды;
- о Возможность работы со слоями;
- о Наличие фильтров и технология их применения для получения эффектов изображения;
- о Оптимизацию растрового изображения для использования его в Интернете.

В результате освоения программы, обучающиеся должны уметь:

- Безопасно пользоваться компьютером и другой техникой в компьютерном кабинете;
- о Запускать графические программы, знать их назначение и правильно завершать работу с ними;
- о Пользоваться инструментами графических редакторов;
- о Сохранять рисунки и анимации в различных форматах;
- о Настраивать панель «инструменты» графических редакторов;
- о Работать со слоями;
- о Создавать Gif анимацию;
- о Создавать анимацию в презентации;
- о Выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- о Сохранять и открывать графические файлы;
- Создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора;
- о Создавать презентации;
- о Форматировать слайды презентации;
- о Вставлять в слайд рисунки и графические объекты;
- о Добавлять в слайд звуковые эффекты, музыкальные файлы;
- о Настраивать время показа и анимационные эффекты;
- о Сохранять презентацию в режиме демонстрации;
- о Создавать различные объекты и проекты в программе PROSTO;
- о Создавать простые проекты из готовых объектов;

- о Раскрашивать объекты текстурой;
- о Сохранять объекты 3D в различных форматах.

Редактировать изображения в программе Adobe Photoshop:

- о Ретушировать фотографии;
- о Выделять и изменять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и т.д.);
- о Выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- о Выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- о Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- о Изменять изображения с помощью стилей и фильтров;
- о Применять к тексту различные эффекты;
- Обучающиеся должны овладеть основами растровой компьютерной графики и анимации, выполнять учебные и творческие проекты.

Материальным результатом работы должно стать участие детей в творческих конкурсах различного уровня, участие в выставках, творческие отчёты, создание портфолио воспитанника и др.

VII. Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы.

1. Аппаратные средства:

- **Персональные компьютеры** по количеству обучающихся + 1 для учителя.
- Проектор, подсоединяемый к компьютеру учителя.
- Интерактивная доска, (можно просто белый экран).
- Принтер струйный для цветной печати.
- Сканер.
- **Телекоммуникационный блок,** устройства, обеспечивающие подключение к локальной сети и сети Интернет.
- Устройства вывода звуковой информации наушники учащимся для индивидуальной работы со звуковой информацией и аудиоколонки, подсоединённые к компьютеру учителя, для озвучивания всего класса.

2. Программные средства:

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Пакет средств Microsoft Office.
- Растровый графический редактор Adobe Photoshop
- Графический редактор 3D «PROSTO
- Программа разработки презентаций Microsoft PowerPoint.

• Браузер.

VIII. Список информационных источников, использованных при подготовке программы:

- 1. *Бриская Е. Ю.* Технология разработки образовательной программы дополнительного образования детей.
- 2. *Бриская Е. Ю.* Технология разработки образовательной программы дополнительного образования детей. г. Волжск. http://festival.1september.ru/authors/101-772-503
- 3. **Залогова Л.А. Компьютерная графика.** Элективный курс: Практикум. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- 4. *Залогова Л.А.* **Компьютерная графика.** Элективный курс: Учебное пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- 5. КОНЦЕПЦИЯ РАЗВИТИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ. Проект. http://dop-obrazovanie.com/obsuzhdaem-proekti/1234-kontseptsiya-razvitiya-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detej
- 6. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 "О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей" http://bazazakonov.ru/doc/?ID=883160.
- 7. Примерное ПОЛОЖЕНИЕ о порядке разработки и утверждения рабочих программ по предметам учебного плана и плана внеурочной деятельности http://nsportal.ru/shkola/administrirovanie-shkoly/library/primernoe-polozhenie-o-poryadke-razrabotki-i-utverzhdeniya-r.
- IX. Список информационных источников для педагога, реализующего программу «Компьютерная графика и анимация».
 - 1. *Аксенов Г.П.*, *Евтых С.Ш.* Введение в курс «Компьютерная графика». Шрифтовой плакат в программах «Adobe Photoshop» и «CorelDRAW»: Учебное пособие. Оренбург: ГОУ ОГУ, 2004. 127 с.:
 - 2. Анурьева В.М. и др. Организация и проведение проектных недель в начальной школе. http://festival.1september.ru/articles/526924/
 - 3. *Босова Л.Л.* **Информатика: Учебник для 5 класса.** М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
 - 4. *Босова Л.Л.* Информатика: Учебник для 6 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
 - 5. *Горбунова Л.Н. и др.* Здоровье и безопасность детей в мире компьютерных технологий и интернет. Учебно методический комплект. М,: СОЛОН ПРЕСС. 2010. 176 с.

- 6. **Графика в среде Adobe Photoshop.** Электронное учебное пособие для школьников.
- 7. Гягяева С.В. Диагностические методы изучения личности учащегося. http://festival.1september.ru/articles/528110/
- 8. Екатеринбург: ООО «Изд-во УГТУ-УПИ», 2004, 109 с.
- 9. **Жуков М.Н. Создание спецэффектов в растровой графике.** Часть 1. Таганрог: Из-во ТРТУ. 2004. 39 с.
- 10. Жуков М.Н. Создание спецэффектов в растровой графике. Часть 2. Таганрог: Из-во ТРТУ. 2004. 39 с.
- 11. *Залогова Л.А.* Компьютерная графика. Элективный курс. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2005. 245 стр.
- 12. *Казанцева Н.Л.* **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**: Теоретическая часть к лабораторному практикуму. Ч. 1: Программа растровой графики Photoshop Екатеринбург: ООО «Изд-во УГТУ-УПИ», 2004, 109 с.
- 13. *Казанцева Н.Л.* **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**: Теоретическая часть к лабораторному практикуму. Ч. 2: Программа растровой графики Photoshop
- 14. Канищева И.В. Программа педагогической диагностики эффективности воспитательного процесса. http://festival.1september.ru/articles/530550/
- 15. Карпенкова С. А. Мониторинг качества образовательновоспитательной деятельности в учреждении дополнительного образования. https://festival.1september.ru/articles/589262/
- 16. *Келби, Скотт.* **К34** Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop.: Пер. с англ. М.: Издательский дом "Вильямс", 2003. 368 с.: ил.
- 17. Мухортова Л.Н. Личностно-ориентированный подход как важное условие эффективности процесса обучения. http://festival.1september.ru/articles/641461/
- 18. Обработка графической информации -199 ресурсов в единой коллекции электронных образовательных ресурсов. http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/8f5d7210-86a6-11da-a72b-0800200c9a66/19650/?&onpage=20&onpage=20&page=1
- 19. Онлайн «рисовалки». http://www.newart.ru/gal18.htm
- 20. Радионова Н.Ф. и др. Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентностного подхода. Учебно-методическое пособие СПБ: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ»,
- 21. *Романова Е. С, Потемкина О.* Графические методы в психологической диагностике. http://www.klex.ru/85i
- 22. Саркисян М.В. Использование электронных образовательных ресурсов в курсе Компьютерная графика. PhotoShop. http://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewlink/link_id,61 10/Itemid,0

- 23. *Саркисян М.В.* Использование электронных образовательных ресурсов в курсе Компьютерная графика. PhotoShop.
- 24. *Топорков С.* Adobe Photoshop CS в примерах. СПб. БХВ Петербург. 205. 384 с.
- 25. Угляренко Н.Н. Комплексная педагогическая диагностика как система критериев оценивания уровня развития компетентности разрешения проблем при изучении элективного курса "Мир вокруг нас". http://festival.1september.ru/articles/578466/
- 26.Учебное пособие. СПб., 2008. 118 с.
- 27. Штенников Д.Г. Эффективная работа в Adobe Photoshop CS3.