

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Краевой центр образования»

СОГЛАСОВАНО
Методическим советом
КГАНОУ «Краевой центр
образования»
Протокол № 10 от
20.08.2020

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
КГАНОУ «Краевой центр
образования»
Протокол №1 от 27.08.2020

УТВЕРЖДЕНО
Приказ №193/1 от 28.08.2020
Генеральный директор
КГАНОУ «Краевой центр
образования»
Дир. В. Цымонова
Документов



**АДАптированная дополнительная
Общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерный дизайн»**

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:
Багдасарян Лиана Манвеловна
педагог дополнительного образования
КГАНОУ КЦО

Хабаровск, 2020 г.

Информационная карта программы

1	Ведомственная принадлежность	Министерство образования и науки Хабаровского края
2	Наименование учреждения	Краевое государственное автономное нетиповое образовательное учреждение «Краевой центр образования» (КГАНОУ КЦО) г. Хабаровск
3	Дата образования и организационно-правовая форма	Краевое государственное автономное нетиповое образовательное учреждение «Краевой центр образования» осуществляет свою деятельность с 2014 г. в соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации», Уставом краевого государственного автономного нетипового общеобразовательного учреждения «Краевой центр образования» (Изменения от 27.02.2019).
4	Адрес учреждения	680023, г. Хабаровск, ул. Морозова Павла Леонтьевича 92Б, e-mail: pr@nashashkola27.ru
5	ФИО педагога	Багдасарян Лиана Манвеловна
6	Образование	Высшее
7	Должность	Педагог дополнительного образования
8	Полное название образовательной программы	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерный дизайн»
9	Тип программы	Одноуровневая Уровень обучения: «стартовый»
10	Цель программы	Формирование базовой культуры в сфере современных информационных технологий, воспитание культурной, гармонично развитой личности обучающегося посредством развития интереса к компьютерной графике и дизайну.
11	Задачи программы	<p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформировать умения и навыки работы в графических редакторах; – познакомить с особенностями, достоинствами и недостатками растровой и векторной графики; – познакомить с назначениями и функциями графических программ. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – развить образное мышление, пространственное воображение, самостоятельность, уверенность в себе, умение работать в коллективе; – развить инициативу и творческие способности каждого ребенка; – сформировать технические умения и навыки;

		<ul style="list-style-type: none"> – сформировать культуру здорового и безопасного образа жизни. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – помочь детям с ограниченными возможностями здоровья в оценке их личностных характеристик, сформировать адекватное представления о социальных ограничениях и возможностях их преодоления; – воспитать у обучающихся чувство взаимопомощи, умение выслушать друг друга; – сформировать целеустремленность и удовлетворить потребность в самоопределении.
12	Срок реализации	1 год
13	Место проведения	КГАНОУ КЦО г. Хабаровск, ул. Морозова Павла Леонтьевича 92Б
14	Возраст участников (класс)	7-10 лет (1-4 класс)
15	Контингент обучающихся	Обучающиеся КГБОУ ШИ с нарушениями слуха (слабослышащие) и с нарушениями речи.
16	Краткое содержание программы	<p>Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерный дизайн».</p> <p>Программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 7 до 10 лет.</p> <p>Сроки освоения программы - один год. Общий объем программы - 68 часов.</p> <p>Форма обучения– очная.</p> <p>Тип программы – одноуровневая.</p> <p>Уровень освоения программы – стартовый.</p> <p>Режим занятий: продолжительность занятий – 1 академический час (45 минут), кратность занятий – 2 раза в неделю.</p> <p>За год обучения обучающиеся изучат:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила работы с компьютерной техникой; – роль и возможности компьютера в различных отраслях человеческой деятельности; – характеристики основных устройств компьютера; – назначение и возможности растрового редактора Adobe Photoshop и векторного редактора CorelDraw, основные элементы интерфейса программы; Incker, CoralPhotoPaint, CorelTras; – основные виды современных графических редакторов, их преимущества и недостатки.
17	Планируемые результаты	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

		<p>«Компьютерный дизайн» направлена на достижение учащимися предметных, метапредметных и личностных результатов.</p> <p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированы умения и навыки работы в графических редакторах; – сформированы знания об особенностях, достоинствах и недостатках растровой и векторной графики; – сформированы знания о назначениях и функциях графических программ. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – развито образное мышление, пространственное воображение, самостоятельность, уверенность в себе, умение работать в коллективе; – развита инициатива и творческие способности каждого ребенка; – сформированы технические умения и навыки; – сформирована культура здорового и безопасного образа жизни. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированы умения оценки личностных характеристик, адекватное представления о социальных ограничениях и возможностях их преодоления; – сформировано чувство взаимопомощи, умение выслушать друг друга; – сформирована целеустремленность и удовлетворена потребность в самоопределении. –
18	Номер лицензии на осуществление образовательной деятельности	Лицензия №2792 от 27.03.2019 года

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка.....	6
1.2 Цель и задачи программы.....	8
1.3 Содержание программы.....	8
1.4 Планируемые результаты.....	9

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график.....	11
2.2 Условия реализации программы.....	11
2.3 Формы контроля результатов обучения.....	11
2.4 Оценочный материал.....	12
2.5 Методические материалы.....	13
Список литературы.....	15
Приложения.....	16

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

«Компьютерный дизайн»

1.1 Пояснительная записка

Адаптированная дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» имеет социально-педагогическую направленность, специально разработана в целях сопровождения отдельных категорий обучающихся, овладения ими начальными компьютерными знаниями.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами и методическими рекомендациями:

– Федеральным закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями 2020 г.;

– Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)

– Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Постановлением Правительства РФ «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (СанПиН 2.4.4.3172-14);

– Концепцией развития дополнительного образования детей от 04.09.2014г. № 1726-р (далее - Концепция);

– Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242);

– Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных

образовательных технологий» (Письмо Минпросвещения России от 19.03.2020 г. №ГД-39/04).

Актуальность программы.

Актуальность данной программы обусловлена необходимостью решения проблемы социально - педагогической реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и направлена на создание благоприятных условий для их творческой деятельности и самореализации. В связи с этим, фундаментальной проблемой современной системы образования является создание оптимального образовательного пространства, в котором все учащиеся, в том числе и дети с ОВЗ, достигли бы наивысшего уровня в развитии своих способностей. В процессе реализации программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем.

Отличительной особенностью адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Компьютерный дизайн» является возможность ознакомления детей с возможностями компьютерной графики через профессиональные графические редакторы Corel DRAW посредством создания различных изображений путем совмещения несколько видов графики (векторная, растровая). Обучение учащихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких учащихся.

Адресат программы:

Программа рассчитана на обучающихся КГБОУ ШИ с нарушениями слуха (слабослышащие) и с нарушениями речи в возрасте от 7 до 10 лет.

Объем и сроки освоения программы:

Программа рассчитана на один год обучения. Общий объем программы составляет 68 часов.

Форма обучения по адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерный дизайн» – очная.

Особенности организации образовательного процесса.

Форма организации детского коллектива – группа. Состав группы постоянный. При организации занятий в объединении применяются индивидуальные и групповые формы занятий. Преимущество отдается индивидуальной проектной деятельности. Группа формируется соответствии с

индивидуальными учебными планами, медицинскими показаниями, а также психолого-медико-педагогическими заключениями.

Тип программы – одноуровневая.

Уровень освоения программы – стартовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися первоначальных знаний пользования программами компьютерной графики.

Режим занятий:

Продолжительность занятий – 1 академический час (45 минут);

Кратность занятий – 2 раза в неделю.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: раскрытие творческого потенциала личности ребёнка с ОВЗ, формирование жизненных и социальных компетенций через освоение современной компьютерной технологии.

Задачи программы:

Предметные:

- сформировать умения и навыки работы в графических редакторах;
- познакомить с особенностями, достоинствами и недостатками растровой и векторной графики;
- познакомить с назначениями и функциями графических программ.

Метапредметные:

- развить образное мышление, пространственное воображение, самостоятельность, уверенность в себе, умение работать в коллективе;
- развить инициативу и творческие способности каждого ребенка;
- сформировать технические умения и навыки;
- сформировать культуру здорового и безопасного образа жизни.

Личностные:

- помочь детям с ограниченными возможностями здоровья в оценке их личностных характеристик, сформировать адекватные представления о социальных ограничениях и возможностях их преодоления;
- воспитать у обучающихся чувство взаимопомощи, умение выслушать друг друга;
- сформировать целеустремленность и удовлетворить потребность в самоопределении.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	1	-	Беседа по вопросам
2.	Введение в программу Corel Draw	4	2	2	Беседа по вопросам
3.	Инструменты программы Corel Draw	20	10	10	Практическая работа
4.	Цвет в программе Corel Draw	9	4	5	Практическая работа
5.	Редактирование изображений	4	2	2	Практическая работа
6.	Итоговая творческая работа	30	-	30	Творческая работа
	Итого часов:	68	19	49	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (1 ч).

Теория. Проведение инструктажей технике безопасности и пожарной безопасности. Знакомство обучающихся друг с другом и педагогом в игровой форме (1 ч).

2. Введение в программу Corel Draw (4 ч).

Теория. Знакомство с особенностями вкладки «Меню», «Рабочий лист», «Панель инструментов», «Панель свойств», «Палитра цветов», «Строка состояния» (2 ч).

Практика. Создание рабочего листа, поиск панели инструментов, панели свойств, создание палитры цветов (2 ч).

3. Инструменты программы Corel Draw (20 ч).

Теория. Знакомство с инструментами: художественное оформление, прямоугольник, эллипс, звезда, текст, многоугольник, искажение, перспектива, перетекание, прозрачность (10 ч).

Практика. Использование перечисленных инструментов при создании практической работы (10 ч).

4. Цвет в программе Corel Draw (9 ч).

Теория. Знакомство с инструментом «Заливка» и ее видами: однородная, градиентная, узорчатая, текстурная (4 ч).

Практика. Использование видов заливки при создании практической работы (5 ч).

5. Редактирование изображений (4 ч).

Теория. Знакомство с операциями - перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование (2 ч).

Практика. Применение перечисленных видов операций при редактировании изображения (2 ч).

6. Итоговая творческая работа (30 ч).

Практика. Создании тематической творческой работы (30 ч).

1.4 Планируемые результаты и способы их проверки

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» направлена на достижение учащимися предметных, метапредметных и личностных результатов.

Предметные:

- сформированы умения и навыки работы в графических редакторах;
- сформированы знания об особенностях, достоинствах и недостатках растровой и векторной графики;
- сформированы знания о назначениях и функциях графических программ.

Метапредметные:

- развито образное мышление, пространственное воображение, самостоятельность, уверенность в себе, умение работать в коллективе;
- развита инициатива и творческие способности каждого ребенка;
- сформированы технические умения и навыки;
- сформирована культура здорового и безопасного образа жизни.

Личностные:

- сформированы умения оценки личностных характеристик, адекватное представления о социальных ограничениях и возможностях их преодоления;
- сформировано чувство взаимопомощи, умение выслушать друг друга;
- сформирована целеустремленность и удовлетворена потребность в самоопределении.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «Краевой центр образования» (Приложение №1).

2.2 Условия реализации программы

Программа «Компьютерный дизайн» разработана для использования в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях, оснащенных необходимым для занятий оборудованием. Занятия проводятся в помещении, соответствующем требованиям санитарных норм и пожарной безопасности. Кабинет должен иметь хорошую освещенность. Для занятий необходимы столы с гладкой поверхностью, стулья для правильной осанки (в соответствии с возрастом и ростом детей), шкафы для хранения материалов, тележка для хранения персональных компьютеров.

1. Материально-техническое обеспечение:

Оборудование: персональные компьютеры, программное обеспечение «Corel Draw», проектор, интерактивная доска, принтер.

Наглядные пособия: презентации, фотоматериалы, мультимедиа объекты по темам программы.

2. Информационное обеспечение: видео и аудио материалы, презентации, онлайн викторины, кроссворды, интерактивные игры.

3. Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, воспитатель/представитель школы-интерната / с привлечением специалистов в области коррекционной педагогики, а также педагогическими работниками, прошедшими соответствующую переподготовку.

2.3 Формы контроля результатов обучения

Контроль в управлении процессом обучения осуществляется в виде предварительного (входного), текущего, итогового контроля.

Входной контроль проводится в форме теста на первых занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по

вопросам, контрольные испытания, практические работы. По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение практического задания, зачёт.

Итоговый контроль проводится в конце учебного курса в виде творческой работы.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются:

- выполнение практических и творческих работ;
- участие в конкурсах и выставках различного уровня;
- отзывы обучающихся (удовлетворенность участием в программе).

2.4 Оценочные материалы

Для определения результативности усвоения программы осуществляется текущий контроль ее освоения, а в конце итоговый анализ усвоения программы.

Оценочные материалы для проведения контроля:

1. Диагностическая карта усвоения программы:

№	Название раздела, темы	Оценка по итогу проведения текущего контроля	Методы контроля результатов обучения
1	Введение в программу Corel Draw		Наблюдение, опрос, беседы по вопросам
2	Инструменты программы Corel Draw		Наблюдение, опрос, практическая работа
3	Цвет в программе Corel Draw		Наблюдение, опрос, практическая работа
4	Редактирование изображений		Наблюдение, опрос, практическая работа
5	Итоговая творческая работа		Творческая работа

Критерии оценки:

Успешное выполнение заданий (0-10 баллов)

Вовлеченность в деятельность (0-10 баллов)

Рефлексия (0-10 баллов)

Шкала оценивания результатов:

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут выполнять работы и знают, что от них требуется;

- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.

- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.

2. Промежуточное тестирование (Приложение №2)

2.5 Методические материалы

Занятия по общеобразовательной общеразвивающей программе комбинированные: состоят из теоретической и практической частей. Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютеров (до 75% учебного времени) по всем темам, занятия включают здоровье сберегающие технологии: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

1. Формы проведения занятия с компьютерами:

– Демонстрационная - работу выполняет учитель, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах.

– Фронтальная - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

– Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны учителя.

2. Методы организации учебно-воспитательного процесса:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- Словесный (устное изложение, рассказ, объяснение);
- Наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, демонстрация);
- Практический (упражнения, ролевые, творческие игры, творческие конкурсы).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

– Объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

– Исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятии:

- Фронтальный - одновременная работа со всеми учащимися;
- Коллективный - организация проблемно- поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми;

- Групповой - организация работы по малым группам (от 2 до 7 человек);

- Индивидуальный - индивидуальное выполнение заданий.

3. Современные образовательные технологии:

- Исследовательские методы в обучении;

- Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр;

- Информационно - коммуникационные технологии;

- Здоровьесберегающие технологии;

- Проектные методы обучения.

4. Формы занятий:

- Традиционное занятие;

- Комбинированное занятие;

- Игра;

- Конкурсы, акции.

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Методическое пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. 2013.
4. Перемитина Т.О. Компьютерная графика. Самоучитель. 2012.
5. Петров В.Л. CorelDRAW 9. Руководство пользователя с примерами. ЛБЗ - БИНОМ. 2000.
6. Петров М.Н. Компьютерная графика. «Питер». 2011.
7. Розенсон И.А, Основы теории дизайна. 2-е изд. 2013
8. Шикин А. В., Боресков А. В. Компьютерная графика. Полигональные модели. 2001.
9. Тайц А.М., Тапц А.А. Corel Draw 11.- СПб.: БХВ-Петербург, 2003.

Список литературы для учащихся:

1. Вишневская Л.А. Компьютерная графика для школьников."Новое знание" .2007.
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. 2013.
3. Диаз Д. Руководство по CorelDRAW Graphics Suite X6. 2013
4. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
5. Петров М.Н. Компьютерная графика. «Питер». 2011
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. 2-е изд. 2013.

Интернет-источники:

1. www.instructing.ru -Мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point
2. <http://corel.demiart.ru/book/MENU.htm> Самоучитель Corel Draw 10
3. <http://gifr.ru/blogs/2012/12/16/kompyuternyj-dizajn-prekrasnyj-i-zagadochnyj-mir/>-Компьютерный дизайн — прекрасный и загадочный мир

4. <http://www.scienceforum.ru/2015/857/14572-> Понятие дизайна. Краткий обзор направлений в искусстве, применительно к компьютерному дизайну.

5. <http://ppt-online.org/31206-> Компьютерный дизайн

6. <http://subscribe.ru/group/vse-o-dizajne/10578407/>-Что такое компьютерный дизайн.

Приложение №1

«Календарно-учебный график»

на 2020-2021 учебный год

Месяц	Дата	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля результатов обучения
			Всего	Теория	Практика	
		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Цели и задачи курса	1	1	-	Беседа по вопросам
		Знакомство с понятием дизайна; задачи дизайна; Назначение и возможности программа CorelDraw	4	1	-	Беседа по вопросам
		Графический интерфейс программы Corel Draw X7.		1	-	
		Графические примитивы и их использование при создании графических изображений		-	1	
		Графические примитивы и их использование при создании графических изображений		-	1	
		Инструмент "Прямоугольник".	3	1	-	Беседа по вопросам
		Инструмент «Эллипс».		1	-	
		Инструмент «Многоугольник», «Звезда» «Сложная звезда»		1	-	
		Создание фона. Инструмент «Заливка»	8	-	1	Практическая работа
		Создание фона. «Заливка сеткой»		-	1	
		Создание фона. «Фонтанная заливка»		-	1	

		Создание фона. «Заливка текстурой»		-	1	
		Создание работы из геометрических фигур		-	1	
		Практическая работа на тему «Осенняя пора»		-	1	
		Практическая работа на тему «Осенняя пора»		-	1	
		Практическая работа на тему «Осенняя пора»		-	1	
		Инструмент «Художественное оформление». Заготовка. Распылитель.	3	1	-	Беседа по вопросам
		Инструмент «Художественное оформление». Кисть. Каллиграфия.		1	-	
		Инструмент «Текст». Объёмный текст		1	-	
		Создание композиции «Звездное небо»	14	-	1	Творческая работа
		Инструмент Текст»		-	1	
		Практическая работа «Всемирный день молодежи»		-	1	
		Практическая работа «Всемирный день молодежи»		-	1	
		Придание объема объектам		-	1	
		Придание тени и светотени объектам.		-	1	
		Инструмент линия. «Свободная форма», «Кривая Безье», «Ломаная линия»		-	1	
		Инструмент «Пипетка». Цветовая пипетка. Пипетка для атрибутов		-	1	
		Практическая работа «Цветы»		-	1	
		Практическая работа «День матери»		-	1	

		Практическая работа «День матери»		-	1	
		Практическая работа «День матери»		-	1	
		Подготовка к проекту "Новогодняя сказка»		-	1	
		Подготовка к проекту "Новогодняя сказка»		-	1	
		Инструмент «Текст». Стиль текста. Текст вдоль пути.	3	1	-	Беседа по вопросам
		Инструмент «Текст». Заливка текста.		1	-	
		Инструмент «Текст». Объемный текст.		1	-	
		Инструмент «Текст». Основной текст. Редактирование текста.	15	-	1	Творческая работа
		Практическая работа «Календарь». Инструмент макросы.		-	1	
		Практическая работа «Календарь». Инструмент «Макросы».		-	1	
		Практическая работа «Календарь». Инструмент макросы.		-	1	
		Вставка изображения на лист.		-	1	
		Редактирование изображений. Обрезка. Обводка контура.		-	1	
		Практическая работа. Открытка «Новый год»		-	1	
		Практическая работа. Открытка «Новый год»		-	1	
		Практическая работа. Открытка «Новый год»		-	1	
		Наложение художественного фильтра на изображение.		-	1	
		Практическая работа «День защитника отечества»		-	1	
		Практическая работа «День защитника отечества»		-	1	

	Практическая работа «8 марта»		-	1	
	Практическая работа «8 марта»		-	1	
	Практическая работа «8 марта»		-	1	
	Инструмент «Искажение»	4	1	-	Беседа по вопросам
	Инструмент «Перетекание»		1	-	
	Инструмент «Прозрачность»		1	-	
	Инструмент «Эффекты». Цветокоррекция изображения		1	-	
	Практическая работа «День смеха»	7	-	1	Творческая работа
	Практическая работа «День смеха»		-	1	
	Работа с растровым изображением. Трехмерный эффект.		-	1	
	Практическая работа "День космонавтики»		-	1	
	Практическая работа "День космонавтики»		-	1	
	Практическая работа "День космонавтики»		-	1	
	Практическая работа "День космонавтики»		-	1	
	Инструменты «Искажение»	3	1	-	Беседа по вопросам
	Инструменты «Оболочка»,		1	-	
	Инструменты «Вытянуть»		1	-	
	Практическая работа "День победы"	3	-	1	
	Практическая работа "День победы"		-	1	
	Практическая работа "День победы"		-	1	

Промежуточное тестирование

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:
 - создания графического образа текста;
 - редактирования вида и начертания шрифта;
 - работы с графическим изображением;
 - построения диаграмм.
2. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:
 - точка экрана (пиксел);
 - объект (прямоугольник, круг и т. д.);
 - палитра цветов;
 - знакоместо (символ).
3. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:
 - линия, круг, прямоугольник;
 - карандаш, кисть, ластик;
 - выделение, копирование, вставка;
 - набор цветов.
4. Какой из указанных графических редакторов является векторным?
 - CorelDRAW;
 - Adobe Fotoshop;
 - Paint
5. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
 - черный;
 - красный;
 - зеленый;
 - синий.
6. Большой размер файла — один из недостатков:
 - растровой графики;
 - векторной графики.
7. Разрешение изображения измеряется в:
 - пикселах;
 - точках на дюйм (dpi);

- мм, см, дюймах;
- количестве цветовых оттенков на дюйм (jрег).

8. Какая заливка называется градиентной?

- сплошная (одним цветом);
- с переходом (от одного цвета к другому);
- заливка с использованием внешней текстуры;
- заливка узором.

9. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...

- красный, зеленый, синий, черный
- голубой, пурпурный, желтый, черный
- красный, голубой, желтый, синий
- голубой, пурпурный, желтый, белы

10. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

- мышь
- клавиатура
- экран дисплея
- сканер

11. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

- фрактальной
- растровой
- векторной
- прямолинейной

12. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?

Выберите несколько вариантов ответа:

- Копировать
- Вырезать
- Вставить
- Переместить
- Удалить

13. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- точка экрана (пиксел);

- объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- палитра цветов;
- знакоместо (символ).

14. Деформация изображения при изменении размера рисунка — один из недостатков:

- растровой графики;
- векторной графики.

15. Палитрой в графическом редакторе является:

- линия, круг, прямоугольник;
- карандаш, кисть, ластик;
- выделение, копирование, вставка;
- набор цветов.

16. Инструментами в графическом редакторе являются:

- точка экрана (пиксел);
- объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- палитра цветов;

17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета:

- голубой, пурпурный, желтый;
- красный, голубой, желтый;
- красный, зеленый, синий;
- пурпурный, желтый, черный.

18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, 0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- черный;
- красный;
- зеленый;
- синий.

19. При увеличении разрешения (количества пикселей на дюйм) и размера рисунка размер файла этого рисунка:

- уменьшается;
- возрастает;
- остается неизменным.

20. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:

- мм;
- см;

- пиксел;
 - дюйм.
21. Какой из графических редакторов является растровым?
- Adobe Illustrator
 - Paint
 - Corel Draw
22. Если элементов графического изображения много и нам нужно их все переместить, нам на помощь приходит
- Группировка
 - Объединение
 - Слияние