

Управление образования администрации г. Хабаровска

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА
ЦЕНТР ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ
«ОТРАДА»
(МАУ ДО ЦЭВД «Отрада»)

Принята
Педагогическим советом
протокол от «03» сентября 2018 г.
№ 1



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО
ЦЭВД «Отрада»
И.И. Белогруд
«03» сентября 2018 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика и дизайн»
Студии «Формат»
технической направленности
для учащихся 10-13 лет
срок реализации – 3 года

Педагог, реализующий программу:
Шарипова Екатерина Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

г. Хабаровск
2018 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Занятия в студии компьютерной графики дают возможность получения дополнительного образования, решают задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Сегодня одной из основных и, наверное, самой сложной задачей в школе является развитие творческих способностей ребенка. Творчество предполагает самостоятельность, независимость, оригинальность мышления, богатство отношений. При работе с детьми надо учитывать, что создание нового означает для ребенка то, что у него никогда еще не получалось. Что же предпринять для развития творческих способностей детей, для повышения их творческого потенциала? С полной уверенностью можно утверждать лишь то, что наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Причина проста, и она кроется в особенностях человеческой психики и физиологии. Любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения.

Работа с графической информацией на компьютере все больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют в своей работе компьютерную графику. С появлением сканеров, цифровых фотоаппаратов, Web-камер человек получил в свои руки большое количество цифровых изображений. Это породило потребность в их обработке, восстановлении, создании на их основе новых изображений, фотомонтажа, коллажей и т.д.

Программа «Компьютерная графика и дизайн» позволяет учащимся овладеть этими навыками, а также способствует развитию познавательной активности учащихся, творческого и операционного мышления, повышения интереса к информатике, профориентации в мире профессий, связанных с использованием знаний этой науки. Программой предусмотрено изучение двух дисциплин: *основы рисунка на компьютере и графический дизайн*.

Данная программа *технической направленности, модифицированная*, составлена на основе дополнительных образовательных программ

- «Компьютерная графика в развитии учащегося XXI века» (автор - М.М. Воронцовская, учитель информатики и ИКТ, высшей квалификационной категории, г. ВЬКСА 2009);
- «Графика в среде Adobe Photoshop» (автор - учитель информатики МБОУ СОШ №12 Семенов Татьяна Владимировна, г. Байкальск, 2009);
- «Компьютерная графика и дизайн» (автор - педагог дополнительного образования З.В. Галичина, Ставропольский край, 2008 г.);
- элективный курс "Компьютерная графика и основы дизайна" (автор – учитель М.А. Пешкова, г. Бугульма, 2009 г.)

Актуальность.

Перед образовательным процессом все более решительно ставится задача выделения учебного времени на творческую работу учащегося, нацеленную на активную учебно-познавательную деятельность и использование современных информационных технологий. Изменение условий жизни общества неизменно вызывает совершенствование образовательных концепций. Под воздействием новых информационных технологий меняется взгляд на образование, на содержание и методы обучения предметным дисциплинам. Бурно развивающийся процесс информатизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий. Одним из ее главных элементов является компьютерная графика. Широкое распространение компьютерных технологий вызывает необходимость углубленного изучения школьниками теоретических основ компьютерной графики и обучение практическим навыкам, которые открывают большие возможности не только для работы с изображениями, но и для использования их в оформлении школьных рефератов, докладов, буклетов, презентаций и т.д.

В современных образовательных стандартах неоправданно мало учебного времени уделяется изучению раздела «Компьютерная графика». Поэтому необходимо более активно использовать возможности дополнительного образования. Занятия по программе «Компьютерная графика и дизайн в среде Adobe Photoshop» помогут в решении этой проблемы.

Новизна.

Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом в обучении,

которые помогут достичь поставленной цели. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить.

Педагогическая целесообразность.

Программа «Компьютерная графика и дизайн» не только прививает навыки и умения работы в графическом редакторе, но и способствует формированию эстетической культуры, не дает ребенку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира. Знакомство с компьютерной графикой и дизайном в рамках программы позволяет выйти на уровень практической деятельности обучающихся и реализации в социальной среде в виде поздравительных открыток, календарей, оформления обложек к дискам, пригласительных билетов на праздники и др.

Отличительные особенности программы.

Особенностью данной образовательной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение учащимися компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Параллельное изучение двух дисциплин - *основы рисунка на компьютере* и *графический дизайн* – способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Отличительной особенностью является и использование нестандартных материалов при выполнении различных дизайн проектов.

Принципы содержания программы:

1. Комфортность: атмосфера доброжелательности, создание ситуации успеха.
2. Творчество: реализация творческих задач через использование активных методов и форм работы.
3. Деятельность: переход от совместных действий взрослого и ребенка к самостоятельным.
4. Опора на внутреннюю мотивацию: эмоциональное вовлечение обучающихся в творческий процесс.
5. Личностно-ориентированное взаимодействие: создание в творческом процессе раскованной, стимулирующей творческую активность атмосферы.

Условия реализации программы

Данная программа ориентирована на детей 10-13 лет. Общий срок реализации – 1 год (144 часа). Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Наполняемость группы 10-12 человек (по количеству компьютеров в кабинете).

Цель:

Создание условий для формирования устойчивого интереса к компьютерному дизайну, способствующих развитию творческой самостоятельной личности, готовой к успешной деятельности в современном информационном мире.

В соответствии с Конвенцией о правах ребенка дети имеют право на образование и полную подготовку к самостоятельной жизни в обществе, воспитание в духе мира, достоинства, толерантности, свободы, равенства и солидарности, на участие в общественной жизни. В целом, обучение компьютерным технологиям через графику и анимацию позволит создать благоприятную ситуацию для приобщения ребенка к новому миру современных технологий.

Задачи:

Предметные:

- обучение работе с цифровыми изображениями в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- расширение знаний, полученных на уроках информатики, технологии, изобразительного искусства, их систематизация;
- обучение художественным навыкам оформления документов на компьютере (титульных листов, объявлений, открыток и пригласительных билетов, текстового оформления, рекламных проспектов);
- знакомство с основами знаний в области композиции, дизайна, формообразования;

Метапредметные:

- развитие интереса к информатике, компьютерной графике, дизайну;
- подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира;
- развитие познавательной активности, стремления к самообразованию,
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

- развитие творческого и операционного мышления, воображения, художественного вкуса, графического умения;
- развитие моторики руки, зрительной памяти, глазомера.

Личностные:

- формирование информационной и эстетической культуры обучающихся;
- воспитание толерантного отношения в группе;
- воспитание собранности, аккуратности при подготовке к занятию;
- воспитание умения планировать свою работу;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности и развитого воображения;
- воспитание стремления использовать полученные знания на других предметах и в жизни;
- профориентации в мире профессий, связанных с использованием знаний компьютерной графики.

Ожидаемые результаты.

В результате освоения теоретической части программы обучающиеся должны

ЗНАТЬ:

- Назначения и функции программы Adobe Photoshop;
- Специальную терминологию;
- Простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
- Понятие композиции, дизайна в графике;
- Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- Способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- Основы работы с текстом;
- Способы эффектного оформления фотографий;
- Приемы восстановления фотографий;
- Способы хранения изображений в файлах растрового формата;

В результате освоения практической части программы обучающиеся должны

УМЕТЬ:

- Запускать графический редактор, создавать и редактировать изображения;
- Загружать и сохранять изображения;
- Создавать рисунки из простых объектов (овал, прямоугольник, линия);
- Создавать рисунки из кривых;
- Создавать рисунки с помощью группы инструментов рисования;
- Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов и выполнять с ними различные действия (перемещать, дублировать, вращать и др.);
- Выполнять основные операции над объектами (перемещение, масштабирование, трансформацию, удаление и др.);
- Формировать собственные цветовые оттенки;
- Закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- Применять различные графические эффекты;
- Выполнять надписи на изображении;
- Редактировать изображения с использованием различных средств художественного оформления;
- Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- Применять к тексту различные эффекты;
- Выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
- Ретушировать фотографии;
- Выполнять фотомонтаж, составлять коллажи;
- Работать с многослойным изображением;
- Создавать новую кисть, форму, текстуру, градиент;
- Создавать анимированные изображения в приложении Adobe ImageReady.

Межпредметные связи.

Знания, полученные на занятиях студии компьютерной графики «Формат», учащиеся в дальнейшем могут использовать для визуализации научных и прикладных исследований в различных предметных областях знаний – физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на web-странице. Знания и умения, приобретенные на занятиях, являются фундаментом для дальнейшего изучения компьютерной графики в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, web-дизайна.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-й год обучения

№ занятия	Тема	Количество часов	Теоретические	Практические
	Основы рисунка на компьютере	72	20	52
1	Введение. Компьютерная графика.	6	2	4
2	Основы рисования в текстовом редакторе Microsoft Word	30	8	22
3	Основы рисования графическом редакторе Paint	36	10	26
	Графический дизайн	72	20	52
1	Основы работы в текстовом редакторе Microsoft Word	32	8	24
2	Основы работы в программе PoverPoint	12	4	8
3	Творческие проекты в программе PoverPoint	28	8	20
	ИТОГО:	144	40	104

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1-й год обучения

Основы рисунка на компьютере

Тема 1. Введение. Компьютерная графика.

Теоретическая часть. Назначение, цели и задачи студии, безопасная работа в компьютерном классе. Компьютерная графика, ее роль в жизни человека, растровая и векторная графика, форматы графических изображений. Назначение и применение текстового редактора Microsoft Word, интерфейс программы.

Практическая часть

- *упражнения:* создание, сохранение, закрытие документа; поиск документа, создание новой папки для хранения документов; изменение параметров документа.

Тема 2. Основы рисования в текстовом редакторе Microsoft Word.

Теоретическая часть. Инструменты художника. Инструменты чертежника. Масштаб и трансформация изображения. Отмена операции и ластик. Цветовая палитра. Работа с текстом.

Практическая часть

- *упражнения:* использование инструментов свободного художника, чертежника, заливка контура цветом, изменение параметров инструментов, использование форм для создания

орнамента, тематических рисунков, техника рисования деревьев, животных., снега, снеговика.

- *практические работы*: рисунок «Осенняя фантазия», орнамент «Зимние узоры», «Новогодняя сказка».

Тема 3. Основы рисования графическом редакторе Paint

Теоретическая часть. Назначение и применение графического редактора Paint. Интерфейс программы. Инструментарий графического редактора Paint. Параметры инструментов. Использование инструментов рисования.

Практическая часть

- *упражнения*: Техника рисования простых форм, воды и волн, рыбок, элементов неба, насекомых, травы и цветов.

- *практические работы*: рисунок-открытка «С Днем влюбленных», рисунок «Подводный мир», рисунок «Зовут космические дали», рисунок «Что такое лето», рисунок «Береги природу».

Графический дизайн

Тема 1. Основы работы в текстовом редакторе Microsoft Word.

Теоретическая часть. Дизайн как творческий процесс. Виды дизайна. Текстовый редактор Word. Интерфейс программы. Клавиатура. Основные клавиши. Инструментарий программы. Меню «Файл». Работа с изображением. Формат рисунка. Меню «Вставка». Автофигуры. Трансформация. Стили. Работа с таблицами.

Практическая часть

- *упражнения*: набор и редактирование текста, вставка изображения в текст, подписи изображений, создание и редактирование таблиц.

- *практические работы*: создание бейджика, грамоты, фотоколлажа, таблицы с текстом.

Тема 2. Основы работы в программе PowerPoint

Теоретическая часть. Программа PowerPoint. Интерфейс программы. Основные возможности программы PowerPoint. Презентация - представление информации.

Практическая часть

- *упражнения*: выбор макета и шаблона презентации, добавление изображений и текста, добавление переходов, эффектов.

- *практические работы*: создание презентации «Знакомьтесь, это я!», «Мой класс».

Тема 3. Творческие проекты в программе PowerPoint

Теоретическая часть. Способы поиска необходимой информации. Беседа «Животный мир моего края». Беседа «Зовут космические дали». Беседа о бережном отношении к природе.

Практическая часть

- *практические работы:* творческие проекты «Животный мир моего края», «Зовут космические дали», «Береги природу», «Мой дом – моя Россия», «Что такое лето».

2-й год обучения

№ занятия	Тема	Количество часов	Теоретические	Практические
	Основы рисунка на компьютере	72	15	57
1	Введение в программу Adobe Photoshop	4	1	3
2	Основы рисования в графическом редакторе Adobe Photoshop	28	4	24
3	Анимация в графическом редакторе Adobe Photoshop	14	4	10
4	Творческие проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop	26	6	20
	Графический дизайн	72	12	60
1	Основы работы с многослойным изображением в программе Adobe Photoshop	18	4	14
2	Творческие проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop	40	4	36
3	Работа с качеством изображений в программе Adobe Photoshop	14	4	10
	ИТОГО:	144	27	117

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**2-й год обучения****Основы рисунка на компьютере****Тема 1. Введение в программу Adobe Photoshop**

Теоретическая часть. Техника безопасной работы за компьютером. Растровая графика. Назначение и применение программы Adobe Photoshop. Форматы графических изображений. Организация палитр. Настройка системы.

Практическая часть

- *упражнения*: открытие, сохранение, закрытие изображения; создание нового изображения; изменение параметров изображения.

Тема 2. Основы рисования в графическом редакторе Adobe Photoshop

Теоретическая часть. Инструменты свободного рисования. Цветовая палитра. Заливка контура цветом. Параметры инструмента *кисть*. Цветовые модели. Библиотека Pantone. Загрузка новой *кисти*. Создание новой *кисти*. Контуры. Линии Безье. Стандартные формы и библиотека контуров. Простая отрисовка. Сложная отрисовка.

Практическая часть

- *упражнения*: создание новой кисти, создание орнамента с помощью *кисти*, простая отрисовка, сложная отрисовка.

- *практические работы*: рисунок «Осенний букет», рисунок «Осени неслышные шаги», рисунок «Символ Нового года».

Тема 3. Анимация в графическом редакторе Adobe Photoshop

Теоретическая часть. Анимированная графика. Виды анимации. Знакомство с палитрой *Анимация*. Gif-анимации. Эффект мерцания. Анимация движения.

Практическая часть

- *упражнения*: эффект мерцания «Звездное небо», анимация движения «Снеговик на лыжах».

- *практические работы*: рисунок-открытка «8 марта» с элементами анимации.

Тема 4. Творческие проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop

Теоретическая часть. Беседа «2015 год – год русской литературы». Беседа «Сказки А.С. Пушкина». Беседа «Домашние животные в литературных произведениях». Беседа «Мир наших фантазий».

- *практические работы*: рисунок по сказкам А. Пушкина «У Лукоморья дуб зеленый», Рисунок «Наши четвероногие друзья», рисунок «Наши четвероногие друзья», рисунок «Полет над радугой».

Графический дизайн

Тема 1. Основы работы с многослойным изображением в программе Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Adobe Photoshop – программа для обработки растровых изображений. Импорт и экспорт изображений. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Послойная организация изображения. Операции со слоями. Управление параметрами и редактирование фонового слоя. Заливка фона градиентом. Создание градиентной заливки. Текстовые слои.

Практическая часть

- *упражнения:* дополнение, пересечение и вычитание областей выделения, масштабирование, поворот, искажение, кадрирование, создание, выделение, трансформация, вращение, перемещение, удаление слоев, редактирование, форматирование символов и абзацев, использование эффектов, управление параметрами и редактирование фонового слоя, заливка фона градиентом, создание градиентной заливки.

- *практические работы:* творческая работа «Фантазируй и твори».

Тема 2. Творческие проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Беседа «Символы Нового года». Виды открыток. Плакат. Афиша.

Практическая часть

- *практические работы:* проект открытки «Символ Нового года», проект пригласительного билета, проект афиши новогоднего утренника, проект настенного календаря, проект «Расписание уроков», Проект открытки (плаката) «День Победы».

Тема 3. Работа с качеством изображений в программе Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Сканирование и коррекция изображений. Техника тоновой коррекции, цветокоррекции. Обработка фотографий. Яркость, насыщенность.

Ретуширование фотографий. Чистка и восстановление деталей изображения. Фильтры.

Практическая часть

- *упражнения:* сканирование изображений, обработка, ретушь.

- *практические работы:* ретуширование старой фотографии из семейного архива.

3-й год обучения

№ занятия	Тема	Количество часов	Теоретические	Практические
	Основы рисунка на компьютере	72	10	62
1	Техника рисования в графическом редакторе Adobe Photoshop	32	4	28
2	Тематические проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop	40	6	34
	Графический дизайн	72	18	54
1	Основы композиции в графическом дизайне	20	8	12
2	Творческие проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop	52	10	42
	ИТОГО:	144	28	116

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3-й год обучения

Основы рисунка на компьютере

Тема 1. Техника рисования в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Техника безопасной работы за компьютером. Растровая графика. Инструменты свободного рисования. Настройка параметров. Отрисовка с помощью графического планшета.

Практическая часть

- *упражнения:* настройка параметров инструментов свободного рисования, отрисовка простого объекта, отрисовка сложного объекта, приемы рисования фейерверка, животных.
- *практические работы:* рисунок «У природы нет плохой погоды».

Тема 2. Тематические проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Беседа «Мой любимый край». Беседа «Новогодние персонажи в сказках». Беседа «Животные в литературных произведениях». Беседа «Покорители космоса»

- *практические работы:* рисунок «Мой любимый край», рисунок «Новогодняя сказка», рисунок «Новогодний фейерверк», рисунок «В мире животных», рисунок «Животные в литературном произведении», анимационный рисунок «Покорители космоса». Сочетание движения и мерцания, рисунок «Дивный сад».

Графический дизайн

Тема 1. Основы композиции в графическом дизайне.

Теоретическая часть. Дизайн. Построение композиции. Пластические средства композиции. Гармонизация. Нюансы и контрасты, свет и тень. Гармонизация. Статика и динамика, симметрия, асимметрия. Гармонизация. Метр и ритм, пропорции и отношения. Общие принципы композиционно-художественного образования формы.

Практическая часть

- *упражнения:* построение композиции с использованием геометрических фигур,

Тема 2. Творческие проекты в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Теоретическая часть. Цикл бесед об экологической ситуации в городе, в стране, в мире. Беседа «Люби и знай свой край», Беседа «Книга – источник знаний».

Практическая часть

- *практические работы*: проект «Любимая наша Земля», проект плаката «Осторожно огонь!», проект листовки «В защиту зеленой красавицы», коллаж «Зимние приключения» с использованием фотографий, проект «Люби и знай свой край» (мультимедийная презентация), коллаж «Весенний праздничный букет», коллаж «По страницам любимой книги», фотомонтаж «Чудеса селекции» (несуществующие животные), коллаж «Ваш подвиг в наших сердцах».

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.

Формы организации учебных занятий.

Занятия комбинированные: включают теоретическую и практическую части.

Основные формы работы в процессе обучения:

– общегрупповая – одновременное участие всех обучающихся в общей для всех учебной деятельности под руководством учителя (такая форма целесообразна, если все обучающиеся одинаково подготовлены и могут работать в одном темпе);

– групповая – сотрудничество нескольких обучающихся, перед которыми ставится конкретная учебно-познавательная задача (работа в этом случае строится на принципе самоуправления и самоконтроля);

– парная – работа в паре, когда хорошо успевающий ученик выполняет функцию учителя, в процессе чего он не только научит слабого ученика, но и основательно закрепит полученные знания;

– индивидуальная – выполнение учебного задания каждым учеником самостоятельно на уровне его подготовленности, возможностей и способностей.

На каждом занятии материал излагается следующим образом:

- повторение основных понятий и методов работы с ними;
- объяснение нового материала;
- выполнение заданий для получения основных навыков работы (в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения);
- упражнения для самостоятельного выполнения;
- проекты для самостоятельного выполнения.

Теоретическая и практическая части курса изучаются параллельно, чтобы сразу закреплять теоретические вопросы на практике.

Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютеров, занятия включают здоровьесберегающие технологии: организационные моменты, проветривание помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики утомления.

Методы и приемы преподавания.

1. *Репродуктивный метод* используется для формирования умений и навыков обучающихся и способствует воспроизведению знаний и их применению по образцу или в несколько измененных, но опознаваемых ситуациях, используется, как правило, в сочетании с объяснительно-иллюстративным методом.
2. *Объяснительно-иллюстративный или информационно-рецептивный метод* заключается в том, что преподаватель передает обучающимся готовую информацию с помощью различных средств обучения, а учащиеся воспринимают и фиксируют в памяти эту информацию. Этот метод используется чаще всего при изучении какой-либо новой темы или нового фрагмента занятия.
3. *Алгоритмический метод* используется для построения последовательности действий обучающихся для достижения определенного заранее результата.
4. *Эвристический или частично-поисковый метод*, при котором преподаватель организует участие обучающихся в выполнении отдельных шагов поиска решения проблемы.

Основополагающие принципы реализации программы:

- *принцип наглядности*: на занятиях большое внимание уделяется использованию наглядных материалов, так как через органы зрения человек получает почти в 5 раз больше информации;
- *принцип доступности*: при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, материал преподается от простого к сложному;
- *принцип сознательности и активности*: для активизации деятельности обучающихся используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов;
- *принцип взаимодействия*.

Формы контроля.

Для контроля знаний используется рейтинговая система, оценка разработанных проектов с учетом их участия в школьных, районных, городских, региональных конкурсах проектов.

После изучения каждого раздела программы усвоение его теоретической части проверяется с помощью тестов, выполняются творческие задания по заданной или свободной теме, оформляется выставка работ обучающихся. Лучшие работы направляются на различные творческие конкурсы.

Из способов оценивания предлагается мониторинговая модель как наблюдение за работой, описание особенностей поведения ребенка. Фиксируется не только эффективность выполнения учебных заданий, но и то, какие качества личности и какие умения при этом развивались, и насколько они сформировались. Для этого используются индивидуальные карты личностного развития воспитанника.

Условия успешности обучения в рамках программы студии.

- активность обучающегося;
- повышенная мотивация;
- связь обучения с жизнью учебного заведения;
- самостоятельность мышления;
- участие в творческих конкурсах различного уровня;
- возможность размещения работ в сети Интернет.

Материально-техническое обеспечение программы.

Для реализации необходим кабинет, оснащенный компьютерной техникой: персональные компьютеры (по одному на каждое рабочее место) и центральный компьютер для преподавателя, объединенные в локальную сеть, графический редактор Adobe Photoshop версии не ниже CS3, цветной принтер, сканер, интерактивная доска или мультимедийный проектор с экраном, флэш-накопитель.

Список литературы:

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Практикум. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2005
- Карасева В.Э., Чумаченко И.Н. Ретушь и фотомонтаж в Photoshop CS. М.: NT Press, 2004
- Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. Графический дизайн. Учебное пособие. М.: «Русское слово», 2008
- Рожкова Н.Г., Данилов П.П., Шитов В.Н. Графический дизайн и реклама на компьютере. Краткое руководство. М.: «Вильямс», 2006
- Сайт www.ADOBEPS.RU – уроки и статьи Adobe Photoshop
- Сайт <http://www.photoshop-master.ru/> - уроки и статьи Adobe Photoshop
- Сайт <http://globator.net/> статьи, уроки, конкурсы Adobe Photoshop
- Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. Самоучитель. М.: Питер, 2006
- Яцюк О., Романычева Э. Компьютерные технологии в дизайне. СПб.: «БХВ-Петербург», 2004