

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ»

Обособленное подразделение
ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК "КВАНТОРИУМ" Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО на заседании
педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол №__ от «__»_____ 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
_____ Халамов В.Н..
«__»_____ 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 год

Возрастная категория обучающихся: 12-17 лет

Автор-составитель: Ляшева Анастасия Дмитриевна
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2022

СОДЕРЖАНИЕ

ОПИСАНИЯ ПРОГРАММЫ	3
1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ	5
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5
1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	6
1.3 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	8
1.5 Содержание учебного (тематического) плана обучения	9
1.6 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	11
2 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	12
2.1 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	12
2.4. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	14

ОПИСАНИЯ ПРОГРАММЫ

Описание программы «Графический дизайн» на 2022 - 2023 уч. год

Название программы	Графический дизайн
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	144ч
Количество занятий в неделю	Два раза в неделю
Цель, задачи	<p>Настоящая программа занятий курса «Графический дизайн» является примерной и носит вариативный характер. В зависимости от навыков учащихся, преподаватель может вносить изменения: сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, вносить новые задания, но при этом обязательно реализовывать цель данного курса: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • овладеть умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной); • сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop; • ознакомить с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции и научить использовать эти знания при работе с компьютером.
Краткое описание программы	<p>Программа предполагает знакомство с основами компьютерной грамотности, устройствами, входящими в состав ПК, сведениями об операционной системе.</p> <p>Время реализации программы 1 год: 1-й год – 144 часа. Состав групп - постоянный, количество обучающихся 10 человек.</p> <p>Приведённый в программе перечень знаний и практических умений, которыми должны овладеть учащиеся, поможет педагогу правильно расставить акценты в обучении, объективно оценить работу воспитанника.</p> <p>Более глубокому освоению содержания программы, а также оценке получаемых результатов будут способствовать лабораторные и практические работы, тесты по отдельным разделам программы, викторины, конкурсы и выставки творческих работ учащихся, что позволит отслеживать и оценивать результативность обучения.</p> <p>Итогом обучения по данному курсу будет защита творческого проекта, выполненная в трех графических редакторах.</p>
Первичные знания, необходимые для освоения программы	К занятиям могут приступать все желающие, имеющие первоначальные компьютерные знания: прошедшие обучение в группе «Компьютерная грамотность», знающие структуру строения информации и умеющие создавать и сохранять

	документ в приложениях Microsoft Office
Результат освоения программы	<p>По окончании первого года обучения учащийся должен Знать / Понимать:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Принцип работы основных устройств ПК (состав системного блока, устройств ввода и вывода и т.д.); 2. Программный принцип работы компьютера; 3. Принцип дискретного (цифрового) представления информации, в том числе графической; 4. Принцип работы в информационном пространстве Windows, работы с файлами и папками; 5. Графический пользовательский интерфейс; 6. Назначение и возможности векторного графического редактора Corel DRAW; 7. Назначение и возможности растрового графического редактора Photoshop. <p>Уметь:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Работать с ПК и его периферийным оборудованием; 2. Пользоваться операционной средой Windows; 3. Работать в векторном графическом редакторе Corel DRAW (создавать рисунки, чертежи, макеты полиграфической продукции); 4. Работать в растровом графическом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых изображений).
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	<ul style="list-style-type: none"> • Чемпионат "Молодые профессионалы (WorldSkills Russia) • Всероссийский конкурс творческих, проектных и исследовательских работ учащихся "#ВместеЯрче" • Хакатон «Hack iN Home 2022»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	<p>Необходим компьютер:</p> <ul style="list-style-type: none"> • с процессором не ниже Pentium 233; • оперативной памятью не менее 64 Мбайт (рекомендуемая – 128 Мбайт); • дисковой памятью, требуемой для установки полных пакетов CorelDraw и Adobe Photoshop – 420 Мбайт; • свободной дисковой памятью не менее 100 Мбайт; • устройством чтения компакт-дисков; • операционной средой Microsoft Windows 95/98/2000 или Windows XP.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	<p>В ходе обучения учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учить ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.</p>

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер».

Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют *компьютерной графикой*. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности, например, медицина (компьютерная томография), научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки.

На специализацию в отдельных областях указывают названия некоторых разделов: инженерная графика, научная графика, Web-графика, компьютерная полиграфия и прочие. На стыке компьютерных, телевизионных и кинотехнологий образовалась область компьютерной графики и анимации.

Направленность программы Программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность, и приобщает учащихся к более углубленным знаниям в области графического рисования.

Уровень освоения программы базовый.

Актуальность программы углубляет информатизацию образования, предоставляя учащимся возможности освоения графического редактора Corel Draw и Adobe PhotoShop; в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни.

Педагогическая целесообразность Современное общество испытывает большую потребность в развитии творческой личности, т.к. она способна адаптироваться к изменениям, конструктивно взаимодействовать с другими людьми, видеть проблемы и решать их, анализировать и планировать свою деятельность.

Программа «Графический дизайн» позволяет учащимся, используя различные художественные приемы и техники, информационные технологии, раскрыть свои индивидуальные возможности и творческие способности, т.е. познать себя как творческую личность.

Отличительная особенность Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерной графики. Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

Адресат программы

В группу идет набор детей 12 - 17 лет, которые до этого не обучались на образовательных программах детского технопарка «Кванториум». Специальных умений от

учащихся не требуется. Психолого-педагогический портрет учащихся этой возрастной группы показывает, что это один из наиболее кризисных возрастных периодов, связанный с бурным развитием всех ведущих компонентов личности и физиологическими перестройками организма. С учетом этих психолого-педагогических особенностей и строится образовательный процесс по программе.

Форма обучения

Образовательный процесс осуществляется в очной форме

Срок реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» - 144 часов (год). Начало занятий групп согласно учебному плану сентябрь. Состав групп - постоянный, количество обучающихся 10 человек.

Объем учебной нагрузки - 144 часа: 2 раз в неделю по 2 часа.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа. Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых)
- 40 минут – рабочая часть;

Наполняемость группы - 10 человек.

1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы

Настоящая программа занятий курса «Компьютерная графика» является примерной и носит вариативный характер. В зависимости от навыков учащихся, преподаватель может вносить изменения: сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, вносить новые задания, но при этом обязательно реализовывать **цель** данного курса: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

Обучающие:

- познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой;
- овладеть умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);
- сформировать и развить творческие способности обучающихся;
- сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop;
- ознакомить с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции и научить использовать эти знания при работе с компьютером;
- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

Развивающие:

- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии;

- совершенствование навыков работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений с иммерсивным контентом;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности.

Воспитательные:

- профессиональную ориентацию обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры обучающихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Прогнозируемые результаты способы их проверки заключаются в том, что обучающийся в ходе образовательного процесса должен приобрести знания и умения. А также предполагается отслеживать данные знания и умения различными способами учета знаний, умений, например, практические работы, оценивание выполнения разработанных приложений, устные опросы, защита практических работ, оценивание презентаций.

По итогам обучения обучающиеся будут **знать:**

- Различия между векторной и растровой графикой;
- Как настройка цветовых параметров, RGB или CMYK;
- Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними;
- Как самостоятельно выбирать программу для решения поставленной задачи;

По итогам обучения обучающиеся будут **уметь:**

- Работать в команде.
- Работать в общем ритме, эффективно распределять задачи и др.
- Творчески решать технические задачи.
- Научатся творчески решать технические задачи.
- Научатся правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.
- Работать в векторном графическом редакторе Corel DRAW (создавать рисунки, чертежи, макеты полиграфической продукции);
- Работать в растровом графическом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых изображений).

1.3 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2022 - 2023	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

1.4 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование модуля, темы	Кол-во, часов			Форма аттестации\ контроля
		всего	практика	теория	
Раздел 1. Знакомство с графическим дизайном		6	1	5	
1.1	Тема 1.1 Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Чем занимается графический дизайнер.	2	-	2	Викторина « Знакомство с графическим дизайном »
1.2	Тема 1.2 Знакомство с трендами и направлениями графического дизайна	2	1	1	Устный опрос
1.3	Тема 1.3 Различия векторной и растровой графики	2	-	2	Устный опрос
Раздел 2. Работа в программе Corel Draw		50	42	8	
2.1	Тема 2.1 Знакомство с Corel Draw	2	-	2	Устный опрос
2.2	Тема 2.2 Быстрые клавиши	6	4	2	Практическое задание
2.3	Тема 2.3 Работа с простыми фигурами	6	6	-	Практическое задание
2.4	Тема 2.4 Редактирование фото	6	6	-	Практическое задание
2.5	Тема 2.5 Изучение декоративных приемов	6	6	-	Практическое задание
2.6	Тема 2.6 Работа с логотипом. Разработка дизайн макета	6	6	-	Практическое задание
2.7	Тема 2.7 Разбор понятия бренд бук. Работа над дизайн макетом	6	4	2	Практическое задание
2.8	Тема 2.8 Верстка бренд бука	6	6	-	Практическое задание
2.9	Тема 2.9 Изучение настройки макета для печати	6	4	2	Практическое задание
Раздел 3. Работа в программе Adobe Illustrator		48	36	12	
3.1	Тема 3.1 Знакомство с программой Adobe Illustrator	4	-	4	Устный опрос
3.2	Тема 3.2 Изучение интерфейса программы	6	6	-	Практическое задание

№	Наименование модуля, темы	Кол-во, часов			Форма аттестации\ контроля
		всего	практика	теория	
3.3	Тема 3.3. Контрольный тест на промежуточные знания	2	-	2	Практическое задание
3.4	Тема 3.4 Изучение приёмов работы с простыми объектами	6	6	-	Практическое задание
3.5	Тема 3.5 Создание коллажа в стиле поп-арт	6	6	-	Практическое задание
3.6	Тема 3.6 Разбор развертки упаковок	6	2	4	Практическое задание
3.7	Тема 3.7 Работа над дизайном упаковки продуктов	6	6	-	Практическое задание
3.8	Тема 3.8 Разбираем понятие мокап и зачем он нужен	6	4	2	Практическое задание
3.9	Тема 3.9 Дизайн праздничной открытки	6	6	-	Практическое задание
Раздел 4. Работа в программе Photoshop		30	26	4	
4.1	Тема 4.1 Знакомство с программой Adobe Photoshop	4	2	2	Устный опрос
4.2	Тема 4.2 Работа со слоями и режимами наложения	6	6	-	Устный опрос
4.3	Тема 4.3. Фотокоррекция	6	6	-	Практическое задание
4.4	Тема 4.4. Психология цвета в дизайне	2	-	2	Устный опрос
4.5	Тема 4.5. Работа над плакатом	6	6	-	Практическое задание
4.6	Тема 4.6. Разработка иллюстраций для книг	6	6	-	Практическое задание
Раздел 5. Итоговая работа по курсу		10	8	2	
5.1	Тема 5.1 Выбор темы для проекта	2	-	2	Устный опрос
	Тема 5.2 Разработка эскиза	2	2	-	Практическое задание
	Тема 5.3 Работа над финальным продуктом	6	6	-	Защита работы
Итого		144	113	31	

1.5 Содержание учебного (тематического) плана обучения

Раздел 1. Знакомство с графическим дизайном

Тема 1.1 Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Чем занимается графический дизайнер.

Теория Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура.

Организация хранения информации в компьютере.

Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.

Узнаем что такое графический дизайн, где используется, и где применяться.

Тема 1.2 Знакомство с трендами и направлениями графического дизайна.

Теория Изучение понятий тренд и тенденция. Изучение референсов для дальнейшей работы.

Практика Создание папки с понравившимся референсами для использования в будущих работах.

Тема 1.3 Различия векторной и растровой графики

Теория Изучение понятия векторная и растровая графика, обсуждение примеров использования и их особенностей.

Практика Выполнение теста по усвоенному материалу.

Раздел 2. Работа в программе Corel Draw

Тема 2.1 Знакомство с программой Corel Draw

Теория Знакомство с программой и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов. Обсуждение заданий и кейсов.

Практика Выполнение простых заданий вместе с учителем. Создание иллюстраций из простых форм. Понимание принципов выделения и удаления объектов, масштабирование. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

Тема 2.2 Изучение приёмов работы с Corel Draw

Теория Разбор постепенных задач на урок. Обсуждение новых направлений в дизайне.

Практика Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта. Размещение простого текста в связанных рамках. Вписывание текста в произвольный контур. Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними. Контур, прозрачность. Кривая, перо, размерные линии, выноски.

Тема 2.3 Творческая работа по программе Corel Draw.

Практика Каждый выбирает тренд по которому ищет информацию, а после самостоятельно делает векторную иллюстрацию.

Раздел 3. Работа в программе Adobe Illustrator

Тема 3.1 Знакомство с программой Adobe Illustrator

Теория Различия программы Adobe Illustrator и Corel Draw, обсуждение преимуществ и недостатков

Практика Главное меню программы, палитра инструментов. Использование режимов просмотра. Работа со слоями, создание, клонирование, перемещение. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

Тема 3.2 Изучение приёмов работы с Adobe Illustrator

Теория Понятие эскиз, в каких работах стоит его использовать. Примеры работы с Adobe Illustrator

Практика Создание эскиза. Работа с эскизом в Adobe Illustrator. Использование традиционных материалов вместе с графическим редактором. Создаем паттерн. Создание отпавочной маски. Работа с перспективой.

Тема 3.3 Творческая работа Adobe Illustrator

Практика Каждый создает уникальный плакат совмещая полученные знания в одной работе

Раздел 4. Работа в программе Adobe PhotoShop

Тема 4.1 Знакомство с программой Adobe PhotoShop

Теория Знакомство с программой Adobe Photoshop и её интерфейс. История создания программы и ее эволюции до наших дней. Просмотр примеров работ профессионалов для повышения насмотренности.

Практика Ознакомление с палитрой инструментов. Главное меню программы. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы. Инструменты заливки. Инструменты коррекции. Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.

Тема 4.2 Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop

Теория Разбор простых примеров ретуши и цветокоррекции. Изучение цветовых палитр и понятия контраст.

Практика Редактирование фотографии. Разбор цветовых профилей и работа с ними. Слои и эффекты. Параметры кистей и их настройка. Обработка фотографий. Ретуширование. Раскрашивание черно-белой фотографии.

1.6 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании года обучения учащийся будет знать / понимать:

- основные принципы построения композиции изображения;
- основные законы цветоведения;
- назначение и возможности применения векторного графического редактора CorelDraw;
- назначение и возможности применения графического редактора Photoshop;
- принцип работы над единым проектом в 3-х программах (CorelDraw; Photoshop; Adobe Illustrator);).

Будет уметь:

- работать в векторном редакторе CorelDraw (создавать проекты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, этикетки, упаковку);
- работать в векторном редакторе Adobe Illustrator (создавать проекты по полиграфической продукции, чертежи, рисунки)
- работать в растровом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых растровых изображений);
- совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к обучению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию, средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстрированной среде программирования мотивации к обучению и познанию;

- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской деятельности;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы; в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать и самостоятельно достигать поставленных задач;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии;
- работать в группе и коллективе.

2 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1 Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Компьютерное оборудование:

- Персональные компьютеры для работы с 2Д объектами с предустановленной операционной системой и специализированным ПО

Программное обеспечение:

- Программное обеспечение Corel Draw.
- Программное обеспечение Photoshop;
- Программное обеспечение Adobe Illustrator
- Презентационное оборудование.

Кадровое обеспечение

Дополнительную образовательную программу реализуют педагоги дополнительного образования с классическим образованием, учитель информатики.

2.2 Форма аттестации

Набранные баллы	Уровень освоения
0-50	Низкий
50-75	Средний
75-100	Высокий

Условия реализации

Для успешной реализации программы необходим компьютерный класс с проектором, принтером, сканером.

Corel DRAW и Adobe Photoshop относятся к профессиональным программам и ориентированы на достаточно высокий аппаратный уровень.

Для среды Windows в качестве минимальных системных требований необходим компьютер:

- с процессором не ниже Pentium 233;
- оперативной памятью не менее 64 Мбайт (рекомендуемая – 128 Мбайт);
- дисковой памятью, требуемой для установки полных пакетов CorelDraw и Adobe Photoshop – 420 Мбайт;
- свободной дисковой памятью не менее 100 Мбайт;
- устройством чтения компакт-дисков;
- операционной средой Microsoft Windows 95/98/2000 или Windows XP.

2.3. Оценочные и методические материалы

Оценка индивидуальных образовательных достижений обучающихся ведётся «методом сложения», при котором фиксируется достижение опорного уровня и его превышение. Это позволяет поощрять продвижения обучающихся, выстраивать индивидуальные траектории движения с учётом зоны ближайшего развития.

При оценивании достижений планируемых результатов используются следующие формы, методы и виды оценки:

- кейсы (проекты), практические работы (для промежуточного и итогового оценивания обучающихся);
- тесты (обобщающее занятие по завершению разделов и по итогам года);
- анализ деятельности обучающихся по критериям (для промежуточного оценивания).

Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие методы: метод обучения словестный, наглядный а так же аналитический;

Форма организации учебного процесса

Учебный процесс происходит в групповой и индивидуально групповой деятельности.

Формы организации учебного занятия

Познавательные задачи, учебные дискуссии, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха, лекции, мастер-классы.

Образовательные технологии

Технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения.

Дидактические материалы

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- объёмный (макеты и муляжи растений и их плодов, технических установок и сооружений, образцы изделий);

- схематический или символический (таблицы, схемы, рисунки, чертежи, шаблоны и т.п.);

Презентации:

Паттерн ,что это такое ?

<https://docs.google.com/presentation/d/1aA8AGjuJGS6RL8ggNMe32DprveiChBzRHAPU6Z4MEZc/edit?usp=sharing>

Линия — как главный инструмент иллюстрации

https://docs.google.com/presentation/d/13xRNtdosZM-f1hq0K7EbN99jGSOwG_5Uw0UBdlhaioY/edit?usp=sharing

2.4. Список использованной литературы

1. Бурлаков М. CorelDraw 10. Справочник. – С/Пб.: «Питер», 2001.
2. Ф.Кобурн, П. Маккормик. «Эффективная работа с CorelDraw», «Питер», Санкт-Петербург, 1998.
3. Юрий Гурский, Галина Корабельникова. «Эффективная работа с Photoshop. Трюки и эффекты», «Питер», Санкт-Петербург, 2003.
4. Владимир Дунаев. «Самое главное о Photoshop», «Питер», Санкт-Петербург, 2004.
5. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)» , Index Market, 2011.
6. Сомов Ю. «Художественное конструирование промышленных изделий», Москва, «Машиностроение», 2007.
7. Гиббс Дженни «Настольная книга дизайнера интерьера», Москва, БММ АО, 2006
8. Яцюк О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий», Санкт-Петербург, 2004.

Информационные ресурсы

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов
<http://fcior.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
5. Виртуальные лаборатории по информатике <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109592/?interface=pupil&class=43&subject=19>
6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/>