

Комитет по образованию Администрации Черлакского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Иртышская средняя общеобразовательная школа»  
Черлакского муниципального района

РАССМОТРЕНО

на заседании  
Педагогического  
Совета МБОУ  
"Иртышская СОШ"

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по УВР МБОУ  
"Иртышская СОШ"



Куратова С.С.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Беляева Ф.Н.

Приказ №73/2 от «30»  
августа 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся - 13-16 лет

Срок реализации - 1 год (36 часов)

Очная форма освоения

Стартовый уровень сложности

Составитель:

педагог дополнительного образования  
Костюшина Н.М.

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематическое планирование	5
3. Содержание программы	6
4. Контрольно-оценочные средства	7
5. Условия реализации программы	7
• Учебно-методическое обеспечение	
• Материально-техническое обеспечение	
• Список литературы	10
6. Приложения	11

## 1. Пояснительная записка

Данная программа составлена на основе следующих нормативных документов: Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» технической направленности, стартового уровня сложности.

**Актуальность.** Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны почти каждому. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности, и уметь грамотно ими распорядиться. Компьютерная графика - это новый вид искусства. Современный графический дизайн включает не только шрифты, но и разнообразные знаковые изображения, в том числе геометрического и растительного характера. Художники выполняют композиции из сложных пересекающихся линий, объемных элементов, узоров, цветовых пятен на экране дисплея, а затем полученные изображения распечатывают на принтере. Известно, что любознательность детей не знает границ. Ребенок испытывает большой интерес к современной технике, возможности получения информации в новой форме. Поэтому учащихся и привлекает компьютер, новые программные разработки, возможности графического редактора. Таким образом, ориентируясь на потребности детей и современные требования к преподаванию, была составлена программа обучения на компьютере графическому дизайну

**Новизна** программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

**Отличительные особенности.** Программа по своей направленности, целевым установкам и содержанию существенно отличается от традиционных программ образовательных организаций по обучению графическому дизайну. Эти отличия заключаются в углубленном знакомстве с профессиональной деятельностью графического дизайнера, путями получения образования, профессиональным самоопределением учащихся, в большем, чем в других программах, объеме практических занятий, самостоятельной работы учащихся, в том числе и с Интернет-ресурсами. Дополнительные образовательные программы по графическому дизайну, в основном, относятся к художественной направленности. Курсы компьютерной графики - очень распространенное явление в наше время. Такое множество курсов спровоцировано тем,

что требуется очень большое количество специалистов для разработки все новых и новых сайтов и наполнения этих сайтов качественной компьютерной графикой.

Программа «**Графический дизайн**» предоставляет возможность, помимо получения базовых знаний, эффективно готовить воспитанников к освоению накопленного опыта, позитивному самоопределению. Выпускники получают знания, которые при дальнейшем их развитии помогут им успешно трудоустроиться в студии дизайна, рекламные агентства, полиграфические компании в зависимости от профессионального уровня и в дальнейшем - карьерного роста.

**Адресат программы:** учащиеся средних и старших классов образовательных школ 13-16 лет, которые имеют желание обучаться данной дисциплине, с любым уровнем подготовки.

Обучение по данной программе не требует от учащихся дополнительной подготовки, и специальных навыков. Программа рассчитана на всех желающих, поэтому задания делятся на разные уровни сложности - элементарный, средний, повышенный. Тем самым при обучении по общеобразовательной общеразвивающей программе «Графический дизайн» реализуется принцип вариативности и разноуровневого обучения.

Учитывая индивидуальные особенности учащихся, программа предполагает построения индивидуальной образовательной траектории.

**Цель программы:** Развитие творческого потенциала детей через обучение новым информационным технологиям и компьютерной графике в программе Adobe Photoshop.

**Задачи:**

1. Научить работать в компьютерных программах Adobe Photoshop.
2. Ориентироваться в интерфейсе программ Adobe Photoshop.

### **Планируемые результаты**

При реализации программы «Компьютерная графика» в рамках компетентностного подхода у учащихся формируются следующие **компетенции:**

**Личностные:**

- формирование ответственного отношения к учению, способность довести до конца начатое дело на примере завершения творческих учебных заданий;
- формированию способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретенных знаний при изучении программных сред;
- повышение уровня самооценки за счет реализованных творческих, практических заданий;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и другими возрастными группами учащихся в процессе образовательной, учебно- исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

**Метапредметные:**

- умение самостоятельно ставить и формулировать новые для себя задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения требуемого результата;
- умение оценивать правильность решения учебно-познавательной задачи;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;

- умение создавать, применять, преобразовывать знаки и символы, модели и схемы при выполнении учебно-исследовательских, творческих, проектных работ;
- владение основами ИКТ;
- умение сотрудничать и вести совместную деятельность с учащимися в процессе проектной, учебно-исследовательской деятельности;

**Предметные:**

- знакомство с компьютерными манипуляторами (графический планшет, мышь);
- знание основных сведений о программах Adobe PhotoShop и Adobe Illustrator
- владение практическими действиями: создает анимированные изображения
- владение приемами и основами графического дизайна
- владение основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования.
- умение правильно использовать инструменты программ
- умение находить нужную информацию в интернете
- умение работать с компьютерной графической программой и её компонентами.

Данные компетенции формируются с учетом индивидуальных особенностей учащихся.

**2. Учебно-тематическое планирование**

№	Тема	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
<b>Знакомство с Adobe Photoshop (20 ч.)</b>					Фронтальный опрос. Оценка выполнения индивидуальных практических заданий. Просмотр портфолио работ. Теоретический контроль
	Форматы графических файлов	2	1	1	
	Палитра инструментов.	2	1	1	
	Работа со слоями	2	1	1	
	Рамка кадрирования и Раскройка	2	-	2	
	Ретуширование и трансформирование	2	-	2	
	Маски и каналы.		1	1	
	Фильтры		-	1	
	Обработка изображений.	2	-	2	
	Обработка изображений. Доработка	2	1	1	
	Техника ретуширования	2	-	2	
<b>Работа с текстом (4 ч.)</b>					
	Работа с текстом. Продолжение	2	-	2	
	Работа с текстом. Доработка	2	1	1	
<b>Инструменты (12 ч.)</b>					
	Инструмент «Кисть».	2	1	1	
	Инструмент «Лассо». Продолжение	2	1	1	
	Инструмент «Заливка»	2	1	1	
	Инструмент «Ластик»	2	1	1	
	Инструмент «Штамп»	2	1	1	
	Инструменты рисования и заливки.	1	0,5	0,5	
	Промежуточная аттестация	1	-	1	

### 3. Содержание программы

#### **Знакомство с Adobe Photoshop (20 ч.)**

Форматы графических файлов. Палитра инструментов. Работа со слоями. Рамка кадрирования и Раскройка. Ретуширование и трансформирование. Маски и каналы. Фильтры. Обработка изображений. Техника ретуширования

**Теория:** Организационные вопросы. Правила поведения в кабинете и образовательном учреждении. Введение. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики. Понятие цвета в Photoshop. Цветовая модель RGB. Работа за компьютером. Стандартные элементы: главное меню, системное меню, строка заголовка. Окно настройки редактора. Контекстное меню. Палитры. Компоновка палитры.

**Практика:** Повторение выполнения базовых операций на ПК. Просмотр палитры цветов различных изображений. Настройка параметров программы, рабочей среды. Открытие и закрытие существующего файла. Создание и сохранение нового документа. Выполнение теста «Виды компьютерной графики и их особенности». Просмотр файлов различных форматов и разрешения. Просмотр изображений в разном масштабе. Выделение объектов различными инструментами и перемещение их на другие изображения («Мой натюрморт», «В мире животных»).

#### **Работа с текстом (4 ч.)**

Работа с текстом. Продолжение. Работа с текстом. Доработка

**Теория:** Рабочая область. Строка состояния. Порядок создание нового документа, алгоритм сохранения документа. Отмена действий. Клавиатурные комбинации (сокращения).

**Практика:** Пиксель и разрешение. Особенности, параметры растровых и векторных изображений. Основные форматы JPG, GIF, PSD, PNG, PDF. Их достоинства и недостатки, целесообразность применения. Работа с инструментами выделения: область, строка, лассо, волшебная палочка и быстрое выделение. Параметры инструмента «перемещение». Понятие слоя. Палитра слоев. Особенности создания компьютерного коллажа. Эффекты слоя. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Монтаж фотографий. Настройка кадрирования.

#### **Инструменты (12 ч.)**

Инструмент «Кисть». Инструмент «Лассо». Продолжение. Инструмент «Заливка». Инструмент «Ластик». Инструмент «Штамп». Инструменты рисования и заливки.. Промежуточная аттестация.

**Теория:** Работа с инструментами: Рамка, Раскройка, Масштаб, Рука. Использование инструментов коррекции изображения. Настройка резкости и размытия изображения. Удаление фрагментов и восстановление изображений. Трансформирование объектов. Исправление перспективы. Создание панорамных изображений.

**Практика:** Работа с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Сохранение выделенной области для дальнейшего его использования. Работа со слоями: создание, отключение, удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отображение, объединение. Изменение прозрачности слоя. Создание коллажей: «Сказочные герои», «Цветочный коллаж», «Мой любимый фильм». Рисуем молнию используя корректирующий слой. Создание фотомонтажа с собственным фото. Создания

рамки для фотографии. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента «штамп». Эффект разорванной фотографии. Исправление положения и перспективы объектов («Аллея»). Создание панорамы «Время года».

#### **4.Контрольно-оценочные средства**

**Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы, ее периодичность:**

На занятиях в рамках данной программы проводится текущая и промежуточная аттестация. Текущая проводится по завершению тем и разделов, промежуточная – каждое полугодие.

Оценивание работ осуществляется по двум направлениям: практическая работа и теоретическая грамотность.

Практический контроль проводится в виде просмотра-выставки работ учащихся. Теоретический контроль в виде теста или контрольной работы по окончании каждого полугодия. По окончанию обучения по программе с учащимися проводится итоговый тест и итоговый просмотр (Приложение)

#### **5.Условия реализации программы**

Модули данной программы разработаны в соответствии с учетом возрастных особенностей и потребностей детей.

Программа имеет стартовый уровень, поэтому набор в группы осуществляется на общей основе и не требует владения специальными знаниями и навыками.

Занятия в каждой группе проходят под руководством педагога дополнительного образования по направлению «Технология» ЦОЦиГП «Точка роста» 1 раз в неделю по 1 ч.

**Срок освоения программы:** данная программа рассчитана на 1 год обучения - 36 учебных недель, общее количество часов по программе - 36 ч.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 1 часу

**Форма обучения:** освоение учащимися данной образовательной программы проводится в очной, групповой форме.

**Форма организации образовательного процесса и виды занятий**

Занятия проводятся в групповой форме.

Виды занятий, используемые в ходе реализации программы:

- рассказ, беседа, диспут, объяснение;
- работа с литературой, справочным материалом;
- выполнение графических работ;
- практическая работа;
- самостоятельная работа;
- работа за компьютерами;
- творческая работа;
- выставка, конкурс;
- итоговый просмотр работ;
- защита проекта.

**Количество учащихся в группе:** 12 - 15 человек.

## **Материально - техническое обеспечение программы**

Обновленная материально-техническая база ЦОЦиГП «Точка роста» удовлетворяет все требования к обеспечению курса:

- ПК - 10 шт.
- Медиапроектор, интерактивный комплекс - 1 шт.
- Принтер - 1 шт.
- Сканер - 1 шт.
- Операционная система Windows 10
- Стандартные программы Open Office
- Выход в сеть Интернет
- Аудио колонки

В программе используются следующие педагогические технологии:

1.Технология (методика) формирования приёмов учебной работы, позволяет направлять работу учащихся в виде правил, образцов, алгоритмов, планов описаний и характеристик географических объектов.

2. Логические опорные конспекты. Применение опорных знаний, которые используются в виде отдельных слов, рисунков, графиков, схем. Позволяют учащимся выделить главное и существенное в изучаемом материале, а также установить причинно-следственные связи и логику между смысловыми частями учебного материала.

3. Игровые технологии. Игра позволяет проявить потребность детей познавать окружающий мир, развивать интеллектуальные, волевые качества, формирующие личность в целом. На уроках биологии в 6 классе применяются обучающие, ролевые и компьютерные игры.

4. Технология проектной деятельности. Разработка проектов на основе проблемных заданий и создание проблемных ситуаций. В курсе биологии формируется основа для развития проектной деятельности учащихся в будущем.

5.Технология личностно-ориентированного обучения. Направлена на выявление и «окультуривание» индивидуального субъектного опыта ребёнка путём согласования с результатами общественно-исторического опыта, т.е. перевод обучения на субъективную основу с установкой на саморазвитие.

6.Новые информационные технологии (НИТ). Позволяют сделать учебный процесс более продуктивным, наглядным, насыщенным; дают возможность широкого выбора дидактического материала, тестов, справочного материала и т.д.

Педагогические технологии по классификации Г.К.Селевко.

1. На основе личностной ориентации педагогического процесса:

- Педагогика сотрудничества: два субъекта одного процесса должны действовать как партнёры составляя союз более старшего и опытного с менее опытным, но обладающим преимуществами молодости. Не один из них не может стоять над другим.

2. На основе активизации и интенсификации деятельности учащихся:

- Технология интенсификации обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала – опорно-схематических конспектов - ОСК (техника опорных сигналов В.Д.Шаталова позволяет сформировать ЗУНы) у всех детей с любыми индивидуальными данными, экономит время.



- Игровые технологии, включающие группу методов и приёмов организации педагогического процесса (обучающие, развивающие, репродуктивные, творческие).
3. На основе эффективности управления и организации учебного процесса:
- Групповые технологии, которые включают способы: классно-урочная организация; лекционно-семинарские занятия; дидактические игры.
  - Технология проблемного обучения: постановка и решение проблемной ситуации, которая требует дифференцированного и индивидуального подхода. Личностный подход и мастерство учителя способны вызвать активную познавательную деятельность подростка.
  - Технология уровневой дифференциации при которой учитель работает с группами учащихся различающихся по уровню умственного развития, личностно-педагогическому типу (мышлению, темпераменту).
  - Технология саморазвивающего обучения, основанная на использовании мотивов самоусовершенствования личности. Педагогика сотрудничества, в которой ведущую роль играют теоретические знания.
  - Компьютерная технология обучения: включает наличие компьютерной информационной среды на современном уровне базы информации: гипертекст; мультимедиа; электронные коммуникации (сети).

При организации образовательного процесса используются элементы технологий:

- личностно-ориентированного обучения, направленного на перевод обучения на субъективную основу с установкой на саморазвитие личности;
- объяснительно-иллюстративного обучения, суть которого в информировании, просвещении учащихся и организации их репродуктивной деятельности с целью выработки как общеучебных, так и специальных (предметных) знаний;
- формирования учебной деятельности школьников, которая направлена на приобретение знаний с помощью решения учебных задач. В начале урока классу предлагаются учебные задачи, которые решаются по ходу урока, в конце урока, согласно этим задачам, проводится диагностирующая проверка результатов усвоения с помощью тестов;
- проектной деятельности, где школьники учатся оценивать и прогнозировать положительные и отрицательные изменения конкретных ситуаций в зависимости от действия человека;
- дифференцированного обучения, где учащиеся класса делятся на условные группы с учётом типологических особенностей школьников. При формировании групп учитываются личностное отношение школьников к учёбе, степень обученности, обучаемости, интерес к изучению предмета, к личности учителя;
- учебно-игровой деятельности, которая даёт положительный результат при условии её серьёзной подготовки, когда активен и ученик и учитель. Особое значение имеет хорошо разработанный сценарий игры, где чётко обозначены учебные задачи, каждая позиция игры, обозначены возможные методические приёмы выхода из сложной ситуации, спланированы способы оценки результатов;
- технология проблемного подхода;
- технология интеграции, которая предусматривает взаимопроникновение курса литературы с другими предметами и различными видами искусства. Данная технология является «сквозной» технологией преподавания литературы.

Одной из ведущих технологий является технология интегрирования, в частности «Интегрированные уроки (занятия)». Также при реализации программы использовали и традиционные технологии, такие как технология формирования приёмов учебной работы, практически все методы организации учебно-познавательной деятельности, классифицирующиеся:

- по характеру познавательной деятельности школьников (объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемного изложения, частично-поисковый);
- по источникам знаний (словесные, наглядные, практические);
- по логике раскрытия учебного материала (индуктивные и дедуктивные);
- по степени самостоятельности учащихся.

#### **6.Список литературы для педагога**

1. Залогова Л. А. Компьютерная графика. -М.: Лаборатория базовых знаний, 2005.
2. Залогова Л. А. Практикум по компьютерной графике, -М.: 2003.
3. Кларк Т. М. Фильтры для Photoshop: Спецэффекты и дизайн. -М.; Диалектика, 1999.
4. Панкратова Т. В. Photoshop 7: Учебный курс: Дизайн и графика. -СПб.: Питер, 2006.
5. Рейнбоу В. Энциклопедия компьютерной графики, Питер, 2003.

#### **Список литературы для учащихся**

1. Стрелкова Л. М. Photoshop: Практикум. -М.: Интеллект-Центр, 2004.
2. Угринович Н.Д., Босова Л.Л., Михайлов Н.И. Информатика: Практикум по информатике и информационным технологиям. -М.: БИНОМ; Лаборатория знаний, 2004.
3. Леонтьев, В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2010. - М.: ОЛМА Медиа Групп, 20

### Оценочные материалы

Оценивание знаний учащихся проходит по двум направлениям – теория и практика (просмотр работ)

- Практика (просмотр практических работ) (1 раз в полугодие - декабрь, май).

Теория.

- Тест по окончании каждого полугодия.

**Контроль теоретических знаний** учащихся осуществляется с учетом следующих критериев:

Высокий уровень:

- учащийся ответил на 75-100% вопросов, приводит примеры, хорошо ориентируется в материале.

Средний уровень:

- учащийся ответил на 45-74% вопросов, отвечает на дополнительные вопросы.

Базовый уровень:

- учащийся ответил на 20-44% вопросов.

### Критерии оценивания практических навыков.

Уровень	Критерии
<b>Высокий</b>	Учащийся владеет ПК программами, приемами работы в них, придает оригинальность работе, может работать со всеми инструментами. Проявляет творческий подход, составляет сам композицию, дорабатывает ее мелкими деталями. Может придавать оригинальность своей идее. Может проводить анализ выполненной работы;
<b>Средний</b>	Работает аккуратно, правильно использует инструменты в программе и знает их функции, но затруднения в проявлении оригинальности и креативности.
<b>Базовый</b>	Работа выполнена не очень аккуратно, но созданная модель соответствует эскизу и замыслу. Проводить анализ выполненной работы затрудняется.

**ПРОТОКОЛ**  
результатов промежуточной аттестации учащихся  
за \_\_\_\_\_ учебный год

Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы \_\_\_\_\_

ФИО педагога \_\_\_\_\_

№ группы \_\_\_\_\_ Год обучения \_\_\_\_\_ Дата и время проведения \_\_\_\_\_

Форма проведения аттестации \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Уровень освоения программного материала	
		Уровень теоретических знаний	Уровень практических умений и навыков
1			
2			
3			
4			
5			

Из них по результатам аттестации теоритических знаний показали:

- Высокий уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ % от общего количества учащихся в группе.
- Средний уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ % от общего количества учащихся в группе.
- Базовый уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ % от общего количества учащихся в группе.

Из них по результатам аттестации практических умений и навыков показали:

- Высокий уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ % от общего количества учащихся в группе.
- Средний уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ % от общего количества учащихся в группе.
- Базовый уровень \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ % от общего количества учащихся в группе.

Всего аттестовано \_\_\_\_\_ учащихся.

По результатам промежуточной аттестации за год \_\_\_\_\_ учащихся переведены на следующий год обучения.

По результатам промежуточной аттестации \_\_\_\_\_ учащихся окончили обучение по программе.

Педагог дополнительного образования: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

## Перечень теоретических заданий по полугодиям.

### Промежуточная аттестация Тест по окончании первого полугодия.

**Вопрос 1:** Позволяет ли Photoshop ввести в изображение текст, набранный в текстовом редакторе?

1. Да
2. Нет

**Вопрос 2:** Можно ли совместно перемещать связанные слои?

1. Нет
2. Да

**Вопрос 3:** Допускает ли Adobe Photoshop редактировать введенный в изображение текст?

1. Да
2. Нет

**Вопрос 4:** Какому цвету соответствует выделенная на рисунке информация палитры Info?

1. Белому
2. Черному
3. Красному

**Вопрос 5:** Какой из ниже перечисленных форматов файлов является собственным форматом Adobe Photoshop?

1. \*.cdr
2. \*.jpg
3. \*.psd
4. \*.gif

**Вопрос 6:** Какой из ниже перечисленных форматов файлов позволяет создавать изображения с прозрачным фоном?

1. \*.psd
2. \*.cdr
3. \*.gif

4.\*.jpg

**Вопрос 7:** Какой количество слоев возможно создать при работе с одним изображением?

1.1000

2.200

3.100

**Вопрос 8:** Какая из ниже перечисленных групп фильтров имитирует различные художественные инструменты?

Группа Blur

Группа Stylize

Группа Sketch

Группа Noise

Группа Digimarc

Группа Brush Strokes

Группа Texture

Группа Distort

Группа Pixelate

Группа Video

Группа Sharpen

Группа Render

Группа Artistic

Группа Other

**Вопрос 9:** Сколько содержит в себе каналов изображение цветовой модели RGB?

1.1

2.3

3.4

**Вопрос 10:** Сколько содержит в себе каналов изображение цветовой модели CMYK?

1.4

2.3

3.1

**Тест по окончании второго полугодия.**

**Вопрос 1:** Какое количество каналов можно создать для одного изображения?

1.100

2.200

3.24

**Вопрос 2:** Инструменты Brush Tool (Кисть) и Pencil Tool (Карандаш) позволяют

1.создавать градиентные переходы

2.рисовать цветные векторные линии

3.изменять цвет пикселей

**Вопрос 3:** Маска представляет собой:

1.черно-белое изображение без оттенков

2.цветное изображение

3.векторный объект

4.черно-белое изображение с оттенками

**Вопрос 4:** Что означает значок "Цепи" в палитре "Слои"?

1.Layer 0 является изобразительным слоем

2.Layer 0 является корректирующим слоем

3.Связь слоя Layer 0 со слоем Layer 1

**Вопрос 5:** Что означает режим смешивания цветов Overlay?

1.Осветление

2.Умножение

3.Перекрытие

**Вопрос 6:** Вводимый в изображение текст в Adobe Photoshop всегда:

1.располагается на отдельном слое

2.сливается с изображением

3.впечатывается в активный слой

**Вопрос 7:** Изображенная на рисунке область выделения была сформирована при...

1.нажатой клавише Shift

2.нажатой клавише Ctrl

.нажатой клавише Alt

**Вопрос 8:** Разрешение изображения (Resolution) определяется

1.количеством пикселей, приходящихся на единицу длины

2.количеством пикселей по ширине

3.количеством пикселей вдоль произвольной линии

4.количеством пикселей по высоте

**Вопрос 9:** Какой вариант градиента был применен для заливки фрагмента изображения?

1.4 (Reflected Gradient)

2.3 (Angle Gradient)

3.1 (Linear Gradient)

4.2 (Radial Gradient)

5.5 (Diamond Gradient)

**Вопрос 10:** Пустой слой представляет собой

1.абсолютно прозрачную основу

2.черно-белое изображение без оттенков

3.черно-белое изображение с оттенками

4.цветное изображение



**Для оценки сформированности коммуникативных умений учащихся подросткового возраста применяется следующий тест**

*Вариант I.*

*Инструкция:* Отметьте ситуации, которые вызывают у вас неудовлетворение, досаду, раздражение при беседе с любым человеком — будь то ваш товарищ, сослуживец, непосредственный начальник, руководитель или просто случайный собеседник.

**Варианты ситуаций.**

1. Собеседник не дает мне шанса высказаться, у меня есть, что сказать, но нет возможности вставить слово.
2. Собеседник постоянно прерывает меня во время беседы.
3. Собеседник никогда не смотрит в лицо во время разговора, и я не уверен, слушает ли он меня.
4. Разговор с таким партнером часто вызывает чувство пустой траты времени.
5. Собеседник постоянно суетится, карандаш и бумага занимают его больше, чем мои слова.
6. Собеседник никогда не улыбается. У меня возникает чувство недовольства и тревоги.
7. Собеседник постоянно отвлекает меня вопросами и комментариями.
8. Что бы я ни сказал, собеседник всегда охлаждает мой пыл.
9. Собеседник всегда старается опровергнуть меня.
10. Собеседник передергивает смысл моих слов и вкладывает в них другое содержание.
11. Когда я задаю вопрос, собеседник заставляет меня защищаться.
12. Иногда собеседник переспрашивает меня, делая вид, что не расслышал.
13. Собеседник, не дослушав до конца, перебивает меня лишь затем, чтобы согласиться.
14. Собеседник при разговоре сосредоточенно занимается посторонним: играет сигаретой, протирает стекла и т. д., и я твердо уверен, что он при этом невнимателен.
15. Собеседник делает выводы за меня.
16. Собеседник всегда пытается вставить слово в мое повествование.
17. Собеседник всегда смотрит на меня очень внимательно, как говорят, не мигая.
18. Собеседник смотрит на меня, как бы оценивая. Это меня беспокоит.
19. Когда я предлагаю что-нибудь новое, собеседник говорит, что он думает так же.
20. Собеседник переигрывает, показывая, что интересуется беседой, слишком часто кивает головой, ахает и поддакивает.
21. Когда я говорю о серьезном, собеседник вставляет смешные истории, шуточки, анекдоты.
22. Собеседник часто глядит на часы во время разговора.
23. Когда я вхожу в кабинет, он бросает все дела и все внимание обращает на меня.
24. Собеседник ведет себя так, будто я мешаю ему делать что-нибудь важное.
25. Собеседник требует, чтобы все соглашались с ним. Любое его высказывание завершается вопросом: «Вы тоже так думаете?» или «Вы с этим несогласны?»

## **Обработка и интерпретация результатов.**

Подсчитайте процент ситуаций, вызывающих у вас досаду и раздражение.

70% — 100% — вы плохой собеседник. Вам необходимо работать над собой и учиться слушать.

40%—70% — вам присущи некоторые недостатки. Вы критически относитесь к высказываниям. Вам еще недостает некоторых достоинств хорошего собеседника, избегайте поспешных выводов, не заостряйте внимание на манере говорить, не притворяйтесь, не ищите скрытый смысл сказанного, не монополизируйте разговор.

10%—40% — вы хороший собеседник, но иногда отказываете партнеру в полном внимании. Повторяйте вежливо его высказывания, дайте ему время раскрыть свою мысль полностью, приспособливайте свой темп мышления к его речи и можете быть уверены, что общаться с вами будет еще приятнее.

0 %— 10% — вы отличный собеседник. Вы умеете слушать. Ваш стиль общения может стать примером для окружающих.

### **Вариант II.**

*Инструкция:* «На 10 вопросов следует дать ответы, которые оцениваются»:

«почти всегда» — 2 балла;

«в большинстве случаев» — 4 балла;

«иногда» — 6 баллов;

«редко» — 8 баллов;

«почти никогда» — 10 баллов.

### **Список вопросов.**

1. Стараетесь ли вы «свернуть» беседу в тех случаях, когда тема (или собеседник) неинтересны вам?
2. Раздражают ли вас манеры вашего партнера по общению?
3. Может ли неудачное выражение другого человека спровоцировать вас на резкость или грубость?
4. Избегаете ли вы вступать в разговор с неизвестным или малознакомым вам человеком.
5. Имеете ли вы привычку перебивать говорящего?
6. Делаете ли вы вид, что внимательно слушаете, а сами думаете совсем о другом?
7. Меняете ли вы тон, голос, выражение лица в зависимости от того, кто ваш собеседник?
8. Меняете ли вы тему разговора, если он коснулся неприятной для вас темы?
9. Поправляете ли вы человека, если в его речи встречаются неправильно произнесенные слова, названия, вульгаризмы?
10. Бывает ли у вас снисходительно-менторский тон с оттенком пренебрежения и иронии по отношению к собеседнику?

### **Обработка и интерпретация результатов.**

Чем больше у вас баллов, тем в большей степени развито умение слушать.

Обычно средний балл слушателей составляет 55 баллов. Если набрано более 62 баллов, то слушатель — «выше среднего уровня».

**Диагностика уровня сформированности информационной компетенции учащихся  
проводится при помощи методики**

**Цель:** определить уровень развития информационной компетенции.

Формирование информационной компетенции включает в себя освоение таких способов деятельности, как планирование информационного поиска, извлечение необходимой информации и обработку полученной, что входит в основные компоненты учебно-информационных умений.

На каждого ученика заводятся индивидуальные карты уровня сформированности информационной компетенции, в которых фиксируются учебно-информационные умения учащегося.

**Критерии оценки:**

Высокий уровень: сформированы все компоненты,

Средний уровень: сформированы 2-3 компонента,

Низкий уровень: не сформированы, либо сформирован 1 компонент.

№ п/п	Ф.И. О. ребенка	Умение планировать поиск информац ии	Умение извлекать информац ию	Умению обрабатывать информацию	Умения вычленять необходимую информацию	Общ ая оценка

## Комплекс организационно-педагогических условий

### Условия реализации программы:

Взаимное сотрудничество педагога и родителей  
Компьютерный класс при наличии 12 рабочих мест.

### Информационное обеспечение

Наличие установленной программы Adobe Illustrator CC/CS6  
Adobe Photoshop CC 2017.

Мультимедийный проектор

Системные требования к компьютерам:

Intel Pentium 4 or AMD Athlon 64 processor

Windows XP SP3 or Windows 7 SP1. Adobe® Creative Suite® 5.5 and CS6 applications also support Windows 8. Refer to the CS6 FAQ for more information about Windows 8 support.

1GB of RAM

1GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation

1024x768 display with 16-bit color and 512MB of VRAM

OpenGL 2.0-capable system

DVD-ROM drive

### Таблицы

№ п/п	Название	Количество
1	Таблица «Чемоданчик путешественника»	1
2	Таблица «Чудо слово»	1
3	«Простые фигуры»	1
4	«Стилизация»	1
5	«Занятная перспектива»	1

### Схемы

№ п/п	название	количество
1	Методы дизайна.	1
2	Художественное конструирование	1
3	Векторная графика.	1
4	Растровая графика	1
5	Компьютерное программное обеспечение в графическом дизайне	1

**Обеспеченность материально-техническими и информационно-техническими ресурсами.**

Электронный учебник «Формирование информационной культуры»

Графические и контрольные работы учащихся.

Пособия к уроку (модели, таблицы)

**Рекомендации к проведению практических и самостоятельных работ:**

1. Показ демонстрационного материала: ( всевозможные наглядные пособия, образцы изделий, схемы выполнения и т. д.)
2. Упражнение в выполнении отдельных деталей работы или эскизов.
3. Выполнение практической работы в материале под руководством педагога.

**Методическое обеспечение**

№ п/п	Раздел, тема	Обеспечение программы методическими видами продукции	Рекомендации по проведению практических занятий	Дидактический и лекционный материал
1	Adobe Photoshop	Беседа, объяснение, демонстрация, мозговой штурм, Учебное пособие «Стилизация», Методическое пособие «Простые фигуры»	Научить работать со слоями, масками, фильтрами. Отличие растра от вектора. Как сохранять, создавать файлы. Работа с фотографиями, ретушь, цветокоррекция  Буква висит на букве. УМК: Буква весит на букве. Видеоуроки Corel DRAW X3. Урок 65 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KjoK7KSHqzo">https://www.youtube.com/watch?v=KjoK7KSHqzo</a>  Как сделать свою кисть в фотошоп <a href="https://photoshop-master.ru/lessons/basics_a/kak-sdelat-svoyu-kist-v-fotoshop.html">https://photoshop-master.ru/lessons/basics_a/kak-sdelat-svoyu-kist-v-fotoshop.html</a>	Карточки по сочетанию клавиш, карточки по этапам выполнения работы, инструкции к выполнению работы  Видеокнига «Говорит и показывает Фотошоп» (Андрей Дубровский) <a href="https://site-best.net/windows/grafika/200495-govorit-i-pokazyvaet-fotoshop.html">https://site-best.net/windows/grafika/200495-govorit-i-pokazyvaet-fotoshop.html</a>  Электронная книга «300+ уроков Photoshop» <a href="https://eknigi.org/dizajn_i_grafika/6206-300-urokov-photoshop.html">https://eknigi.org/dizajn_i_grafika/6206-300-urokov-photoshop.html</a>
2	Adobe Illustrator	Беседа, объяснение, демонстрация, мозговой штурм, Таблица «Стили шрифта», Методическое пособие «Узор в иллюстраторе»	Научить работать со слоями масками, фильтрами. Создание фигур, узоров. Отрисовка изображений. Создание и сохранение файлов. Работа с текстом. Отличие растра от вектора.	Карточки по сочетанию клавиш, карточки по этапам выполнения работы, инструкции к выполнению работы  Теория: Видеоуроки по Иллюстратору

			<p>Иллюстрация для сайта  <a href="https://yandex.ru/video/preview?filmId=5406213186454957621&amp;from=tabbar&amp;parent-reqid=1590860768660574-1801384198791479284800292-production-app-host-vla-web-yp-325&amp;text=%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B8+%D0%BF%D0%BE+%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83">https://yandex.ru/video/preview?filmId=5406213186454957621&amp;from=tabbar&amp;parent-reqid=1590860768660574-1801384198791479284800292-production-app-host-vla-web-yp-325&amp;text=%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B8+%D0%BF%D0%BE+%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83</a></p> <p>Персонаж с освещением  <a href="https://yandex.ru/video/preview?filmId=1759179305116655513&amp;from=tabbar&amp;parent-reqid=1590860768660574-1801384198791479284800292-production-app-host-vla-web-yp-325&amp;text=%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B8+%D0%BF%D0%BE+%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83">https://yandex.ru/video/preview?filmId=1759179305116655513&amp;from=tabbar&amp;parent-reqid=1590860768660574-1801384198791479284800292-production-app-host-vla-web-yp-325&amp;text=%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B8+%D0%BF%D0%BE+%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83</a></p>	<p><a href="https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/">https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/</a></p> <p>Основы Adobe Illustrator  <a href="http://anna-volkova.blogspot.com/2018/10/ai-basics-2.html">http://anna-volkova.blogspot.com/2018/10/ai-basics-2.html</a></p>
--	--	--	---	---