

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Гранит»
городского округа Тольятти



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУДО «Гранит»

П.А.Завьялов

Принята методическом совете

Протокол № 1 от «26» 08 2016 г.

Дополнительная общеобразовательная программа

«Компьютерный дизайн»

Модифицированная

Срок реализации программы: 2 года

Возраст обучающихся: 12 – 16 лет

Составители:

методист Авдеева Лариса Авксентьевна,

педагог дополнительного образования

Косяк Александр Александрович

Введение

Дизайн (англ. *design* - инженер-конструктор) - замысел, план, цель, намерение, творческий замысел, проект, чертеж, расчет, конструкция, эскиз, рисунок, узор, композиция. Высококачественный дизайн - это творчество + профессионализм. Вышеуказанные качества, конечно же, приходят с опытом работы в сфере дизайна, а вот раскрыть талант, проявить фантазию поможет программа "Компьютерный дизайн".

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Компьютерный дизайн" разработана на основе примерной программы по информационным технологиям (базовый уровень) МО РФ. В программе частично изменено содержание, оно более углубленное, предлагает множество дизайнерских программ в компьютерном мире. Программа «Компьютерный дизайн» комплексная, модифицированная научно-технической направленности, ориентирована на развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информатики и ИКТ, способствует выбору профессии, рассчитана на детей 12 – 16 лет. Программа составлена в соответствии с Уставом Центра, согласно Федеральному Закону РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ; Концепции развития дополнительного образования от 04.09.2014 года; Постановлению государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41; приказу Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. № 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что в условиях массового внедрения вычислительной техники, информационных технологий, владение компьютером, приобретает характер сверхнеобходимости. В мире открываются все новые возможности компьютерной техники. Множество профессий, которые просто не могут существовать без вычислительной техники. Предлагаемая программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применяемых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи в поиске своего места в современном информационном мире.

Целесообразность программы проявляется в активном творческом развитии детей. В возможности постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций в области дизайна с применением информационных технологий, в возможности шагать в ногу со временем, что играет немаловажную роль для будущего успешного развития личности в жизни.

Отличительные особенности программы

Особенностью данной образовательной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса информатики, опираются на элементарное владение обучающимися компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения (выбор дизайна объекта согласно личным предпочтениям). Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира, умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа. Таким образом, обучение по данной программе формирует готовность к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Принципы содержания программы

1. Комфортность: атмосфера доброжелательности, создание ситуации успеха.

2. Творчество: реализация творческих задач через использование активных методов и форм работы.
3. Деятельность: переход от совместных действий педагога и обучающегося к самостоятельным, с проявлением инициативы и полной самостоятельности.
4. Опора на внутреннюю мотивацию: эмоциональное вовлечение обучающегося в творческий процесс.
5. Личностно-ориентированное взаимодействие: создание в творческом процессе раскованной, стимулирующей творческую активность атмосферы.

Цель: Способствовать развитию технического творчества у обучающихся, профессиональному самоопределению и увеличению научно-технического потенциала городского общества.

Задачи:

- ознакомить с различными видами графики, графическими форматами, понятием о виртуальном дизайне, областью их применения и средствами обработки;
- научить пользоваться дизайнерскими программами (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и др.),
- ознакомить с общими принципами и возможностями работы дизайнерских программ;
- ознакомить с основами 3D конструктор, принципами построения объектов при 3D моделировании;
- научить работать в графическом редакторе Adobe Photoshop, использовать слои для редактирования изображения, фильтры для придания фотографиям уникальных эффектов;
- научить пользоваться дизайнерскими программами, создавать масштабируемые объекты, накладывать используемые слои объектов друг на друга, использовать 3D конструктор для планировки дизайна помещений, отдельных предметов, технических средств;
- развивать у обучающихся навыки критического мышления;
- воспитывать культуру общения, самостоятельность, ответственность, активность;
- формировать потребность в саморазвитии,
- формировать навыки сотрудничества, взаимопомощи.

Сроки реализации данной образовательной программы

Программа рассчитана на 2 года обучения.

Возраст детей, участвующих в реализации образовательной программы 12 – 16 лет.

Методы и формы решения поставленных задач

Формы организации занятий – групповая, индивидуальная, особенно при подготовке к конкурсам, выставкам. Режим занятий в 1-й год обучения - 3 часа в неделю, 126 часов в год, два раза по 2 часа, 2-й год обучения – 6 часов в неделю - 252 часа, три раза в неделю по 2 часа. Наполняемость группы – до 15 человек (по количеству рабочих мест). Состав группы постоянный, набор детей свободный. Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей. Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ЭВМ (до 80% учебного времени) по всем темам. Занятия включают здоровьесберегающие технологии: организационные моменты, проветривание помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Работа с ЭВМ проводится по трем формам:

1. *Демонстрационная* - на первом этапе работу ЭВМ может выполнять педагог, а обучающиеся воспроизводят действия на рабочих местах.
2. *Фронтальная* - синхронная работа обучающихся по освоению нового или закреплению пройденного материала под руководством педагога.
3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью по необходимости со

стороны педагога. Для выполнения творческих работ используется технология проектов, где обучающиеся проявляют полную самостоятельность.

На 1 году обучения особое внимание уделяется основам компьютерной графики с использованием программ Adobe Photoshop. Графический редактор Adobe Photoshop на сегодняшний день является мощнейшим инструментарием графического дизайна. Он может использоваться как для реалистичного фотомонтажа, так и для художественной обработки с применением различных эффектов и техник. Данный редактор применяется как средство подготовки изображений для использования в разных дизайнерских областях и программных продуктах. Владение Adobe Photoshop необходимо в любой профессиональной дизайнерской работе, и полезно для собственных нужд.

На 2-ом году обучения учебная программа предлагает проектную деятельность для обучающихся, такую как дизайн интерьера, основы подбора стиля интерьера на основе компьютерных программ, дизайн отдельных предметов и технических средств с применением компьютерной программы Adobe Illustrator и др.. Программа предлагает для обучающихся дизайн современного интерьера с помощью компьютерной программы 3D Конструктор 1.3 («Современный дизайн интерьера»). Данные занятия способствуют созданию и проектированию интерьера дома, квартиры, рабочего места и т.д.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям обучающихся: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется проектная работа, планируется время для теории и практики. Используются различные формы проведения занятий:

- беседы;
- практические занятия с использованием готовых программных продуктов либо подготовленных педагогом;
- конкурсы;
- викторины.

применяются разные методы обучения, на основании уровня деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративные,
- репродуктивные в первый год обучения,
- частично-поисковые, поисковые,
- поисково-исследовательские,

по способу организации занятий:

- словесные,
- наглядно-демонстрационные,
- практические,
- творческие.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:

Обучающиеся после окончания курса должны знать:

- различные виды графики, графические форматы, виртуальный дизайн, область их применения и средства обработки.

- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, различия между векторной и растровой графикой;

- принципы и возможности работы дизайнерских программ;

- основы 3D конструктор, принципы построения объектов при 3D моделировании;

должны уметь:

- работать в графическом редакторе Adobe Photoshop, использовать слои для редактирования изображения, фильтры для придания фотографиям уникальных эффектов;

- пользоваться дизайнерскими программами, создавать масштабируемые объекты, накладывать используемые слои объектов друг на друга, использовать 3D конструктор для планировки дизайна помещений;
- обладать навыками критического мышления;
- демонстрировать культуру общения со сверстниками и с другими пользователями интернет сообщества,
- проявлять самостоятельность, ответственность, активность в деятельности;
- обладать навыками саморазвития.

Для подтверждения результативности курса обучения разработан «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе». Показатели и критерии, которого необходимы для определения уровня освоения и продвижения обучения:

- Теоретическая подготовка;
- Практическая подготовка;
- Универсальные занятия и навыки работы;
- Предметные достижения обучающегося.

Мониторинг проводится по результатам полугодия и рассчитан на весь период реализации программы и позволяет своевременно корректировать образовательный процесс.

Формы подведения итогов: для проверки качества освоения теоретического и практического материала, оценки качества изображений проводятся конкурсы, выставки, а также занятия, в которых присутствуют элементы викторины, соревновательной деятельности. Чтобы повысить результативность работы обучающихся в области компьютерного дизайна, предусматривается система наблюдения за детьми (электронные альбомы с творческими работами и электронное портфолио с достижениями, грамотами и сертификатами обучающихся).

- Предусматривается диагностика результатов творчества с помощью тестирования, анкетирования для выявления изменений в интеллектуальной, эмоционально-волевой и действенно-практической сферах развития личности (приложение № 1)
- Защита проекта;
- Участие в городских, окружных, региональных, всероссийских конкурсах, выставках, фестивалях.

Программа способствует развитию у обучающихся компьютерной грамотности в области дизайнерских программ, овладению основными принципами работы дизайнерских программ и их инструментальной базой. Кроме того, на занятиях обучающиеся добывают вспомогательную информацию и необходимый для практической работы материал, для чего предполагается активное пользование сетью Интернет и электронными учебниками и сборниками, а значит, приобретает навыки поиска и хранения информации и понимания ее значимости.

Так же обучающиеся работают над совместными проектами, что обеспечивает развитие коммуникативных качеств, творческих способностей, навыков передачи и обмена информацией. Работа в коллективе и использование дизайнерских программ развивает и информационную культуру, алгоритмическое мышление, умение ставить задачу и находить пути ее решения на основе творческого подхода. Графический дизайн и создание композиций дизайнерского образа очень интересно для молодого поколения и это является хорошим подспорьем для формирования у обучающихся эстетических качеств, вкуса, стиля и желания творить.

Данная программа служит для воспитания творческого человека – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Условия реализации программы:

Организационно – методическое обеспечение:

- Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
- Методическая поддержка.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов повышения квалификации.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

I –й год обучения

№п/п	Название темы	Количество часов			Контроль
		всего	теория	всего	
Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)					
1.	Введение. Организация безопасных условий труда при работе с ПЭВМ. Роль компьютерной графики в дизайне.	2	2	-	опрос
2.	История развития дизайна. Общие понятия о компьютерном дизайне.	2	2	-	
3.	Особенности компьютерной графики. Основные возможности графических программ Adobe Photoshop, Paint, Adobe Illustrator и др.	7	2	5	Выполнение заданий в программах, просмотр электронных альбомов
4.	Знакомство с Adobe Photoshop.	10	2	8	
5.	Базовые навыки в программе Adobe Photoshop.	18	6	12	

6.	Редактирование изображений.	14	4	10	учащихся, тесты, выставки
7.	Текст на изображении.	5	1	4	
8.	Фотомонтаж. Средства выделения и совмещения фрагментов изображений.	7	1	6	
9.	Слои. Базовые операции со слоями.	11	1	10	
10.	Фильтры. Создание спецэффектов.	12	2	10	
11.	Специальные приемы выделения. Выделения сложной формы. Модификация выделений.	11	1	10	
12.	Работа с 3D – объектами в Adobe Photoshop. Включение трехмерных объектов в композицию.	10	2	8	Контрольные задания, тесты.
13	Итоговые занятия	6	0	6	Защита творческих проектов
14	Участие в городских конкурсах, мероприятиях Экскурсия в технический музей ВАЗа Посещение выставок	6	0	6	Результаты участия
ИТОГО за первый год обучения:		126	27	99	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

II –й год обучения

№п/п	Название темы	Количество часов			Контроль
		всего	теория	практика	
Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Illustrator (векторная графика)					
1.	Введение. Организация безопасных условий труда при работе с ПЭВМ. Описание векторной графики.	2	2	-	Опрос
2.	Функции Adobe Illustrator CS5. Рабочая среда. Галерея инструментов.	12	4	8	
3.	Рисование с помощью инструментов «карандаш», «перо». Редактирование контуров, рисование перспективы.	16	4	12	Выполнение заданий в программах
4.	Цвет. Выбор цветов. Палитра «Kuler».	18	6	12	

	Регулировка цветов. Раскрашивание. Создание собственных образцов.				
5.	Выделение и упорядочивание объектов. Слои.	16	2	14	
6.	Изменение формы объектов. Перерисовка, комбинирование. Создание объемных объектов.	12	2	10	
7.	Импорт, экспорт и сохранение.	6	2	4	
Основы современного дизайна интерьера, с использованием компьютерной программы 3D Конструктор 1.3					
8.	Функции программы 3D Конструктор. Рабочая среда. Главное окно. Что такое проект помещения.	6	2	4	Самостоятельна я, творческая работа. Проекты, тесты Участие в выставках, фестивалях
9.	Управление рабочими окнами проекта. Принцип работы программы 3D Конструктор.	14	4	10	
10.	Создание основы, стен, колонн.	16	4	12	
11.	Добавление объектов в план. Работа с окном «Библиотека объектов».	20	2	18	
12.	Перемещение выбранного объекта. Поворот. Удаление.	16	2	14	
13.	Работа с окном «Свойства объекта». Изменение геометрических свойств выбранного объекта. Закрашивание выбранного объекта.	20	2	18	
14.	Работа с окном макета.	16	2	14	
15.	Сохранение проекта. Печать изображения плана или макета.	8	0	8	
16.	Контроль	18	4	14	Защита проектов
17.	Воспитательные, досуговые, культурно- массовые, оздоровительные мероприятия по летней программе	36	0	36	
- Экскурсии		6	-	6	Результаты участия
- Посещение выставок		6	-	6	
- Спортивно-оздоровительные мероприятия		14	-	14	

- Участие в городских, региональных конкурсах	10	-	10	
ИТОГО за второй год обучения	252	44	208	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (I ГОД ОБУЧЕНИЯ)

Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)

- Введение. Роль компьютерной графики в дизайне.
- История развития дизайна. Общие понятия о дизайне.
- Особенности компьютерной графики. Основные возможности графических программ: Paint, Adobe Photoshop и др.
- Базовые навыки. Основные операции в работе с изображениями.
- Обработка изображений. Размер изображения. Понятие холста.
- Способы обрезки изображения. Поворот изображения.
- Цветовые модели. Теория цвета.
- Понятие о цветовом круге. Основные и дополнительные цвета.
- Понятия о коррекции яркости, контраста и цветового баланса.
- Редактирование изображений. Общие понятия.
- Стандартная методика. Использование инструментов группы «Штамп».
- Восстанавливающая кисть, ее параметры.
- Инструменты кисть и карандаш. Их свойства и параметры.
- Текст на изображении. Редактирование текста. Деформация текста.
- Фотомонтаж. Средства выделения и совмещения фрагментов изображений.
- «Перспектива» и «Искажение». Создание интересных ракурсов. Достижение фотореалистичности.
- Слои. Базовые операции со слоями.
- Режимы наложения слоев. Стили слоев. Стилиевые эффекты.
- Фильтры. Создание спецэффектов.
- Специальные приемы выделения. Выделения сложной формы. Модификация выделений.
- Маскирование – техника профессионального фотомонтажа.
- Работа с 3D – объектами в Adobe Photoshop CS. Включение трехмерных объектов в композицию.

Формы занятий: лекция, показ графических приемов и операций, видеолекции, упражнения по выполнению приемов на компьютере, практическая работа, проект.

Теоретические сведения: роль компьютерной графики в дизайне, основные понятия терминов по компьютерной грамотности, организация рабочего места, знакомство с Photoshop CS, окна и панели инструментов, базовые навыки, основные операции в работе с изображениями, начальная обработка изображения, цветовые модели, теория цвета, редактирование изображений, общие понятия, рисование на изображении, текст на изображении, редактирование текста, деформация текста, фотомонтаж, средства выделения и совмещения фрагментов изображений, достижение фотореалистичности, базовые операции со слоями, фильтры, маскирование – техника профессионального фотомонтажа, включение трехмерных объектов в композицию.

Практические работы: выполнение работ в графических программах: Paint, Adobe Photoshop и др., освоение базовых навыков в программе Adobe Photoshop, обработка и редактирование изображений, создание фотомонтажа, применение маски, работа с трехмерными объектами.

Результативность знаний, умений и навыков: проектная деятельность.

Темы:

- «Создание композиционного рисунка с применением различных приемов компьютерной графики».
- Создание фотоальбома.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (II ГОД ОБУЧЕНИЯ)

Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Illustrator (векторная графика)

Темы:

- Функции Adobe Illustrator CS5. Описание векторной графики.
- Рабочая среда. Галерея инструментов.
- Рисование с помощью инструментов «карандаш», «перо».
- Редактирование контуров, рисование перспективы.
- Цвет. Выбор цветов.
- Использование образцов для создания текстуры .
- Регулировка цветов.
- Создание собственных образцов текстуры.
- Выделение и упорядочивание объектов.
- Слои.
- Изменение формы объектов.
- Перерисовка, комбинирование.
- Создание объемных объектов.
- Импорт, экспорт и сохранение.

Основы современного дизайна интерьера с использованием компьютерной программы 3D Конструктор 1.3

Темы:

- Функции программы.
- Рабочая среда.
- Главное окно.
- Что такое проект помещения.
- Управление рабочими окнами проекта.
- Принцип работы программы 3D Конструктор.
- Создание основы, стен, колонн.
- Добавление объектов в план.
- Работа с окном «Библиотека объектов».
- Перемещение выбранного объекта.
- Поворот. Удаление.
- Работа с окном «Свойства объекта».
- Изменение геометрических свойств выбранного объекта.
- Закрашивание выбранного объекта.
- Работа с окном макета.

- Сохранение проекта.
- Печать изображения плана или макета.

Формы занятий: лекция, показ графических приемов и операций, видеолекции, упражнения по выполнению приемов на компьютере, практическая работа, проект.

Теоретические сведения: функции программы, как организовать рабочую среду 3D Конструктор 1.3, главное окно, что такое проект помещения, начало работы над новым проектом, создание стен, добавление объектов в план, работа с окном «свойства объекта», изменение геометрических форм выбранного объекта, работа с окном макета, печать изображения плана или макета, сохранение проекта.

Практические работы: как управлять рабочими окнами проекта, как открыть существующий проект, выбор масштаба, использование вспомогательной сетки, выполнение работ по созданию стен, колонн, окон, дверей, применение текстур для пола, стен, расстановка мебели, сохранение проекта, печать изображения плана или макета.

Результативность знаний, умений и навыков: проектная деятельность.

Темы:

- «Создание дизайн - проекта комнаты или всей квартиры с использованием программы 3D Конструктор».

Программное обеспечение

1. Программа Adobe Photoshop;
2. Программа Adobe Illustrator;
3. Программа Paint;
4. Программа 3D Конструктор 1.3 «Современный дизайн интерьера»;
5. Обучающий диск «Как создавать компьютерную графику»;

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание программы, предполагают наличие специально оборудованного кабинета:

- рабочее место преподавателя: компьютер
- рабочие места обучающихся: компьютеры
- Цветной принтер лазерный
- сканер

Программные средства обучения

- Adobe Photoshop, Fontographer, Adobe Illustrator,
- Сервер HP ProLiant DL580 G7
- ИБП CyberPower PR6000ELCDRTXL5U
- Жесткий диск SATA-3 1Tb Seagate 7200 Barracuda (ST31000524AS)
- Коммутатор сетевой HP V1910 48G (JE009A)
- Системный блок FX-8150/GA-990FXA-D3/2x4GB/1TB/1280MB GTX560Ti/ATX/DVD±RW/700W
- Монитор Samsung 24" S24A850DW
- Наушники Creative SB Alpha
- ПО Microsoft Office для дома и бизнеса 2010

- Клавиатура + мышь
- МФУ HP Laserjet Pro 100 Color MFP 175nw (CE866A)
- Дополнительные программные средства обучения: Microsoft Office, Adobe Acrobat.
- Дополнительный справочный материал — переводные и толковые электронные словари по соответствующему ПО.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение образовательной программы включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов. Теоретические и практические занятия должны проводиться в специализированном кабинете, оснащённом современными персональными компьютерами и программным обеспечением в соответствии с тематикой изучаемого материала. Число рабочих мест в кабинете должно быть таким, чтобы обеспечивалась индивидуальная работа обучающегося на отдельном персональном компьютере. Кабинет также должен быть оснащённым современным компьютером с подключенным к нему проектором с видеотерминалом на настенный экран, или иным аналогичным по функциональному назначению оборудованием.

Дидактические принципы:

Прежде всего, это принцип наглядности, так как психофизическое развитие обучающихся 12-16 лет, характеризуется конкретно-образным мышлением. Следовательно, обучающиеся способны полностью усвоить материал при осуществлении практической деятельности с применением практических упражнений, учебно-наглядных пособий. Естественно, что достижение поставленной цели в учебно-воспитательной деятельности во многом зависит от системности и последовательности в обучении. При строгом соблюдении логики, обучающиеся постепенно овладевают знаниями, умениями и навыками. Ориентируясь на этот принцип, педагог составляет учебно-тематическое планирование. Педагог делает отбор и определяет место изучения того или иного материала на протяжении всего периода обучения. Большое внимание также уделяется принципам доступности и посильности в обучении, методу активности, связи теории с практикой, прочности овладения знаниями и умениями. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрацию выполненного задания. Наиболее предпочитаемые формы организации занятий – групповые и индивидуальные. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – проект. Метод проектов позволяет обучающимся в системе овладеть организацией практической цепочки – от идеи через цели и задачи, мозговой штурм до реализации и защиты. Проектная деятельность основана, прежде всего, на развитии самостоятельности, гибкой организации процесса обучения. В результате проектной деятельности полнее обеспечиваются современные требования к развитию личности обучающегося, учитываются их индивидуальные интересы и способности, выполняются и осваиваются ими не только конкретные поисковые действия, но и в системе решаются разнообразные задачи.

Техническое оснащение.

Занятия по данной программе необходимо проводить в специально оборудованном компьютерном классе (Класс IBM-совместимых персональных компьютеров / Windows). На каждом компьютере должно быть установлено следующее программное обеспечение: Adobe - - - Photoshop, ACD See. Каждый учащийся должен иметь индивидуальное место работы.

- Сервер HP ProLiant DL160 G8 Xeon4C (662082-421)
- Блок бесперебойного питания для сервера APC 2200 RM 2U, USB (SUA2200RMI2U)
- Жесткий диск SATA-3 1Tb Seagate 7200 Barracuda (ST31000DM003)

- Програмное обеспечение MSWindowsSvrStd 2008 R2 SP1 64Bit x64 Russian 1pk DSP OEI DVD 1-4CPU 5 Cit
- Коммутатор сетевой HPV1910-48G (JE009A)
- LS/LU-H09KFA2 сплит-система Lessar настенного типа
- Зимний комплект с обогревателем дренажа
- Проектор BenQ MX503
- Кронштейн ARM MEDIA PROJECTOR-4 проекторный, 10кг
- Экран настенный Digis Optimal-C формат 1:1 (200*200) MW
- Системный блок FX-4200 4*3.3GHz/8GB/1TB/GT630 2GB/DVDRW
- LS/LU-H09KFA2 сплит-система Lessar настенного типа
- Гарнитура Creative Sound Blaster Tactic 3D Alpha
- Лицензия Microsoft Windows7 Professional
- ПО Антивирус Kaspersky Internet Securite 2014
- Програмное обеспечение Microsoft Office для дома и бизнеса 2013 (T5D-01763)
- Клавиатура + мышь Genius LuxeMate 8000 wireless Black USB
- Многофункциональное устройство HP LaserJetPro 100 ColorMFP 175nw (CE866A)

Тестовые задания:

1 - ый год обучения

1. Общие понятия о компьютерном дизайне.
2. Дайте определение «Компьютерной графики»
3. Графические программы Adobe Photoshop, Paint, Adobe Illustrator и др. (дать определение),
4. Слои, базовые операции со слоями (практические задания).
5. Фильтры. Создание спецэффектов (практические задания).
6. Приемы выделения (практические задания).
7. 3D, объекты в Adobe Photoshop.

2 – ой год обучения

1. Функции Adobe Illustrator CS5.
2. Цвет. Выбор цветов. Палитра «Kuler».
3. Управление рабочими окнами проекта. Принцип работы программы 3D Конструктор.
4. Создание собственных образцов.
5. 3D Конструктор (создание основы, стен, колонн) – (практические задания).
6. Добавление объектов в план, изменение геометрических свойств выбранного объекта. Закрашивание.

**Список используемой литературы
и других информационных источников**

1. Залогова Л. А. Компьютерная графика. М.: Лаборатория базовых знаний, 2005.
2. Кларк Т. М. Фильтры для PhotoShop: Спецэффекты и дизайн. М.; СПб.; Киев: Диалектика, 1999.
3. Макарова Н. В. Информатика и информационно-коммуникационные технологии: Учебник: 10 кл. СПб.: Питер, 2006.
4. Панкратова Т. Photoshop 7: Учебный курс: Дизайн и графика. СПб.: Питер, 2006.
5. Солоницын Ю. Photoshop 7 для подготовки Web-графики: Учебный курс: Дизайн и графика. СПб.: Питер, 2006.
6. Стрелкова Л. М. Photoshop: Практикум. М.: Интеллект-Центр, 2004.
7. Угринович Н. Информатика и информационные технологии: 10-11 кл. М.: БИНОМ; Лаборатория знаний, 2004.
8. Угринович Н., Босова Л., Михайлов Н. Информатика: Практикум по информатике и информационным технологиям. М.: БИНОМ; Лаборатория знаний, 2004.
9. Холмянский Л., Щипошов А. Дизайн. – М., 1985.;
10. «Основы теории и методологии дизайна» В.Ф.Руше, В.В.Сельковский МОСКВА 2003г. МЗ Пресс.;
11. www.adobe.com
12. www.photoshop.ru
13. www.psd.ru
14. psd.h10.ru
15. www.tema.ru/p/h/o/t/o/s/h/o/p/
16. www.graphics.ru
17. www.study.centersti.com/info/Grafika/Photoshop_7/Index.html

План работы в летний период

№п/п	Название мероприятий	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Праздник, посвященный Дню защиты детей	2	-	2
2	Экскурсия в технический музей ВАЗа	4	-	4
3	Посещение выставок	4	-	4
4	Досуговые мероприятия	4	-	4
5	Спортивно-оздоровительные мероприятия	10	-	10
Итого		24	-	24

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** - выполнение работы индивидуально и в микрогруппах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – наиболее подготовленный ученик контролирует работу всей группы кружка.