

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Большекуликовская средняя общеобразовательная школа

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
« Компьютерная графика и мультимедиа »

Техническая направленность  
стартовый уровень

Возраст учащихся: 13-16 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель: Набережнова Н.Г..,  
педагог дополнительного образования  
МБОУ Большекуликовской СОШ

п. Центральный  
2023 год

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

Блок №1 «Комплекс основных характеристик программы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	3
1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	4
1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....	6
1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	10

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (Приложение 1, с.16).....	11
2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....	11
2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ .....	12
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....	13
2.5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	13
2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	14

## **Блок №1 «Комплекс основных характеристик программы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»**

### **1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и мультимедиа» разработана для учащихся 11-13 лет и направлена на раскрытие способностей каждого ученика, на овладение учащимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке изображений, видео и звука, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию графических и мультимедиа проектов. Программа способствует воспитанию порядочного и патриотичного человека, личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире; учит работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий, организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты.

**Направленность программы** – техническая.

**Уровень образования** – общеобразовательный.

**Уровень освоения программы:** стартовый.

**Актуальность программы.** Развитие технического творчества рассматривается сегодня, как одно из приоритетных направлений в педагогике, ориентированной на подготовку детей в современном мире с учётом запросов экономики и рынка труда, представленными в Национальной технологической инициативе (НТИ). Современный этап развития общества характеризуется ускоренными темпами освоения техники и технологий, включая цифровые технологии. В рамках общего образования невозможно охватить весь круг вопросов, связанных с использованием ИКТ в различных сферах деятельности человека. Становится актуальной задача поиска подходов, методик, технологий для реализации потенциалов, выявления скрытых резервов личности.

При изучении данной программы обучающиеся знакомятся с возможностями редактирования и форматирования графической и мультимедийной информации, получают все необходимые знания и умения, позволяющие им работать в основных компьютерных приложениях, технически грамотно осуществлять процесс.

**Новизна** программы в том, что в её основу положена технология свободного цифрового образования с упором на создание индивидуальных мини-проектов и понимание приоритетности формирования безопасности законопослушного поведения детей, как пользователей информации.

На занятиях наряду с традиционными используются новые методы развития деятельностных подходов в обучении детей. Это использование интерактивных технологий, компьютерных лабораторий и поисковых систем.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности мультимедиа с растровой и векторной информацией. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только

изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания сайта, систем виртуальной реальности.

#### **Педагогическая целесообразность.**

Предлагаемая в данной программе система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации учащихся кроется в организации технологичного подхода к обучению, в проблемном изложении материала, в переходе от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим основным методом обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка – обучение учащихся навыкам самостоятельной, творческой деятельности.

**Адресат программы.** Программа адресована учащимся от 11 до 13 лет.

**Условия набора учащихся.** Для зачисления в группу предварительной подготовки не требуется, принимаются все желающие по заявлению родителей. Для обучения по данной программе учащиеся должны ориентироваться на активное использование возможностей компьютера на практике для самообразования и саморазвития, создания проектов при углубленном изучении школьных предметов.

**Состав группы** постоянный. Нормы наполнения групп 10-12 человек.

**Форма обучения** – очная. **Форма организации деятельности** - групповая. Основной формой обучения является учебное занятие.

**Формы занятий**, предусмотренные программой: лекция; беседа; свободная творческая дискуссия; выполнение индивидуальных творческих заданий и проектов; групповая практическая работа и активные методы формирования системы общения. Выполнение проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

**Объем и срок освоения программы.** Срок реализации – 1 год. Всего - 35 часов.

**Режим занятий.** Периодичность – 1 раз в неделю по 40 минут.

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Целью** программы является ознакомление учащихся с современными возможностями обработки графической, видео и звуковой информации, их комбинирования с целью получения целостного мультимедиа проекта.

#### **Образовательные задачи:**

- получить представление о форматах графических, видео, звуковых файлов;
- познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки графической, видео и звуковой информации;

- познакомить учащихся с особенностями компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Paint, Adobe Photoshop, CorelDraw и др.;
- познакомить с простейшими приемами использования графической информации при создании мультимедиа проектов;
- дать практические навыки создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых изображений с целью воплощения творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений и анимации, на основе знания законов и средств композиции.
- способствовать формированию у учащихся единой системы понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением графической информации;
- систематизировать подходы к организации собственной информационной деятельности и планированию ее результатов.

#### **Воспитывающие задачи:**

- формировать социально активную личность ребенка через ответственное и избирательное отношение к полученной информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- содействовать формированию культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни и эстетического вкуса как ориентира в самостоятельном творчестве;
- воспитывать целеустремленность, креативность, самостоятельность и трудолюбие;
- развивать коммуникативные качества в процессе групповой работы над проектом, чувствовать ответственность за выполненную работу;
- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики.

#### **Развивающие задачи:**

- способствовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами информационных технологий;
- развивать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, спецэффекты, анимация, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности мультимедиа с целью подготовки к курсу основы сайтостроения.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п\п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	1	1		Стартовая диагностика
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Компьютер</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		Тестирование
1.1	Основные характеристики ПК. Графический интерфейс пользователя.	1	1		
1.2	Основные форматы цифровой информации. Виды и характеристики.	1	1		
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Графическая информация и мультимедиа</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Создание схемы, буклета
2.1	Методы представления графических изображений	1		1	
2.2	Цвет в компьютерной графике. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK.	1		1	
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Растровая графика (Adobe Photoshop, Paint)</b>	<b>6</b>		<b>6</b>	Выполнение практических заданий, выставка творческих работ
3.1	Обработка готовых растровых изображений	2		2	
3.2	Создание собственных изображений	4		4	
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Векторная графика (Corel DRAW, Inkscape, Microsoft Word)</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	Выполнение заданий практических, выставка творческих работ
4.1	Обработка готовых векторных изображений	2		2	
4.2	Создание собственных изображений	3		3	
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Фрактальная</b>	<b>4</b>		<b>4</b>	Выполнение

№ п\п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<b>графика. Узоры Мандала</b>				заданий практических, выставка творческих работ
5.1	Создание изображений	2		2	
5.2	Использование фрактальной графики в творчестве	2		2	
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Мультимедийные проекты</b>	<b>16</b>		<b>16</b>	Выполнение индивидуальных проектов, защита творческих работ
6.1	Создание мультимедийной презентации (Power Point)	2		2	
6.2	Работа со звуком, запись и обработка (Windows Media Windows – Звукозапись редактор Audacity)	2		2	
6.3	Создание и монтаж видеофайла (VideoPad, ScreencastMatic , Movie Maker, Windows – Киностудия)	3		3	
6.4	Работа с сервисами веб 2.0	2		2	
6.5	Подготовка материалов для индивидуальных мультимедиа проектов	5		5	
6.6	Защита мультимедиа проектов	1		1	Защита работ
	<b>ВСЕГО:</b>	<b>35</b>	<b>3</b>	<b>32</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### **Вводное занятие**

*Теория.* Знакомство с образовательной программой. Организация рабочего места. Основные правила и инструкции по безопасности труда, электробезопасности, их выполнение и соблюдение. Схема эвакуации. Заполнение схемы «Инструктаж по ТБ». Стартовая диагностика.

### **Раздел 1. Компьютер**

#### **Тема 1.1. Основные характеристики ПК. Графический интерфейс пользователя.**

*Теория.* Основные характеристики современного персонального компьютера. Различные способы ввода информации в компьютер. Аппаратный состав мультимедиа-компьютера. Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, принтером, сканером, микрофоном. Программы для работы с внешними устройствами. Информационные процессы: получение, передача, преобразование. Основные программные и технические требования.

#### **Тема 1.2. Основные форматы цифровой информации. Виды и характеристики**

*Теория.* Файлы и файловая структура. Правовая охрана программ и данных. Защита информации. Компьютерные вирусы: методы распространения, профилактика заражения.

### **Раздел 2. Графическая информация и мультимедиа**

#### **Тема 2.1. Методы представления графических изображений**

*Практика.* Просматривание интерактивной презентации «Достоинства и недостатки растровой и векторной графики». Выделение фрагментов рисунка, копирование, вставка рисунка. Построение схемы сравнительного анализа растровой и векторной графики.

#### **Тема 2.2. Цвет в компьютерной графике. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK.**

*Практика.* Просматривание интерактивной презентации «Графическая информация», «Формирование цветовых оттенков изображения». Создание информационного буклета «Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK»

### **Раздел 3. Растровая графика (Adobe Photoshop, Paint)**

#### **Тема 3.1. Обработка готовых растровых изображений**

*Практика.* Просматривание интерактивных презентаций «Средства работы с растровой графикой». Приемы работы с растровой графикой в программах Paint, Paint.Net, PhotoPaint, Adobe Photoshop, Gimp и др. Редактирование готового изображения по заданным параметрам. Построение сложных графических композиций путем копирования, дополнения и изменения фрагмента рисунка-заготовки.



## **Тема 3.2. Создание собственных изображений**

*Практика.* Создание индивидуальных растровых изображений. Выставка творческих работ.

## **Раздел 4. Векторная графика (CorelDRAW, Inkscape, Microsoft Word)**

### **Тема 4.1. Обработка готовых векторных изображений**

*Практика.* Просматривание интерактивной презентаций «Средства работы с векторной графикой». Приемы работы в графических редакторах Corel Draw, Inkscape др. Работа с панелью инструментов «Рисование» в текстовом процессоре Word. Редактирование готового изображения по заданным параметрам. Построение сложных графических композиций путем копирования и размещения геометрических примитивов, использования и изменения палитры цветов.

### **Тема 4.2. Создание собственных изображений**

*Практика.* Создание индивидуальных векторных изображений. Использование векторной графики в дизайн-проектировании. Выставка творческих работ.

## **Раздел 5. Фрактальная графика. Узоры Мандала**

### **Тема 5.1. Создание изображений**

*Практика.* Работа в автономном режиме «Узоры Мандала» по моделированию образов живой и неживой природы. Созданию абстрактных композиций, где можно реализовать множество приёмов: горизонтали и вертикали, диагональные направления, зеркало, симметрию и асимметрию и др. (например, создание орнамента, кристалла сложной структуры, ветви дерева или снежинки).

### **Тема 5.2. Использование фрактальной графики в творчестве**

*Практика.* Создание и редактирование изображений «Фрактальная композиция». Разработка многослойных эскизов и их редактирование. Изменяя форму и комбинируя окраску фрактальных фигур, учимся создавать цифровой дизайн и декоративную композицию. Выставка творческих работ.

## **Раздел 6. Мультимедийные проекты**

### **Тема 6.1. Создание мультимедийной презентации (Power Point)**

*Практика.* Создание изображений с 3D-эффектом в презентации. Настройка спецэффектов, анимации и демонстрация презентации. Создание слайд-шоу и мультимедиа проектов в PowerPoint. Конкурс творческих работ.

### **Тема 6.2. Работа со звуком, запись и обработка (Windows Media Windows – Звукозапись редактор Audacity)**

*Практика.* Работа с микрофоном и настройка других устройств записи звука. Работа с программами Windows- Звукозапись, проигрыватель Windows Media, звуковой редактор Audacity: запись, настройка и монтаж звука. Обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами типа wav, MP3 и т.п.

### **Тема 6.3. Создание и монтаж видеофайла (VideoPad, ScreencastMatic, Movie Maker, Windows –Киностудия)**

*Практика.* Изучение и освоение функциональных возможностей программ записи и видеомонтажа Киностудия, Movie Maker, VideoPad, ScreencastMatic, Premiera. Создание анимации, запись звука и синхронизация с аудио-видео рядом. Конкурс работ по созданию видеофайла с использованием эффектов, переходов, титров, надписей и графики.

### **Тема 6.4. Работа с сервисами веб 2.0**

*Практика.* Используя возможности сервисов web 2.0, создание документов на Googledocs и интерактивных модулей на LearningApps.org: слайд-шоу, коллаж, кроссворд, интерактивный плакат, ментальная карта, лента времени и др. (сервисы Slideboom, Time Rime, Mindmeister и др.)

### **Тема 6.5. Подготовка материалов для индивидуальных мультимедиа проектов**

*Практика.* Подготовка графических, анимационных, аудио и видео материалов для проектов по выбору учащихся. Работа над индивидуальными проектами Выставки и конкурсы творческих проектов.

### **Тема 6.6. Защита мультимедиа проектов Итоговое занятие**

*Практика.* Представление творческих мультимедийных проектов. Рефлексия. Повторение, обобщение и демонстрация учащимися знаний, практических умений и навыков работы с компьютерной графикой и мультимедиа.

## **1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Предметные**

*Учащиеся будут знать:*

- виды компьютерной графики: растровой, векторной, фрактальной;
- особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- проблемы преобразования форматов графических, видео и звуковых файлов;
- назначения и функции различных программ для создания и монтажа звуковых и видеофайлов;
- основные закономерности и правила композиции, дизайна в графике;

*Учащиеся будут уметь:*

- создавать собственные изображения, используя инструменты растровой графики;
- создавать собственные иллюстрации, используя геометрические примитивы векторной графики;
- создавать и использовать изображения фрактальной графики для создания сложных композиций компьютерного дизайна.

## **Метапредметные результаты**

*По окончании обучения у учащихся будут воспитаны/ сформированы:*

- интеллектуальные и творческие способности посредством информационных технологий;
- навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

## **Личностные результаты**

*По окончании обучения у учащихся будут развиты:*

- социально активная жизненная позиция через ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов;
- навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся цифровом мире;
- навыки организации собственной информационной деятельности и планированию её результатов;
- устойчивая потребность к самостоятельности, здоровому образу жизни и эстетическому вкусу как ориентиру в творчестве;
- морально-волевые качества, представления о нормах и правилах культуры общения и поведения в социуме на основе сотрудничества и справедливости, не создавая конфликтов и находя выходы из спорных ситуаций;
- основы духовно-нравственных ценностей на основе доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей в разных социальных ситуациях.

## **Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**

### **2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

**Календарный учебный график** 1 сентября- 24 мая.

Продолжительность одного занятия – 40 минут. (*Приложение 1, с.16*).

### **2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **Материально-техническое обеспечение программы**

Занятия проводятся в кабинете с оборудованием, необходимым для работы:

- проектор портативный, персональный компьютер с дискретной видекартой + монитор + клавиатура (USB) + мышь (6 шт);
- сеть с возможностью выхода в Интернет;
- доска магнитно-маркерная поворотная двусторонняя;
- микрофон для записи звуковых файлов;
- МФУ; штатив. Имеется учебный комплект на каждого обучающегося: тетрадь, ручка, карандаш, линейка.

#### **Программное обеспечение**

Операционная система Windows, офисный пакет Microsoft Office, OpenOffice;  
Браузеры (Internet Explorer, Mozilla FireFox, Opera, Google Chrome);  
Графические редакторы (Paint, Adobe Photoshop, CorelDraw, Word и др.);  
Звуковой редактор (Audacity, Windows Media, Windows – Звукозапись);  
Программы видеозахвата и видеомонтажа (Киностудия, Movie Maker, VideoPad, ScreencastMatic и др.)

## Методическое обеспечение

**Методы обучения** - словесный, объяснительно-иллюстрированный, проблемный, интерактивный, исследовательский, вариативный, репродуктивный, практический, методы контроля и самоконтроля.

Часть материала предлагается теоретического характера в виде интерактивной презентации. Занятия по освоению современных пакетов для работы с графической информацией должны проходить на базе современной компьютерной техники в виде практических занятий.

Разработаны презентации и инструкции для выполнения практических работ по освоению программ, сервисов и приложений.

*Для реализации программы необходимы:*

- диагностический и тестовый инструментарий.

*С целью освоения теоретических знаний используются:*

- лекции с применением ЦОР по ключевым темам;
- лекции с элементами беседы.

*С целью освоения практической части программы используются:*

- выполнение практических заданий;
- творческие проекты;
- демонстрация, конкурсы, выставки.

*С целью воспитания используются:* дискуссии; этические беседы; акции, проекты, конкурсы; планы саморазвития, портфолио.

## Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать один педагог, имеющий высшее или среднее специальное образование, обладающий необходимыми знаниями по внедрению и использованию информационных технологий.

## 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

На учебных и практических занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

Процесс обучения предусматривает следующие **виды контроля:**

**Вводный** - стартовая диагностика на первом занятии.

**Текущий** - выполнение практических работ и творческих заданий по каждому разделу; выставки творческих работ.

**Итоговый** после завершения всей программы. Защита индивидуального проекта. Участие в выставках и конкурсах.

## 2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

№	Оцениваемые параметры	Критерии	Методы диагностики
Теоретическая подготовка учащихся			
1	Теоретические знания по основным разделам программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	Тестирование
2	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Выполнение практических заданий
Практическая работа учащихся			
3	Практические умения и навыки по основным разделам программы	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Творческое задание
4	Владение программным обеспечением	Отсутствие затруднений при работе с программами, сервисами и приложениями	Создание творческих работ
5	Творческие навыки	Способность к самостоятельному образованию	Индивидуальные творческие проекты

## 2.5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Название раздела, темы программы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Беседа	Устный контроль, диагностика	Схема «Инструктаж по ТБ»	Инструктаж
Компьютер	Презентация	Беседа	карточки-задания, маршрутные листы	тестирование
Графическая информация и мультимедиа	Практика, консультации	Метод проблемного изложения	Компьютерные презентации	практический контроль, схема, буклет
Растровая графика	Практика, консультации	Интерактивный метод, работа по заданиям,	Компьютерные презентации Интерфейс графических программ: Paint,	Творческая работа: создание проекта

Название раздела, темы программы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал	Формы подведения итогов
			Adobe Photoshop	
Векторная графика	Практика, консультации	Репродуктивный метод, работа по заданиям	Компьютерные презентации, Интерфейс графических программ: Corel DRAW, Inkscape, Microsoft Word	Творческая работа: создание проекта
Фрактальная графика. Узоры Мандала	Практика, консультации	Работа по заданиям	Иллюстрации	Творческая работа: создание проекта
Мультимедийные проекты	Самостоятельные работы	Метод проблемного изложения, работа по заданиям	Компьютерные приложения и программы Инструкции по работе	Творческая работа: создание проекта
Итоговое занятие	Фестиваль творческих идей	Создание ситуации успеха	Лист самоконтроля по итогам курса	Защита проектов, выставка, конкурс

## 2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для учителя:

1. Андердал К. Цифровое видео для "чайников", - Киев: Диалектика, 2014
2. Богданов А.М. Основы работы с компьютерной графикой. М.: Розес, 2006
3. Глушаков С.В., Кнабе Г.А. Компьютерная графика. –Харьков: Фолио, 2002.
4. Гурский Ю., Гурский И., Жвалевский А. CorelDRAWX4. Трюки и эффекты (+ CD с видеокурсом). –СПб.: Питер, 2009
5. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP, М.,2008
6. Залогова Л. А Работа с векторным редактором Inkscape, Компьютерная графика. Элективный курс: практикум М., 2011
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2009г.
8. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2011г. — 212 с.
9. Микрюков В.Ю. Компьютерная графика: Учебное пособие. – Ростов-н/Д.:Феникс, 2006. – 240с.
10. Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия. – М.: АСТ, 2002. – 640 с.
11. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape, Москва, 2008

### Для учащихся:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2009г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2001г.
3. Глушаков С.В., Кнабе Г.А. Adobe все для дизайнера. –Харьков: Фолио, 2002.
4. Глушаков С.В., Кнабе Г.А. Компьютерная графика. –Харьков: Фолио, 2002.
5. Грин М. Графические редакторы. М.: Кнорус, 2005
6. Гурский Ю., Гурский И., Жвалевский А. CorelDRAWX4. Трюки и эффекты (+ CD с видеокурсом) –СПб.: Питер, 2009
7. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. СПб.: Питер, 2003.
8. Молочков В.П. Основы видеомонтажа на примерах. СПб.: БХВ - Питербург, 2007.
9. Панкратова Т. Photoshop: Учебный курс: Дизайн и графика. СПб.: Питер, 2006.
- 10.Симонович СВ. Компьютер в вашей школе: Учебное пособие для средней школы. – М.: АСТ-пресс: Инфоком-Пресс, 2002.
- 11.Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:ИТ Пресс, 2004.
- 12.Стрелкова Л. М.Photoshop: Практикум. М.: Интеллект-Центр, 2004.
- 13.Угринович Н. Информатика и информационные технологии. М.:БИНОМ; Лаборатория знаний, 2009

### Интернет-ресурсы:

1. Введение в курс Photoshop  
<https://www.youtube.com/watch?v=VmGW5UwDgCk>
2. Курс лекций по компьютерной графике. <http://256.ru/lecture/lect-kgg0001.php>
3. Начальный курс Photoshop от PSDschool.Видеоуроки. <https://strana-softa.my1.ru/load/12-1-0-477>
4. Основы работы в растровом редакторе GIMP  
[http://koi.tspu.ru/koi\\_books/zheksenaev/index.htm](http://koi.tspu.ru/koi_books/zheksenaev/index.htm)
5. Растровая и векторная графика: <http://win-www.klax.tula.ru/~level/graphics/predgrph.html>
6. Векторная графика: <http://imped.vgts.ru/polygraph/vektor.html>
7. О векторной и растровой графике:  
<http://flashmaker.8m.com/help/html/02basics2.html>
8. Рисование в Photoshop CS <http://up-file.com/download/cdf336985241/Risovanie-v-Photoshop-CS.rar.htm> 1
9. Фрактальная графика  
[http://esate.ru/article/cg/dizayn/fraktalnaya\\_grafika/](http://esate.ru/article/cg/dizayn/fraktalnaya_grafika/)
10. Генератор узоров Мандала <http://gamelion.net/mandala/>

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН-ГРАФИК**

№ пп	Дата проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Наименование разделов, тем	Форма контроля
	Вторник 14.10-14.50				
1.	10.09	Презентация	1	Вводное занятие. Техника безопасности	Стартовая диагностика
2.	17.09	Изучение теории	1	Основные характеристики ПК. Графический интерфейс пользователя.	Педагогическое наблюдение
3.	24.09	Лекция Презентация	1	Основные форматы цифровой информации. Виды и характеристики.	Педагогический мониторинг
4.	01.10	Практика	1	Методы представления графических изображений	Создание схемы
5.	08.10	Практика	1	Цвет в компьютерной графике. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK.	Разработка буклета
6.	15.10	Практика	1	Обработка готовых растровых изображений	Выполнение практических заданий
7.	22.10	Практика	1	Обработка готовых растровых изображений	Взаимозачет
8.	29.10	Практика	1	Создание собственных изображений в Paint	Выставка творческих работ
9.	05.11	Изучение теории Практика	1	Создание собственных изображений в Adobe Photoshop	Педагогическое наблюдение
10.	12.11	Практика	1	Создание собственных изображений в Adobe Photoshop	Педагогическое наблюдение
11.	19.11	Практика	1	Создание собственных изображений в Adobe Photoshop	Выставка творческих работ
12.	26.11	Практика	1	Обработка готовых векторных изображений	Выполнение практических заданий
13.	03.12	Практика	1	Обработка готовых векторных изображений	Взаимозачет
14.	10.12	Практика	1	Создание собственных изображений в Microsoft Word	Выставка работ
15.	17.12	Изучение теории Практика	1	Создание собственных изображений в Inkscape	Педагогические отзывы
16.	24.12	Изучение теории Практика	1	Создание собственных изображений в Corel DRAW	Педагогическое наблюдение
17.	14.01	Практика	1	Создание изображений. Узоры Мандала	Педагогическое наблюдение
18.	21.01	Практика	1	Создание изображений. Узоры Мандала	Педагогические отзывы



19.	28.01		Практика	1	Использование фрактальной графики в творчестве	Педагогическое наблюдение
20.	04.02		Дискуссия	1	Использование фрактальной графики в творчестве	Самооценка Взаимозачет
21.	11.02		Изучение теории, практика	1	Создание изображений с 3d-эффектом в мультимедийной презентации (Power Point)	Выполнение заданий практических
22.	18.02		Практика	1	Создание слайд-шоу/видео в презентации (Power Point)	Педагогическое наблюдение
23.	25.02		Практика	1	Работа со звуком, запись (Windows–Звукозапись)	Педагогический мониторинг
24.	04.03		Практика	1	Работа со звуком, запись и обработка (Windows Media редактор Audacity)	Педагогические отзывы
25.	11.03		Практика	1	Создание и монтаж видеофайла (ScreencastMatic)	Педагогический мониторинг
26.	18.03		Практика	1	Создание и монтаж видеофайла (Windows –Киностудия)	Педагогическое наблюдение
27.	25.03		Изучение теории Практика	1	Создание и монтаж видеофайла (Movie Maker, VideoPad)	Педагогическое наблюдение
28.	01.04		Практика	1	Работа с сервисами веб 2.0. LearningApps: пазлы, кроссворды др.	Педагогическое наблюдение
29.	08.04		Практика	1	Работа с сервисами веб 2.0. Goledocs: слайд-шоу, коллажи, фотоальбомы, интерактивный плакат	Педагогическое наблюдение
30.	15.04		Практика	1	Подготовка материалов для индивидуальных проектов	Педагогическое наблюдение
31.	22.04		Практика	1	Подготовка материалов для проекта.	Взаимозачет
32.	29.04		Практика	1	Подготовка материалов. Работа над проектом	Педагогический мониторинг
33.	06.05		Практика	1	Работа над проектом	Разработка плана. Педагогическое наблюдение
34.	13.05		Практика	1	Работа над проектом	Выполнение индивидуальных проектов
35.	20.05		Практика	1	Защита проектов. Участие в выставках и конкурсах.	Защита творческих работ