

*Департамент образования города Москвы*  
*Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы*  
*«Школа № 902 «Диалог»»*  
*(ГБОУ Школа № 902 «Диалог»)*

<b>РАССМОТРЕНО:</b> <b>Руководитель МО</b>  _____/Крючкова Т.И./ Протокол № 1 от «29»августа 2016 г.	<b>УТВЕРЖДАЮ</b> Директор ГБОУ Школа №902 «Диалог»  _____ Ильяшенко А.В. Приказ №1/1 от «01»-сентябрь 2016 г.
<b>ПРИНЯТО</b> методическим Советом ГБОУ Школа №902 «Диалог» Протокол №1 от «29» августа 2016г.	

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
Направленность программы: техническая.  
**«Компьютерная графика»**

Возраст детей, на которых рассчитана программа: **11-14 лет.**

Срок реализации программы: **1 год.**

Уровень программы: **базовый.**

Составитель и realizator программы:  
педагог дополнительного образования  
**Гаврюшина Виктория Анатольевна**

Москва 2016г.

## Пояснительная записка

Данная программа ориентирована на изучение графической компьютерной программы векторной графики Corel Draw в рамках её широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

CorelDRAW -- это многофункциональный редактор с расширенными возможностями. Его активное использование, как любителями, так и профессионалами объясняется, прежде всего, тем, что она обладает большим набором средств создания и редактирования графических образов, удобным интерфейсом, сравнительно небольшим размером, высоким качеством получаемых изображений.

CorelDraw -- один из лучших представителей векторных графических редакторов. Свойства и возможности этой программы позволяют работать с формой изображения: сжатие, растяжение, изменения размера и т. д. Особенности программы CorelDRAW в том, что при работе с ней легко сочетать изображения с произвольно размещёнными разного рода надписями. Назначение CorelDRAW заключается в изготовлении эмблем, товарных знаков, в книжной, журнальной, рекламной вёрстке любой сложности. В векторном графическом редакторе задаются координаты начала и конца отрезка, его толщина и цвет.

Достоинства CorelDRAW заключаются в точности форм, возможности ввода с клавиатуры любого параметра, использовании градиента, огромном количестве встроенных палитр, удобном интерфейсе и поддержке множества форматов.

Компьютерная графика CorelDRAW идеально подходит для создания иллюстраций, состоящих из множества рисунков, фотографий и надписей.

Таким образом, векторный редактор CorelDRAW позволяет выполнить самые разные по уровню сложности графические задачи.

### **Актуальность программы.**

Программа соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам: Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 03.07.2016) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2016).

**Новизна** данной программы, а также ее **педагогическая целесообразность** заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Причем, к данным программам обращаются не только дизайнеры, художники, фотографы, полиграфисты, редакторы изданий, веб-мастера, но и многие другие специалисты, которым приходится быстро и качественно обрабатывать какие-то изображения.

### **Место программы в программном поле учреждения.**

Данная программа «Компьютерная графика» является практико-ориентированной и предлагается для изучения в школах, имеющих необходимое учебно-методическое и техническое оснащение. Он предназначен для учащихся, имеющих элементарные навыки работы с операционной системой WINDOWS.

Темы, рассматриваемые в предлагаемом курсе компьютерной графики, не изучаются в базовом стандарте по информатике общеобразовательной школы.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

Очень часто CorelDraw применяется и в быту. Знание этой программы необходимо для обработки личных фотографий, оформления рефератов, разнообразных печатных работ, дизайна блогов. Учащиеся смогут начертить схемы и диаграммы. Эта программа открывает перед изучающими их огромные возможности в плане монтажа различного рода, создания рисунков, макетов буклетов, листовок, визиток, логотипов, восстановления старых снимков. Для начинающих веб-дизайнеров эта программа просто незаменима для создания различных графических элементов при создании сайтов.

**Целью** данной программы является создание условий для учащихся, при которых они смогут создавать иллюстрации различного уровня сложности и редактировать изображения:

- познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программы векторной графики Corel Draw.
- сформировать алгоритм работы с учетом особенностей векторной графики.
- ознакомление с профессией, связанной с данной программой, формирование допрофессиональных навыков.

**Срок реализации, продолжительность образовательного процесса.**

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Общая продолжительность обучения составляет 72 час.

Процесс разделен на два этапа.

На первом этапе рассматриваются возможности векторной графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

На втором этапе предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.). Экспортирование и импортирование изображений – использование возможностей графической программы для создания сложных проектов.

**Режим занятий.**

Занятия проводятся: 2 раза в неделю по 1 часу.

**Структура занятия**

<b>2,0 часа</b>	5 минут	Учебно-организационная работа
	50 минут	Учебное занятие
	5 минут	Перерыв
	50 минут	Учебное занятие
	5 минут	Учебно-организационная работа

**Возраст обучающихся.**

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы составляет от 11 до 14 лет.

**Психологические особенности младшего подростка.**

6-ой класс

Познавательные процессы:

С 6-го класса начинается интеллектуализация познавательных процессов: внимания,

- памяти,
- воображения,
- мышления,
- речи.

Этот процесс зависит от усложняющегося в 6-ых классах обучения.

У шестиклассников происходят важные **процессы, связанные с перестройкой памяти.**

Активно развивается логическая память, но замедляется развитие механической памяти, что связано с увеличением объема информации.

Можно говорить о сформированности словесно-логического мышления, на основе которого начинается становление **теоретического рефлексивного мышления**, характерного высокому уровню развития интеллекта.

Ведущий вид деятельности:

В шестом классе у ребенка появляется потребность в серьезной самостоятельной деятельности, которая в принципе может удовлетворяться в рамках школьного обучения. Учение может приобрести новый личностный смысл стать деятельностью по самообразованию и самосовершенствованию (см. мотивация).

Социальная ситуация развития:

В 6-ом классе у ребенка появляется потребность в самостоятельности и в общении со сверстниками. Самостоятельность шестиклассника выражается в основном в стремлении к эмансипации от взрослых, освобождении от их опеки и контроля.

Мотивация:

В 6-ом классе у ребенка появляется характерная особенность – стремление к самообразованию. Если за время обучения в 1 – 5 классах у ребенка сложилась **мотивация достижения успехов**, то самообразование шестиклассника будет связано с учением в школе, при **мотивации избегания неудач** – с увлечениями неучебного характера (бессодержательное общение со сверстниками).

Новообразование:

Центральным новообразованием младшего подросткового возраста (11-13 лет) считается **чувство взрослости** – отношение подростка к себе как к взрослому, ощущение и осознание себя в какой-то мере взрослым человеком. Взрослеть шестиклассника заставляют обстоятельства, связанные с физическими изменениями его организма. Проявление чувства взрослости начинается с подражания внешним формам наблюдаемого поведения окружающих подростка взрослых людей (изменения во внешнем облике, в манерах и т. п.).

Общение:

В 6-ом классе у детей повышается внимание к тому положению, которое они занимают в классе среди сверстников. Шестиклассники начинают проявлять интерес к детям противоположного пола и взаимоотношениям с ними.

Изучение материала курса требует начальной подготовки основ пользования персональным компьютером и основ пользования стандартными инструментами офисных приложений.

Главным условием приёма в группу является своевременная запись при наличии свободных мест (по количеству компьютеров в компьютерном классе). Принимаются все желающие без специальной подготовки и не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

### **Формы занятий.**

Форма организации деятельности – индивидуально- групповая (3-5 человек).

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём, большее количество времени занимает практическая часть.

**Количество обучающихся в группе:** от 15 до 30 человек.

### **Формы проведения занятий:**

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

### **Ожидаемые результаты.**

К концу обучения ребенок будет знать:

- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

- уметь:

- создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Corel Draw, а именно:
  - создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
  - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
  - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
  - закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
  - работать с контурами объектов;
  - создавать рисунки из кривых;
  - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
  - получать объёмные изображения;

- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.

### **Формы подведения итогов реализации программы.**

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений.

Основная часть курса проводится в форме практических занятий. Сначала занятия преподаватель рассказывает новый материал (10 – 15 минут). После этого учащиеся самостоятельно выполняют практическую работу, состоящую из нескольких заданий. Разработанная пошаговая инструкция по выполнению практических работ и консультация преподавателя позволяют эффективно выполнять поставленные задачи. Так как уровень подготовки учащихся различен, то и количество выполненных заданий в самостоятельной практической работе будет неодинаковым.

Для отслеживания динамики освоения образовательной программы осуществляется промежуточная и итоговая диагностика. В конце каждого практического занятия учащиеся должны получить результат – рисунок на экране монитора.

На заключительном занятии в качестве контроля по усвоению предоставленной учащимся информации можно использовать письменный тест, составленный на основе рассмотренных тем в лекционной и практической части курса.

Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов; после изучения каждого раздела программы учащиеся выполняют творческие задания по данной теме. В конце года изучения обучающиеся выполняют творческий проект, защита которого происходит на итоговых занятиях.

### **Учебно-тематический план и содержание программы.**

№	Содержание программы (разделы, темы)	Количество часов			Примечание
		теории	практики	всего	
1	Вводное занятие «Основные понятия векторной графики и возможности ее применения», правила ТБ.	1	-	1	
2	Базовый инструментарий.	2	8	10	
3	Построение фигур.	1	3	4	
4	Цвет в программе Corel Draw.	1	3	4	
5	Операции с контурами.	2	3	5	
6	Возможности растра в векторной	-	3	3	

	программе.				
7	Основы работы с текстом.	1	5	6	
8	Работа с фигурами.	1	3	4	
9	Художественное оформление.	2	4	6	
10	Творческое задание «Рекламный проект».	-	6	6	
11	Создание переходов фигур и цветов.	2	5	7	
12	Использование трехмерных эффектов.	2	7	9	
13	Применение атрибутов вида и графических стилей.	-	2	2	
14	Дополнительные возможности.	-	5	5	
15	<b>ИТОГО:</b>	<b>15</b>	<b>57</b>	<b>72</b>	

### Методическое обеспечение программы.

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия, защита проектов, конкурс творческих работ.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:

- беседа;
- лекция;
- объяснение материала;
- метод демонстрации;
- конспектирование основного теоретического материала;
- комбинированные теоретически-практические занятия;
- самостоятельная практическая работа за компьютером.

Условия реализации программы:

Представлены современные информационно-методические условия реализации программы (электронные образовательные ресурсы, информационные технологии).

Необходимое оснащение для реализации программы:

- персональные компьютеры с ПО, оснащенные выходом в Интернет;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- интерактивная доска;
- проектор;
- принтер цветной;
- сканер;
- графический планшет;
- электронный носитель информации;



- диски с клипарт картинками;
- тетрадь для записей, ручка, карандаш.

### Список литературы

1. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург, 2010 г.
2. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург, 2008г.
3. Уроки информатики в 5-6 классах, методическое пособие, Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2006.
4. Сборник образовательных программ по дополнительному образованию детей культурологического, научно-технического, социально-педагогического направлений, ч. 2, ЮОУ образования Департамента образования г. Москвы, 2007г.
5. Л. А. Залогова. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум, 3-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
6. Интернет источники:
  1. <http://soft.mydiv.net/win/download-CorelDRAW-Graphics-Suite.html>.
  2. <https://infourok.ru>.
  3. <http://nsportal.ru>.
  4. [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
  5. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
  6. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
  7. [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
  8. [www.intel.ru](http://www.intel.ru)
  9. [www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika](http://www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika)