

Комитет образования и науки администрации города Новокузнецка
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан»

РАССМОТРЕНО:
на заседании
методического совета
Протокол № 04
«26» мая 2021 г.

СОГЛАСОВАНО:
на заседании
педагогического совета
Протокол № 03
«04» июня 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:
директор МБУ ДО
Центра «Меридиан»
О.Ю.Попов
Приказ № 111
«28» июня 2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Digital проекты на графических планшетах»

технической направленности базового уровня

Возраст учащихся: 10-15 лет

Срок реализации: 1 год (136 часов)

Разработчик: Тудегешева А.А.,
педагог дополнительного образования

Новокузнецкий городской округ

2021 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Digital проекты на графических планшетах» относится к программам **технической направленности базового уровня**.

Нормативные документы, на основании которых разработана программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области от 05.05.2019 г. № 740 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устав МБУ ДО «Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан».

Цифровая (Digital) иллюстрация - рисунок, выполненный на компьютере. Благодаря широким возможностям техники можно выполнить любой креативный рисунок как живописный, так и графический. Рисование происходит не на бумаге, а с использованием специальной техники - компьютера, графического планшета и стилуса.

Актуальность программы заключается в том, что в период цифровизации общества значительно возрастает роль активной познавательной позиции ребенка в сфере рисования на компьютере с акцентом на увлечения современной молодежи. Современные технологии имитируют ощущения от традиционных инструментов - карандашей, ручек и кистей. Цифровые носители способны имитировать различные кисти, материалы и поверхности и поддерживают множество эффектов, так что учащиеся могут действительно создать то, что увидели в своем воображении. Планшетное рисование дает полную свободу для творчества, действия учащихся ничем не ограничены: нет никакой бумаги и никаких ограничений по размеру полотна. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент учащийся может отменить то, что его не устраивает.

Педагогическая целесообразность. Программа «Digital проекты на графических планшетах» открывает учащимся широкий простор для творчества, возможность изготовить уникальную цифровую иллюстрацию и индивидуальные проекты, что способствует развитию внимания, усидчивости, аккуратности, любознательности. Изучение материала построено на активных и интерактивных формах обучения по следующим принципам: «от простого к сложному», «от известного к неизвестному», «от общего к частному». Программа практико-ориентирована, большая часть времени отведена на практическую деятельность, знакомство с теоретическим материалом и введение новых понятий проходит непосредственно в процессе тренировочных упражнений и лабораторных занятий. При реализации программы используются образовательные ресурсы сети Интернет, что становится важным и неотъемлемым

компонентом, способствующим формированию компьютерной грамотности, прививает навыки профессиональной деятельности: исследовательской, поисковой, а также у учащихся формируется критическое и аналитическое мышление.

Цель программы: приобретение школьниками опыта создания графических объектов и преобразования их в цифровые проекты с помощью графических планшетов.

Задачи программы:

образовательные

- познакомить с основами построения и преобразования компьютерных рисунков с помощью графического планшета;
- формировать практические навыки работы на графическом планшете с графическим редактором Gimp, умения создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
- научить применять инструментальный программы Gimp для создания цифровых иллюстраций, проектов;
- научить основным приемам и методам изображения на двумерной плоскости, приемам создания анимации;
- способствовать приобретению опыта разработки и продвижения индивидуальных цифровых проектов, выполненных с помощью графических планшетов;

развивающие

- развивать интерес к профессиям, связанным с созданием и обработкой графической информации, выполнению творческих работ с помощью графических планшетов;
- обогащать речь, развивать активный словарь учащихся за счет формирования у детей определенного объема информации о компьютерной графике;
- развивать воображение, фантазию, память, эмоционально – эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности;

воспитательные

- воспитывать терпение, настойчивость, самостоятельность, уверенность в своих силах, уважение к труду и мастерству;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- воспитывать доброжелательное отношение к другим.

Обучение по данной программе основано на следующих **принципах:** доступности, наглядности, последовательности, вариативности, культуросообразности.

Отличительной особенностью данной программы является создание каждым ребенком своего оригинального продукта. Изучение ключевых тем курса происходит в процессе практической работы в растровом редакторе GIMP по созданию учащимися цифровых проектов. Применение проектного метода способствует формированию учащихся коммуникативной компетенции, умению сотрудничать (в режиме ученик – наставник); развивает критическое и аналитическое мышление, умение искать пути решения поставленной задачи; развивает исследовательские умения, наблюдение, творческие способности, способствует формированию метапредметных навыков.

Адресат программы. Программа «Digital проекты на графических планшетах» предназначена для учащихся 10-15 лет. Предварительной подготовки детей не требуется, принимаются все желающие. Количество детей в группе от 7 до 15 человек. Реализация программы допускает разновозрастной состав учащихся, что способствует социальному развитию детей, формированию умения работать в разновозрастном коллективе. Занятия строятся с учетом возрастных особенностей и интересов ребят, имеют практическую направленность.

Набор учащихся в объединение осуществляется на добровольной основе. Зачисление в группы производится на основании заполнения родителями (законными

представителями) заявления о зачислении в учебное объединение.

Объем и срок освоения программы. Срок реализации программы «Digital проекты на графических планшетах» - 1 год. Количество часов, отведенных на программу – 136.

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 2 академических часа в условиях образовательного учреждения любого типа.

Форма обучения – очная. Особенностью организации образовательной деятельности является возможность проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, что обеспечивает освоение учащимися образовательной программы в полном объеме независимо от места их нахождения. При проведении занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются официальный сайт МБУ ДО «Центр «Меридиан», платформы для дистанционного онлайн обучения, социальные сети.

Формы и методы работы. Основная форма – занятие. Предусмотрена работа в парах, группе, индивидуально.

Обучение рисованию в прикладных графических редакторах с использованием графического планшета происходит в следующих направлениях:

- от обведения по контуру и шаблону к закрашиванию;
- от рисования отдельных предметов к рисованию сюжетных эпизодов и далее к сюжетному рисованию;
- от применения простейших шаблонов к использованию более сложных;
- от применения в рисунке одного вида техники к использованию смешанных техник изображения;
- от статического изображения к анимации;
- от творческих работ к индивидуальным цифровым проектам.

Планируемые результаты

В ходе реализации программы у учащихся будут сформированы *предметные, личностные и метапредметные (регулятивные, познавательные, коммуникативные)* универсальные учебные действия.

Предметные результаты

В результате освоения программы учащийся **будет знать:**

- правила организации рабочего места и технику безопасности на занятиях;
- правила безопасности работы с техническим оборудованием;
- принципы работы на графическом планшете;
- возможности графического планшета;
- элементы рабочего стола;
- назначение и основные возможности графического редактора;
- инструменты программ Gimp, Paint;
- основные приемы работы с компьютерной графикой;
- основные приемы работы с объектами;
- приемы обработки изображений;
- типы сохраняемых документов;
- технологию рисования на графическом планшете;
- виды иллюстрации и ее назначение;
- виды и свойства графических материалов;
- особенности выполнения различных рисунков;
- способы создания анимации в программе Gimp;
- этапы выполнения цифровых проектов;

будет уметь:

- организовать свое рабочее место в соответствии с требованиями техники безопасности;
- перемещать объекты оперировать с окнами;
- запускать и закрывать программы и приложения, в том числе, при помощи стилуса;
- рисовать с помощью шаблонов, трафаретов, сетки;
- рисовать прямые, изогнутые, ломанные линии, геометрические фигуры, преобразовывать их и создавать усложненные композиции;
- рисовать рукописные надписи, вставлять и трансформировать надписи;
- работать с выделенными объектами: перемещать, копировать, удалять, изменять размеры и т.д.;
- пользоваться кнопками на панели инструментов;
- создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ;
- обрабатывать изображения, корректировать их недочеты, восстанавливать первоначальный вид;
- выбирать способы оформления своей работы, упрощать ее и использовать личный метод стилизации;
- сохранять иллюстрацию, проект для дальнейшего редактирования или печати;
- работать послойно при выполнении графических работ и анимации;
- творчески грамотно оформлять свои работы;
- разрабатывать и выполнять индивидуальный цифровой проект;
- презентовать и защищать выполненные проекты.

Метапредметные результаты***Коммуникативные*****Учащийся будет:**

- работать в паре и группе, доносить свою позицию до других участников, при необходимости отстаивать свою точку зрения, аргументируя ее;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения;
- выступать перед участниками творческой группы, зрителями;
- доброжелательно относиться друг к другу.

Познавательные***Познавательные*****Учащийся будет:**

- стремиться к поиску разнообразных способов решения поставленных задач под руководством педагога;
- перерабатывать информацию для получения необходимого результата, в том числе и для создания нового продукта,

Регулятивные**Учащийся будет:**

- организовывать свое рабочее место в соответствии с правилами безопасности;
- выполнять пробное учебное действие, выявлять причины затруднений;
- стремиться находить способы выхода из затрудненной ситуации;
- осуществлять коллективную рефлексию.

Личностные результаты**Учащийся будет:**

- выполнять различные творческие работы при поддержке педагога;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Формы контроля и подведения итогов реализации программы

На занятиях используются: *входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.*

Входной контроль предполагает собеседование с учащимся, наблюдение за его деятельностью, опрос.

Текущий контроль осуществляется посредством опроса, наблюдения за деятельностью учащихся на каждом занятии, индивидуальных творческих работ, анализа творческих заданий.

Промежуточная аттестация предполагает творческий отчет, проведение анализ результатов деятельности учащихся по выполнению лабораторных заданий, индивидуальных проектов, участие в мероприятиях и в профильных конкурсах.

Итоговая аттестация – мультимедиа-выставка, презентация и демонстрация творческих работ, созданных в течение учебного года (совместный просмотр с родителями), анализа результатов деятельности учащихся и степени самостоятельности при работе проектом и творческими заданиями.

Оценочные материалы представлены в Приложении.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № | Тема занятия | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|----|--------------------------------------|------------------|--------|----------|--|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Введение в информационные технологии | 2 | 1 | 1 | Собеседование, опрос, наблюдение |
| 2. | Знакомство с программой Gimp | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, индивидуальные творческие работы |
| 3. | Панель инструментов | 14 | 5 | 9 | Наблюдение, индивидуальные творческие работы, творческий отчет |
| 4. | Приемы обработки изображений | 26 | 6 | 20 | Наблюдение, индивидуальные творческие работы, творческий отчет |
| 5. | Слои | 30 | 7 | 23 | Наблюдение, индивидуальные творческие работы, творческий отчет |
| 6. | Лабораторные задания | 20 | 2 | 18 | Индивидуальные творческие работы, лабораторные задания |
| 7. | Работа над авторским проектом | 36 | 6 | 30 | Творческие работы, проект |
| 8. | Итоговое занятие | 4 | - | 4 | Презентация, мультимедиа-выставка |
| | Всего: | 136 | 28 | 108 | |

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие - 2 часа.

Знакомство с учащимися и программой работы учебного объединения. Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Инструктаж.

Практическая работа. Игры на знакомство и сплочение коллектива: «Откроем сердце друг другу», «Мой хозяин», «Снежный ком» и др. Выполнение индивидуального творческого задания на воображение. Показ детских работ, выполненных ранее. Настройка рабочего пространства с использованием графического планшета и стилуса.

Раздел 2. Знакомство с программой Gimp - 4 часа.

Графический планшет, история развития, назначение, возможности. Перо – инструмент писателя и художника. Назначение и основные возможности графического редактора. Основные приемы работы с компьютерной графикой. Инструменты программы Paint. Знакомство с интерфейсом Gimp. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Способы создания графических примитивов и сохранения изображений. Панель свойств. Панели - вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.

Практическая работа. Упражнения на демонстрацию возможностей, элементов интерфейса Gimp, создание графических примитивов. Упражнения на развитие воображения «Дорисуй». Создание и сохранение изображения. Знакомство с инструментами Плоская заливка и Градиент, использование этих инструментов в работе. Типы изображений; сохранение файлов в различных форматах графических файлов

Раздел 3. Панель инструментов- 14 часов.

Основные инструменты рисования: кисть, ластик, заливки. Способы изменения установок инструмента, фактурная заливка. Инструмент «Контур», рисование с помощью инструмента «Контур». Фильтры в программе. Эффекты рисования рамок. Инструмент «Штамп». Эффект боке. Приемы изменения текста. Режимы работы инструмента «Контур». Режим правки. Режим перемещения. Выделение из контура. Обводка по контуру. Рисование с помощью Градиента. Сложные градиенты в GIMP.

Практическая работа. Упражнения на обводку изображения по контуру. Добавление текста с помощью инструмента «Текст», расположение текста по контуру, преобразование в контур. Упражнения на добавление различных текстовые эффекты, как вручную, так и с помощью фильтров. Работа «Бегущая строка». Копирование части изображения с одной части рисунка на другую, с одного рисунка на другой. Работа с фильтрами: рисуем стеклянный шар - применяем инструменты выделения, заливки, фильтры и получаем мягкого Пушистика - создаем анимацию прыгающего Пушистика. Рисуем эффект боке. Создание художественного текста. Добавление текста к изображению. Создание стилизованного изображения на основе фотографии. Выделение из контура. Преобразование изображения в файл Создание фонового рисунка на основе градиентов; коллажа с использованием сложного градиента и добавлением спектрального градиента.

Раздел 4. Приемы обработки изображений - 26 часов.

Режимы изображения (градации серого и RGB). Инструмент «Умные ножницы». Коррекция тона, освещенности и насыщенности. Инструмент «Выделение смежных областей». Возможности использования эффектов Gimp. Виды эффектов. Цифровой скрапбукинг. Техника скрапбукинга. Цветовая и тоновая коррекция фотографий. Маски и каналы. Градиентные маски. Коррекция тонового диапазона. Инструменты тоновой коррекции изображения. Инструмент «Штамп клонирования», «Пятновыводитель».

Способы устранения дефектов фотографий с помощью инструментов «Штамп» и «Лечебная кисть». Особенности инструментов «Осветление», «Размазывание», «Резкость», «Текстура».

Практическая работа. Упражнения на раскрашивание черно-белого изображения с помощью слоев в режиме «Перекрытие». Растушевка выделения. Использование параметров инструмента «Кисть». Кадрирование изображения, изменение размеров изображения, поворот изображения, исправление цветопередачи (автоматически, уровни, кривые). Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Работа со слоями, инструментами: масштаб, перемещение, свободного выделения, коррекции тона. Использование быстрой маски. Прозрачность в изображениях, добавление альфа-канала. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста. Работа с декоративными скрап-объектами в формате PNG. Применение различных эффектов для создания и обработки изображений. Использование быстрой маски для выделения фрагмента изображения. Использование команд «Яркость», «Контраст», «Уровни» для тоновой коррекции изображения. Цветовая коррекция изображения: устранение эффекта «красных глаз» и создание белоснежной улыбки. Восстановление старых фотографий, использование всего арсенала ретуши. Создание текстуры змеиной кожи. Создание текстур. Применение текстур при художественной обработке фотографий.

Раздел 5. Слои - 30 часов.

Понятие «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Цветовые модели RGB и CMY. Понятие «группировка», способы создания групп слоев, возможности работы с группой. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Трансформация слоев, инструменты для работы со слоями: перемещения, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало. Понятие «анимация». Фильтр. Интерактивное искажение. Быстрое создание анимации, используя все необходимые инструменты редактора. Создание кнопок. Правила сохранения анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений.

Практическая работа. Упражнения на создание, перемещение, удаление слоев, редактирование содержимого слоя, создание многослойного изображения, применение изученных инструментов в работе. Создание кадров анимации с помощью работы со слоями. Практическая работа: «Вращающаяся Земля», «Анимация «Падают снег...», «Логотипы» и др.

Раздел 6. Лабораторные задания- 20 часов.

Выполнение лабораторных работ в графическом редакторе Gimp по темам:

1. Обработка фотографий в графическом редакторе Gimp.
2. Создаем светящийся текст.
3. Рисуем облако.
4. Рисуем пушистые шарики.
5. Создание фонов.
6. Картинка в нескольких кадрах.
7. Эффект свечения.
8. Тон-Насыщенность.
9. Рисуем пингвина.
10. Рисуем кота на крыше под Луной.
11. Рисуем смайлики.
12. Анимация.
13. Эффект «Рисунок карандашом».
14. Водяной знак.
15. Визитка.

Раздел 7. Работа над авторским проектом - 36 часов.

Этапы работы над проектом. Поиск идей для авторских проектов с максимальным использованием возможностей графического редактора. Составляющие уникального стиля (цветовая гамма, техника рисования, сюжет и история, композиция и ракурсы, герои и окружающая среда). Важность определения сферы применения цифровой иллюстрации/проекта (книжная и журнальная иллюстрация, дизайн, игровая индустрия, мода и текстиль, сувенирная продукция и т.д.). Правила работы с информационными источниками. Принципы стилизации объектов. Полиграфическая теория. Подготовка презентации авторского проекта к демонстрации и защите. Обзор конкурсных мероприятий для участия в них с авторскими проектами. Возможности и варианты дальнейшего продвижения проектов.

Практическая работа. Выбор темы проекта и исходного материала, поиск своего стиля. Самостоятельная работа над проектами с максимальным использованием возможностей графического редактора (на выбор): карта с животными или растениями различных стран, регионов, континентов; картинная галерея (картины в рамках); коллажи на темы «Кино» и «Мультипликация»; плакаты и баннеры различной тематики; коллаж или рисунок на тему «Космос»; «Профессии» и др. Упражнение «Карта ассоциаций» - придумываем сюжет, рисуем эскизы и пишем логлайн для иллюстрации.

Варианты индивидуальных проектных работ с максимальным использованием возможностей графического редактора:

- **«Календарь».** Цветовой баланс элементов. Поиск изображений в сети Интернет для коллажа «Календарь». Работа с композицией коллажа в зависимости от времени года, цветовой гаммы. Создание и корректировка календарной сетки. Экспорт файла в формат tiff.
- **«Открытка».** Композиция открытки. Поиск клипарты для создания открытки в сети Интернет. Работа с декоративными рамками. Поставка изображений. Заливка фона, выбор текстуры. Инструменты выделения (удаление областей цвета из активного слоя). Экспорт файла в формат tiff или jpeg.
- **«Страницы фотоальбома».** Техника скрапбукинг. Поиск скрап-объектов для создания коллажа «Страницы фотоальбома» в сети Интернет. Слои коллажа «Страницы фотоальбома» (свойство слоя, перемещение слоев). Трансформация слоев для оформления страницы коллажа. Градиентная заливка фона. Коррекция с помощью штампа. Выборочное осветление и затемнение изображения. Цветовая и тоновая коррекция фотографий. Ретуширование и восстановление фотографий. Коррекция недочетов при подготовке коллажа «Страницы фотоальбома». Экспорт файлов в формат tiff.
- **«Рекламная листовка».** Виды рекламных листовок, техника их создания. Поиск изображений для подготовки проекта «Рекламная листовка» по выбранной учащимся тематике. Подготовка текста для рекламы объекта. Создание фона в GIMP (текстуры, градиенты, палитры). Размещение текста на страницах рекламной листовки. Обработка изображений с помощью фильтров. Коррекция недочетов при подготовке коллажа «Рекламная листовка». Экспорт файла в формат tiff.
- **«Страницы портфолио».** Техника скрапбукинг. Виды портфолио. Поиск скрап-объектов для коллажа «Страницы портфолио» в сети Интернет. Титульный лист портфолио. Создание файла в GIMP и поставка изображений. Работа со скрап-объектами (проектирование композиции). Оформление страниц портфолио (размещение информации об авторе, текста и фотографий). Подготовка проектных работ (слайдов презентаций, коллажей) для размещения в портфолио. Подготовка комментария (текста) для проектных работ. Размещение на страницах портфолио. Экспорт страниц портфолио в tiff или jpeg.

Раздел 8. Итоговое занятие - 4 часа.

Обобщение знаний по изученным темам. Подведение итогов учебного года. Портфолио достижений учащихся. Советы, рекомендации по самостоятельной, творческой работе учащихся в летний период. Награждение наиболее активных членов объединения.

Практическая работа. Выполнение игровых и творческих заданий на выявление знаний учащихся. Демонстрация детских творческих работ. Проведение познавательно-развлекательной программы в честь окончания учебного года. Подготовка и демонстрация портфолио учащихся. Организация и оформление мультимедиа-выставок по итогам года. Просмотр творческих работ, созданных детьми, презентация проведенных мероприятий, обмен впечатлениями, обсуждение дальнейших творческих планов.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

| № п/п | Год обучения | Объем учебных часов | Всего учебных недель | Количество учебных дней | Режим работы |
|-------|--------------|---------------------|----------------------|-------------------------|---------------------------|
| 1 | 1-ый | 136 | 34 | 68 | 2 раза в неделю по 2 часа |

Продолжительность каникул – нет.

Даты начала и окончания учебных периодов – с 15 сентября по 25 мая.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

| Раздел программы | Формы занятий | Приёмы и методы организации образовательного процесса | Дидактический материал | Техническое оснащение занятий | Формы подведения итогов |
|--------------------------------------|---|---|--|--|---|
| Введение в информационные технологии | Опрос, игра, демонстрация творческих работ, инструктаж, практическая работа | Словесный, наглядный, игровой | Подборка презентаций, видеороликов, готовых работы и проектов за прошлые годы | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Собеседование, опрос, наблюдение |
| Знакомство с программой Gimp | Практикум, отчет, практические упражнения | Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый | Подборка презентаций, видеороликов, иллюстрации-заготовки для практических упражнений, тематические подборки | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Наблюдение, опрос, индивидуальные творческие работы |

| | | | | | |
|-------------------------------|---|--|--|--|--|
| Панель инструментов | Практикум, отчет, практические упражнения | Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый | Подборка презентаций, видеороликов, иллюстрации-заготовки для практических упражнений, тематические подборки | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Наблюдение, индивидуальные творческие работы, творческий отчет |
| Приемы обработки изображений | Практикум, отчет, практические упражнения | Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый | Подборка презентаций, видеороликов, иллюстрации-заготовки для практических упражнений, тематические подборки | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Наблюдение, индивидуальные творческие работы, творческий отчет |
| Слои | Практикум, отчет, практические упражнения | Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый | Подборка презентаций, видеороликов, иллюстрации-заготовки для практических упражнений, тематические подборки | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Наблюдение, индивидуальные творческие работы, творческий отчет |
| Лабораторные задания | Практикум, отчет, практические упражнения | Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый | Подборка презентаций, видеороликов, иллюстрации-заготовки для практических упражнений, тематические подборки | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Индивидуальные творческие работы, лабораторные задания |
| Работа над авторским проектом | Практикум, отчет, практические упражнения | Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый | Подборка презентаций, видеороликов, иллюстрации-заготовки для практических упражнений, тематические подборки | ПК, графические планшеты, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь | Творческие работы, проект |

| | | | | | |
|------------------|--------------------------|-----------------------------|---------------------------------|---|-------------|
| Итоговое занятие | Презентация, мероприятие | Словесно-наглядный, игровой | Подборка готовых работ учащихся | ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др. | Презентация |
|------------------|--------------------------|-----------------------------|---------------------------------|---|-------------|

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБЪЕДИНЕНИЯ

| № п/п | Содержание, виды, формы деятельности | Сроки проведения |
|---|---|-------------------------|
| Модуль «Воспитываем и познаём» | | |
| 1. | Игры на знакомство и сплочение | сентябрь |
| 2. | Создание тематических поздравительных открыток, мини-коллажей в соответствии с календарем знаменательных дат России | В течение учебного года |
| 3. | Восстановление семейных фотографий | май |
| Модуль «Воспитываем, создавая и сохраняя традиции» | | |
| 1. | Участие в мероприятии «НАНОвый год» в рамках событий общероссийской образовательной программы «Школьная лига РОСНАНО» | сентябрь |
| 2. | Участие в городском конкурсе «Изобретение за минуту» в рамках областного Дня технического творчества | ноябрь |
| 3. | Творческая мастерская Деда Мороза | декабрь |
| 4. | Участие в мероприятиях «День детских изобретений» | январь |
| 5. | Участие в большой проектной неделе в Центре «Меридиан» | декабрь |
| 6. | Участие во Всероссийской неделе высоких технологий и технопредпринимательства в рамках событий общероссийской образовательной программы «Школьная лига РОСНАНО» | март |
| 7. | Участие в городском конкурсе «Профессии моего города» | февраль |
| Модуль «Профориентация» | | |
| 1. | Познавательные игры-задания «Мир профессий. День учителя» | октябрь |
| 2. | Коллективное творческое дело «Альбом профессий, связанных с компьютерным дизайном, графикой» | январь |
| Модуль «Воспитываем вместе» | | |
| 1. | Индивидуальные консультации для родителей (дистанционный и очный формат общения) | в течение года |
| 2. | Совместный просмотр детских творческих работ по итогам года | май |
| Модуль «Российское движение школьников (РДШ)» | | |
| 1. | Знакомство с сайтом РДШ. Обзор мероприятий на новый учебный год | сентябрь |
| 2. | Участие в мероприятиях РДШ по выбору в соответствии с направлением учебного объединения | в течение года |

МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещение для проведения занятий должно отвечать санитарным нормам. Оно должно быть светлым, теплым и сухим.

Оборудуются рабочие места учащихся индивидуального и коллективного пользования, рабочее место педагога. Планировка, размещение рабочих мест должны обеспечивать благоприятные и безопасные условия для организации учебно-воспитательного процесса, возможность контроля за действиями каждого учащегося.

В кабинете предусмотрены:

- рабочие места, оборудованные ПК (ноутбуком) с программным обеспечением для работы с графическими планшетами, программой GIMP, веб-камерами, диктофонами и т.д. – не менее 1 на пару;
- графические планшеты – не менее 1 на пару;
- альбомы, карандаши, линейки и т.п. - 15;
- комплект шаблонов, трафаретов и т.п. для выполнения практических работ;
- подборка диагностического материала, критериев результативности обучения и методик их отслеживания;
- подборка фото-, видеоматериалов и презентаций по темам занятий;
- подборка работ учащихся;
- медиатека, аудиотека;
- папка с раздаточным материалом по темам, раздаточный материал; презентационный материал;
- разработки мероприятий, конкурсов, игр, викторин по темам и т.п.

Кабинет обеспечивается необходимыми для оказания первой помощи медицинскими и перевязочными материалами (аптечка).

Кабинет должен быть оборудован вентиляцией – она может быть естественная или смешанная и должна обеспечивать воздухообмен, температуру и состояние воздушной среды, предусмотренные санитарными нормами.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Жексенаев, А. Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие / А.Г. Жексенаев. - Москва: 2008. - 80 с.
2. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн. Серия «Учебный курс» / Г.С. Тимофеев, Е.В. Тимофеева. - Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 78 с.
3. Соловьева, Л. В. Компьютерные технологии для учителя / Л.В. Соловьева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 124 с.
4. Тимофеев, С. М. Работа в графическом редакторе GIMP / С.М. Тимофеев. - Эксмо-Пресс, 2010.- 87 с.
5. Хахаев, И. А. Графический редактор Gimp. Первые шаги / И.А. Хахаев. - ДМК-пресс, 2009. – 220 с.
6. Шишкин, В. В. Графический растровый редактор Gimp : учебное пособие / В.В. Шишкин, О.Ю. Шишкина, З.В. Степчева. – Ульяновск: УлГТУ, 2010. – 119 с.
7. Якушин, А. The GIMP Gnu Image manipulation Program Редактирование изображений. – Open Office.ru, 2004.
8. Колисниченко, Д. GIMP 2. Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS (+ CD-ROM) / Д. Колисниченко. – СПб, БХВ-Петербург. – 2009.
9. Кубасова, Н. А. Методические указания по выполнению лабораторно практических работ в графическом редакторе GIMP / Н.А. Кубасова. – Министерство образования и науки Самарской области ГАПОУ ПСЭЖ им. П. Мачнева.
10. Демин, А. Ю. Практикум по компьютерной графике: учебное пособие / А.Ю. Демин. - Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2014. - 120 с.

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. Статья про GIMP. [Электронный ресурс] - Электрон. текстовые данные (15 285 bytes). Режим доступа: <http://www.progimp.ru>;
2. Александр Прокудин. Руководство пользователя GIMP. [Электронный ресурс] / Прокудин А. - Электрон. текстовые данные - М., 2010.- Режим доступа: <http://docs.gimp.org/ru>;
3. Графический редактор GIMP: легкие уроки и простые примеры. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://knach.com>;
4. Технология работы с графической информацией. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.ppf.krasu.ru/informatica/graph/slide_graph.htm
5. Уроки по Gimp. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gimp.nas2.net/>

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Педагог, реализующий данную дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы; либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.