

**Отдел образования администрации города Рассказово**

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества города Рассказово»**

Рассмотрена на заседании  
методического совета  
МБУДО ДДТ  
от «27» августа 2019 г.  
Протокол № 1

«Утверждаю»:  
Директор МБУДО ДДТ  
Яковлева Е. П.  
Приказ № 63 от «28» августа 2019 г.



**Адаптированная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная графика»  
(базовый уровень)**

*(для детей с нарушением речи, нарушением опорно-двигательного  
аппарата, слабослышащих, слабовидящих)*

Возраст обучающихся: 9-18 лет  
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель: Середина Дарья Александровна,  
педагог дополнительного образования

г. Рассказово, 2019

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

<b>1. Учреждение</b>	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества города Рассказово»
<b>2. Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»
<b>3. Сведения об авторах:</b>	
3.1. Ф.И.О., должность	Середина Дарья Александровна, педагог дополнительного образования
<b>4. Сведения о программе:</b>	
4.1. Нормативная база	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</li> <li>• Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р);</li> <li>• Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196);</li> <li>• Методические рекомендации 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.);</li> <li>• Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»</li> </ul>
4.2. Область применения	дополнительное образование
4.3. Направленность	техническая
4.4. Уровень освоения программы	базовый
4.5. Вид программы	общеразвивающая
4.6. Возраст учащихся по программе	9-18 лет
4.7. Продолжительность обучения	3 года

## **Блок №1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

**Актуальность.** В современном мире компьютеризация охватила все стороны жизнедеятельности человека: производство и культуру, быт и науку, искусство и образование. Одним из главных аспектов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. В настоящее время объем и уровень сложности информации, предлагаемой школьникам для усвоения, постоянно увеличивается, поэтому процесс интеллектуального развития учащихся требует интенсификации и творческого подхода.

Дети с ограниченными возможностями – это дети, которые имеют особые образовательные потребности. Ограниченные возможности ребёнка значительно ограничивают их жизнедеятельность, приводят к социальной дезадаптации вследствие нарушения их развития и роста, способностей к обучению, общению, трудовой деятельности в будущем.

Важным фактором успешности каждого ребенка является дополнительное образование, оно выполняет функции «социального лифта» для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Дополнительная общеобразовательная программа *«Компьютерная графика»* разработана для *детей с ограниченными возможностями здоровья* и направлена на изучение начальных знаний и умений работы в графическом редакторе Adobe Photoshop, а также знакомство с основными принципами работы программы Power Point и Movie Maker.

В процессе выполнения заданий рассматриваются теоретические вопросы, связанные со свойствами компьютерной графики, основными параметрами, ее функциональным назначением и интегрированным применением различных техник при выполнении работ.

Разумеется, информационные технологии не способны избавить ребёнка с ограниченными возможностями здоровья от его недостатка и снять все возникающие в связи с этим проблемы. Однако осознание того, что ему становятся доступны неведомые раньше знания, умения, формы общения, игры, управление непосредственно окружающей его обстановкой, дает ему веру в свои силы.

**Отличительной особенностью и педагогической целесообразностью** стало то, что данная программа реализуется *дистанционно*. За счет подобной формы увеличивается информационная емкость занятий без усиления нервно-психической нагрузки на детей с ограниченными возможностями здоровья, активизируется их самостоятельная деятельность, создаются комфортные условия для изучения предмета.

Данная программа модифицированная, подобранный материал адаптирован с учетом особенностей детей с ОВЗ, их возраста и уровня подготовки. Подросткам предоставляется возможность для самовыражения средствами компьютерной графики. Интерактивность и индивидуализация по-

дачи материала позволяют индивидуализировать и персонифицировать процесс обучения. Педагогу легко наблюдать успехи и пробелы в обучении каждого учащегося. На основе анализа собственных наблюдений и в зависимости от запросов учащегося педагог сможет применять индивидуальные методики и приемы обучения.

Программа имеет **техническую направленность**.

Уровень освоения – базовый.

**Адресная аудитория:** обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья 9-18 лет, имеющие желание получить начальные знания и умения по компьютерной графике в графическом редакторе Adobe Photoshop, познакомиться с основными принципами работы программы Power Point и Movie Maker и познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы на компьютере.

По данной программе могут обучаться дети с нарушением опорно-двигательного аппарата, речевыми нарушениями, слабовидящие и слабослышащие.

### **Психолого-педагогические особенности детей с ограниченными возможностями здоровья**

Дети с ОВЗ – это определенная группа детей, требующая особого внимания и подхода к воспитанию и развитию. Как правило, у таких детей:

1. наблюдается низкий уровень развития восприятия. Это проявляется в необходимости более длительного времени для приема и переработки сенсорной информации;

2. недостаточно сформированы пространственные представления, дети с ОВЗ часто не могут осуществлять полноценный анализ формы, установить симметричность, тождественность частей конструируемых фигур, расположить конструкцию на плоскости, соединить ее в единое целое;

3. внимание неустойчивое, рассеянное, дети с трудом переключаются с одной деятельности на другую;

4. память ограничена в объеме, преобладает кратковременная над долговременной, механическая над логической, наглядная словесной;

5. снижена познавательная активность, отмечается замедленный темп переработки информации;

6. мышление – наглядно-действенное, развито в большей степени, чем наглядно-образное и особенно словесно-логическое;

7. снижена потребность в общении как со сверстниками, так и со взрослыми;

8. наблюдается низкая работоспособность в результате повышенной истощаемости.

Обучение детей с ограниченными возможностями здоровья ведется с учетом их индивидуальных особенностей и психофизических возможностей:

- разработка индивидуального образовательного маршрута.

- разработка гибкой системы оценивания каждого ребенка;
- изучение возможностей дидактического материала при организации образовательного процесса;
- совершенствование технологий при обучении обучающихся с ОВЗ.

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» может быть использована и для обучения взрослых людей с ограниченными возможностями здоровья.

### **Сроки реализации программы:**

Программа рассчитана на 3 года.

1 год обучения – 36 часов.

1 год обучения – 36 часов.

1 год обучения – 36 часов.

### **Режим и формы занятий:**

Занятия проводятся *один раз в неделю по 1 часу*. Длительность учебного часа – 45 минут.

Форма обучения – *дистанционная*, что позволяет расширить пространственное взаимодействие, повысить интенсивность общения, активизировать познавательный интерес детей, формировать ответственное их отношение к соблюдению этических норм информационной деятельности. Ребёнок с ограниченными возможностями здоровья уже фактически получает навыки, которые в дальнейшем могут обеспечить ему работу и независимую жизнь. Методика и технология использования программы Skype для проведения дистанционного занятия позволят видеть педагога, общаться с ним.

***Особенность организации образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерная графика»*** заключается в обеспечении ребенку с ОВЗ, в условиях комплексной информатизации образования, возможности сохранения здоровья. В ходе занятия проводится небольшая зарядка для глаз, которая отнимает от занятия не более 3-5 минут. А для тех детей, которые могут ходить, можно проводить небольшие физкультминутки. С детьми постарше можно обсудить тему сбережения здоровья.

Для детей с нарушениями слуха и речи используются чат-переписки, с нарушениями зрения в работе эффективны презентации с увеличенным шрифтом.

### **Форма организации образовательного процесса:** *индивидуальная.*

Обучение проводится с помощью дистанционных форм обучения: online-лекций, творческих мастерских, мастер-классов и т.д. Обучение на основе компьютерных телекоммуникаций обеспечивает возможность быстрой передачи информации любого объёма, любого вида; хранения информации в памяти компьютера, возможность её редактировать, распечатывать; интерактивности и оперативной обратной связи с педагогом. Все это позволяет ребенку с ограниченными возможностями здоровья реализовать себя.

**1.2. Цель программы:** развитие творческих способностей и эстетического вкуса детей с ограниченными возможностями.

Курс «Компьютерная графика» расширяет познание и формирует у учащихся с ОВЗ основы компьютерной грамотности для их успешной социализации.

#### **Задачи первого года обучения**

##### *обучающие:*

- овладеть умениями и навыками при работе на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- познакомить с понятиями векторной и растровой графики;
- освоить различные техники обработки и создания изображений, а также спецэффектов в графическом редакторе Adobe Photoshop.

##### *развивающие:*

- развивать мелкую моторику рук, пространственное воображение, конструктивно-технические и творческие способности учащихся;
- развивать познавательный интерес к компьютерной графике;
- развивать у учащихся память, внимание, наблюдательность, художественный вкус; абстрактное и логическое мышление;
- развивать навыки использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

##### *воспитывающие:*

- формировать потребность в саморазвитии, активной жизненной позиции;
- содействовать воспитанию навыков сотрудничества, культуры общения, ведения диалога;
- воспитывать аккуратность, усидчивость, трудолюбие, самостоятельность;
- формировать потребность сохранения здоровья, бережного отношения к имуществу.

#### **Задачи второго года обучения**

##### *обучающие:*

- овладеть умениями и навыками при работе на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- освоить различные техники обработки и создания изображений, а также спецэффектов в графическом редакторе Adobe Photoshop.

##### *развивающие:*

- развивать мелкую моторику рук, пространственное воображение, конструктивно-технические и творческие способности учащихся;
- развивать познавательный интерес к компьютерной графике;
- развивать у учащихся память, внимание, наблюдательность, художественный вкус; абстрактное и логическое мышление;
- развивать навыки использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

*воспитывающие:*

- формировать потребность в саморазвитии, активной жизненной позиции;
- содействовать воспитанию навыков сотрудничества, культуры общения, ведения диалога;
- воспитывать аккуратность, усидчивость, трудолюбие, самостоятельность;
- формировать потребность сохранения здоровья, бережного отношения к имуществу.

### **Задачи третьего года обучения**

*обучающие:*

-познакомить с основными принципами работы программы Power Point и Movie Maker познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы на компьютере.

- формировать первоначальные представления о профессиях, в которых компьютерная графика играет ведущую роль.

*развивающие:*

-развивать мелкую моторику рук, пространственное воображение, конструктивно-технические и творческие способности учащихся;

-развивать познавательный интерес к компьютерной графике;

-развивать у учащихся память, внимание, наблюдательность, художественный вкус; абстрактное и логическое мышление;

-развивать навыки использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

*воспитывающие:*

-формировать потребность в саморазвитии, активной жизненной позиции;

-содействовать воспитанию навыков сотрудничества, культуры общения, ведения диалога;

-воспитывать аккуратность, усидчивость, трудолюбие, самостоятельность;

-формировать потребность сохранения здоровья, бережного отношения к имуществу.

## **1.3. Содержание программы**

### **Учебный план**

#### **1 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1		1	Опрос/ Дискуссия

2	Простые инструменты редактора Adobe Photoshop	4	4	8	Опрос/ практическая работа
3	Принципы работы в Adobe Photoshop	2	3	5	Опрос/ практическая работа
4	Техника коллажирования, комбинирование изображений	5	15	20	Опрос/ творческая работа "Сказочный мир"
5	Итоговая аттестация	0,5	1,5	2	Тест/творческая работа
Итого		12,5	23,5	36	

### 2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1		1	Опрос/ Дискуссия
2	Различные техники при создании изображений	6	9	15	Опрос/ практическая работа «Открытка»
3	Способы создания GIF анимации		10	10	Опрос/ творческая работа «Порхающая бабочка»
4	Творческая мастерская		8	8	Опрос/ практическая работа коллаж
5	Итоговая аттестация	0,5	1,5	2	Тест/творческая работа
Итого		7,5	28,5	36	

### 3 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1		1	Опрос/ Дискуссия
2	Разработка дизайн макета полиграфической продукции в Adobe Photoshop	11	4,5	6,5	Опрос/практическая работа
3	Освоение программы MS Power Point	2	7	9	Опрос/ практическая работа
4	Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MS Power Point	1	5	6	Опрос/ практическая работа
5	Освоение программы Windows Movie Maker	1	4	5	Опрос/ практическая работа
6	Итоговая аттестация	0,5	3,5	4	Тест/творческая работа
Итого		10	26	36	

## Содержание учебного плана 1 год обучения

### **1. Вводное занятие. Техника безопасности**

### **2. Простые инструменты редактора Adobe Photoshop**

*Теория:* Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Основные элементы окна.

*Практика:* использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

### **3. Принципы работы в Adobe Photoshop**

*Теория:* изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop.

*Практика:* освоение работы в профессиональном графическом редакторе начинается с изучения работы его простых инструментов, таких, как ластик, кисть, овальная, прямоугольная область выделения. В то же время, при изучении этих инструментов происходит осознание принципов работы в более серьезном редакторе.

### **4. Техника коллажирования, комбинирование изображений**

*Теория:* изучение специфики графики в технике коллажа. Знакомство и обсуждение классических работ в этой технике. Рисование коллажей «от простого к сложному» (от «склеивания» готовых изображений к единой, связной картине), приемы комбинирования изображений.

*Практика:* создание простейшего коллажа, подбор темы и материалов, добавление спецэффектов (свечение, звезды, брызги и т.д.), коллаж «Игрушки», «Конь, бегущий по берегу моря».

### **5. Итоговая аттестация**

*Теория:* тестирование

*Практика:* выполнение творческого задания

## 2 год обучения

### **1. Вводное занятие, техника безопасности**

### **2. Различные техники при создании изображений**

*Теория:* изучение свойств различных инструментов, позволяющих как создавать новые изображения («Зимний лес» - работа кистями), так и обрабатывать уже готовые («Портрет кистью»- инструмент художественная кисть с предысторией) в особенной художественной манере.

*Практика:* «Комната смеха» (трансформация своей фотографии)

*Теория:* эллиптическая область.

*Практика:* рисуем объем «Шар» (градиент), «Открытка Новогодние шары», «Новогодние шары со звездами» (использовать инструмент трансформации)

*Теория:* картина кистью «Зимний лес». Просмотр работ художников. Анализ, подбор палитры.

*Практика:* «Зимний лес», «Рисуем елку в снегу». Смешивание цвета. Рисуем снег (использование шаблонов кисти).

*Теория:* выделение с помощью инструмента «Быстрая маска».

*Практика:* «Вывеска зоомагазина»

*Теория:* фильтры. Галерея фильтров.

*Практика:* «Рисуем облака».

*Теория:* техника витража. Просмотр работ известных художников.

*Практика:* «Витраж - цветок», витраж на свободную тему.

*Теория:* комбинирование эффектов фильтров.

*Практика:* «Создание текстуры воды».

### **3.Способы создания GIF анимации**

«, «Анимация прозрачности», «Букет», «Собирающийся текст», «Анимированный огонь», «Анимированный дождь», «Анимированный снег», «Анимация блика», «Салют», «Анимация блеска»

### **4. Творческая мастерская**

*Практика:* «Заполнить водой бокал», коллаж «Весна идёт», смешение различных техник «Коллаж + рисунок кистью», обработка фотографии «Смена сезонов».

### **5. Итоговая аттестация**

*Теория:* тестирование

*Практика:* выполнение творческого задания

## **3 год обучения**

### **1. Вводное занятие. Техника безопасности**

### **2. Разработка дизайн-макета полиграфической продукции в Adobe Photoshop**

*Теория:* виды полиграфической продукции. Виды и особенности применения печатных материалов. Сфера применения печатной продукции. Дизайн: выбор цвета для полиграфической продукции.

*Практика:* создание простого макета школьного расписания.

*Теория:* календарь. Виды календарей. Технология проектирования и вёрстки макета календаря.

*Практика:* создание макета настенного календаря.

*Теория:* открытки: типы, виды и особенности их изготовления.

*Практика:* создания праздничных открыток.

*Теория:* виды праздничной полиграфической продукции.

*Практика:* создание праздничной атрибутики на день рождения: приглашительные, колпачки, гирлянда-растяжка, плакат, баннер. Подготовка макета для сдачи в типографию.

### **3.Освоение программы MS Power Point**

*Теория:* структура презентации, Структура текстовых слайдов.

*Практика:* настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов. Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линий. Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм. Настройка показа слайдов. Добавление аудио- и видеоэффектов. Настройка просмотра презентаций.

#### **4. Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MS Power Point**

*Теория:* подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма.

*Практика:* создание слайдов мультфильма. Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма. Соединение слайдов и сохранение мультфильма.

#### **5. Освоение программы Windows Movie Maker**

*Теория:* введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.

*Практика:* вставка изображения. Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видеопереходов. Вставка звука или музыки. Создание названий и титров. Завершение создания фильма.

#### **6. Итоговая аттестация**

*Теория:* тестирование

*Практика:* выполнение творческого задания

### **1.4. Планируемые результаты.**

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих умений:

1. Уметь адекватно реагировать в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
2. Уметь выражать собственное мнение, позиции;
3. Уметь овладение культурой общения и поведения.

Метапредметными результатами изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

*Познавательные УУД:*

-ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью педагога;

-перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* о своей работе;

-перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

*Регулятивные УУД:*

-определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;

-проговаривать последовательность действий;

- учиться высказывать своё предположение (версию);
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

*Коммуникативные УУД:*

- оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать* и *понимать* задания и комментарии педагога;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения с педагогом.

После прохождения курса «Компьютерная графика» дети смогут использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и в повседневной жизни.

Предметными результатами изучения курса является формирование следующих знаний и умений:

*Знать:*

- признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- определения тем или иным понятиям;
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- способы хранения изображений в файлах растрового формата;
- этапы создания презентаций в программе Power Point;
- этапы работы в программе Windows Movie Maker.

*Уметь:*

- выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Power Point, Windows Movie Maker и многофункциональным графическим редактором Adobe Photoshop;
- редактировать свои работы в программе «Adobe Photoshop»;
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область лассо, волшебная палочка и т.д.);
- создавать несложные композиции, рисунки, логотипы из простых геометрических фигур, примитивов, линий и пятен;
- переносить изображения из электронного вида в печатный, тиражировать их;
- проводить примеры множества предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- находить общий признак предмета и группы предметов;
- конструировать фигуру из её частей;
- разрабатывать сценарий мультфильма;
- с помощью программы Power Point создавать мультфильм;
- применять программу записи звука;
- создавать простейшие фильмы в программе Windows Movie Maker;
- находить истинное и ложное суждение;
- классифицировать предметы по нескольким свойствам.

***Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы»***

### **2.1. Календарный учебный график**

- ✓ Количество учебных недель – 36 в год, за весь период обучения – 108.
- ✓ Количество учебных дней – 36 в год, за весь период обучения – 108.
- ✓ Продолжительность каникул – с 1 июня по 31 августа.
- ✓ Даты начала и окончания учебных периодов – 1 сентября – 31 мая.

### **2.2. Условия реализации программы**

#### ***Материально-техническое обеспечение***

Для реализации образовательной программы необходимы: *программное обеспечение*: графический редактор Adobe Photoshop, программы: Windows Movie Maker, MS Power Point, методическая литература по работе в Adobe Photoshop, тетрадь, ручка, персональный компьютер, интернет, программа Skype.

#### ***Информационное обеспечение***

##### ***Интернет-источники:***

*интернет - среда для совместного обучения*[www.moodle.org](http://www.moodle.org);  
*сайт цифровых образовательных ресурсов*[www.cor.home-edu.ru](http://www.cor.home-edu.ru);  
*институт новых технологий*[www.intschool.ru](http://www.intschool.ru);  
*коллекция обучающих видеоуроков по компьютерной графике и программированию*<http://www.videoyroki.info>

#### ***Кадровое обеспечение***

Педагог, осуществляющий образовательную деятельность по программе, должен иметь высшее или среднее специальное образование по специализации «Информатика» или «Графический дизайн».

### **2.3. Формы аттестации**

#### ***Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:***

- *текущий контроль* – вопросно-ответная работа, опрос, диалоговая форма работы.

- *итоговый контроль* – тест, творческое задание.

Аналитическая справка, практическая работа, методическая разработка, отзывы детей и родителей.

***Формы подведения итогов*** направлены на проверку уровня усвоения образовательной программы: тестирование, выполнение практического задания.

***Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:***

Аналитическая справка, итоговая работа, отчет итоговый.

## 2.4. Оценочный материал

### 1 год обучения

#### Тестирование теоретических знаний обучающихся

Теоретический тест содержит 10 вопросов с выбором одного правильного из предложенных вариантов. Обучающиеся показывают высокий уровень при правильном ответе на 8 и 10 вопросов, средний уровень – 6-7 вопросов, при менее 5 правильных ответов – низкий уровень

#### Теоретический тест

**1. Какое расширение файлов является в Adobe Photoshop основным?**

1. .JPG
2. **.PSD**
3. .BMP
4. .GIF

**2. Какой из параметров нельзя выбрать при создании нового изображения?**

1. Ширина
2. Разрешение
3. Режим
4. **Длина**

**3. Как добавить новые палитры на рабочий стол программы?**

1. с помощью вкладки «Окно»
2. с помощью вкладки «Просмотр»
3. с помощью вкладки «Слои»

**4. С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображений?**

1. прямоугольное выделение
2. **кадрирование (рамка)**
3. перемещение
4. инверсия

**5. Для задания исходной точки клонирования инструментом Штамп нужно щелкнуть на ней мышкой при:**

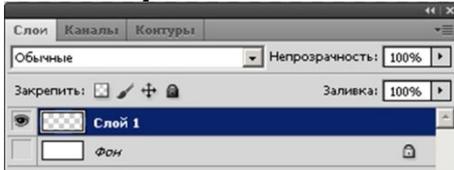
1. **нажатой клавише Alt**
2. нажатой клавише Shift
3. нажатой клавише Ctrl

**6. Для чего в Photoshop применяются фильтры?**

1. для улучшения яркости изображений
2. **для нанесения различных художественных эффектов**

3. для улучшения контрастности изображений
7. **Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Инверсия?**
1. Shift+Ctrl+U
  2. Ctrl+T
  3. **Shift+Ctrl+I**
  4. Ctrl+D
8. **Какой инструмент позволяет сделать многоугольное выделение?**
1. Прямоугольник
  2. **Прямоугольное лассо**
  3. Магнитное лассо
  4. Волшебная палочка
9. **Инструмент Магнитное Лассо используется для:**
1. выделения любых участков изображения
  2. **выделения контрастных участков изображения**
  3. перемещения каких-либо участков изображения
10. **Что происходит, когда при трансформировании области командой Редактирование-Трансформирование-Масштаб удерживается клавиша Shift?**
1. Выделенная область копируется на новый слой в новом масштабе.
  2. Масштабируется выделение на всех видимых слоях.
  3. **Сохраняются пропорции выделения.**
  4. Выделение трансформируется только в горизонтальном направлении.

## 2 год обучения

1. **Что такое и для чего применяются стили слоя?**
1. **стиль слоя — это совокупность эффектов, которые применяются к содержимому слоя или группе слоёв**
  2. стиль слоя меняет вид слоя
  3. стиль слоя меняет содержание слоя
  4. стиль слоя меняет атрибуты слоя
2. **Какой из двух слоев на изображении ниже является прозрачным?**
- 
1. оба слоя
2. ни один из двух слоев не является прозрачным
3. **слой 1**
4. фон
3. **Сколько цветовых каналов в режиме СМΥК?**

1. четыре
  2. три
  3. два
  4. один
4. В каких единицах измерения задают размер шрифта (кегель) в Adobe Photoshop?
1. пункты
  2. пикселы
  3. миллиметры
  4. пики
5. Какой инструмент применялся для создания такого текста (см. рис. ниже)?



1. горизонтальный текст-маска
  2. быстрая маска
  3. горизонтальный текст
  4. волшебная палочка
6. Для чего предназначен инструмент «Точечная восстанавливающая кисть» (Spot Healing Brush Tool)?
1. для изменения масштаба изображения
  2. для быстрого удаления красных глаз на фотографиях
  3. для стирания одноцветных частей изображения
  4. для удаления пятен и восстановления мелких элементов на изображении
7. Инструмент губка (Sponge Tool) предназначен:
1. для размывания локальных участков изображения
  2. для удаления части изображения независимо от цвета
  3. для уменьшения или увеличения цветовой насыщенности участков изображения
  4. для локального осветления изображения
8. Для чего необходима «История»?
1. Позволяет отменять выполненные действия, включая и те, которые не отменяются посредством сочетания клавиш Ctrl+Z.
  2. Дает общее представление об изображении, его цветовом решении, размерах и помогает при просмотре и редактировании.

3. Содержит наборы инструментов с различными предустановленными параметрами.
4. Дает широкий круг возможностей выбора формы и размеров кисти.

**9. Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавно перетекающими друг в друга цветами?**

1. Банка краски.
2. Узор
3. Заливка
4. **Градиент**

**10. Для чего предназначены слои?**

**Для выполнения различных операций при обработке многослойных изображений**

### **3 год обучения**

**1. PowerPoint - это ...**

1. анимация, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов.
2. **программа, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов.**
3. текстовый редактор
4. программа, предназначенная для редактирования текстов и рисунков.

**2. Элементы интерфейса Power Point**

1. заголовок, меню, строка состояния, область задач и т.д.
2. слово, абзац, строка
3. экран монитора
4. системный блок

**3. Для какой цели может использоваться команда Файл – Сохранить как?**

1. Для сохранения документа в другом текстовом формате
2. Для сохранения документа с таблицей в формате рабочей книги Excel
3. **Для сохранения документа под другим именем**
4. Для получения справки о сохранении документов

**4. В презентации можно использовать:**

1. оцифрованные фотографии;
2. звуковое сопровождение;
3. документы, подготовленные в других программах;
4. **все выше перечисленное**

**6. Вам нужно, чтобы смена слайдов происходила автоматически. Вы выберете в меню:**

1. Демонстрация→ смена слайдов
2. Демонстрация→ настройка анимации
3. Сервис→настройка

**7. Как называются устройства позволяющие представлять информацию в аудио и видео виде?**

1. мультимедиа-устройства
2. устройства вывода на печать
3. многофункциональные устройства
4. устройства памяти

**8. Как называются программные средства, позволяющие обрабатывать фото, аудио и видеoinформацию.**

1. игровые программы
2. мультимедийные программы
3. сервисные программы
4. системные программы

**9.Как называется программный продукт для создания и редактирования видео файлов.**

1. Microsoft Power Point
2. Microsoft Word
3. Windows Messenger
4. **Windows Movie Maker**

**10. Как добавить изображение и звук?**

1. Запись видео - Импорт изображений- Импорт звука или музыки - **Импорт.**
2. Запись видео - Импорт изображений- Импорт файлов - Импорт
3. Запись видео - Импорт изображений- Клипы – Изображения
4. Запись видео - Импорт изображений- Импорт видео и анимации - Импорт.

**10. В каких форматах можно сохранить файлы, созданные в программе Windows Movie Maker**

1. PPT, XLS, DOC
2. MDB, TXT, JPG
3. **WMV, DV, AVI**
4. CDR, SWF, RTF

### ***Технологии, формы и методы обучения***

В образовательном процессе программы используются **технологии:**

*Информационно-коммуникативное обучение* позволяет детям освоить навыки работы с текстовой, графической, звуковой и видео информацией посредством использования средств ИКТ. Наглядное отображение информации способствует повышению эффективности любой деятельности чело-

века. Но в специальном (инклюзивном) образовании оно приобретает особенно большую значимость. Благодаря использованию информационных технологий у детей с ОВЗ зрительное восприятие и слуховое внимание обостряются, что ведет к положительному результату обучения и развития данной категории детей.

*Развивающее обучение* – это активно-действенный способ обучения, во время которого учитываются и используются природные закономерности индивидуального развития ребенка. Педагог своевременно определяет трудности и намечает пути их устранения.

*Игровые технологии* выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся с овз к познавательно-творческой деятельности.

*Арт-технология* средствами художественного творчества имеет мощный потенциал. Использование арт-технологии с детьми с особенностями развития повышает мотивацию, значительно оптимизирует развитие ребёнка, позиционирует его эмоционально-волевою сферу.

Формы занятий, методы и приемы обучения и воспитания используются с учетом возрастных особенностей.

#### **Методы обучения:**

1. Последовательное знакомство с различными техниками компьютерной графики: конструктивный – является наиболее простым и заключается в том, что изображаемый предмет составляют из отдельных частей. Он чаще используется на этапах изучения инструментария графического редактора; комбинированный – при создании изображения используются несколько графических техник.

2. Словесный метод:

- беседа, рассказ
- объяснение, пояснение
- вопросы
- словесная инструкция

3. Наглядный:

- демонстрация наглядных пособий, в том числе и электронных (видеоуроки, картины, рисунки, фотографии)
- показ выполнения работы (частичный, полностью)

4. Игровой.

## 2.5. Методические материалы

### 1 год обучения

№	Название раздела	Формы организации учебного занятия	Приёмы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Техника безопасности	Рассказ - беседа	Словесный	Инструктажи, Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype	Опрос
2	Простые инструменты редактора Adobe Photoshop	Практическое занятие	Словесный, наглядный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде, записи занятий.
3	Принципы работы в Adobe Photoshop	Практическое занятие	Наглядный, словесный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде, записи занятий
4	Техника коллажирования, комбинирование изображения	Практическое занятие	Наглядный словесный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде, записи занятий
5	Итоговое занятие	Обсуждение	Словесный	Тестовое задания, Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графиче-	Тест, творческое задание

				ский редактор Adobe Photoshop.	
--	--	--	--	-----------------------------------	--

## 2 год обучения

№	Название раздела	Формы организации учебного занятия	Приёмы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Техника безопасности	Рассказ - беседа	Словесный	Инструктажи, Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype	Опрос
2	Различные техники при создании изображений	Практическое занятие, занятие-беседа	Наглядный, словесный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде, записи занятий
3	Способы создания GIF анимации	Практическое занятие, занятие -беседа	Наглядный, словесный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде, записи занятий
4	Творческая мастерская	Практическое занятие, занятие - беседа	Наглядный, словесный, конструктивный	Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде

5	Итоговое занятие	Обсуждение	Словесный	Тестовое задание, Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Тест, творческое задание
---	------------------	------------	-----------	---	--------------------------

### 3 год обучения

№	Название раздела	Формы организации учебного занятия	Приёмы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Техника безопасности	Рассказ - беседа	Словесный	Инструктажи, Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype	Опрос
2	Разработка дизайн-макета полиграфической продукции в Adobe Photoshop.	Практическое занятие, занятие-беседа	Наглядный, словесный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор Adobe Photoshop.	Работы в электронном виде, записи занятий
3	Освоение программы MS Power Point	Практическое занятие, занятие -беседа	Наглядный, словесный, конструктивный, практический	Материал в электронном виде. Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, программа MS Power Point	Работы в электронном виде, записи занятий
4	Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MS Power Point	Практическое занятие, занятие - беседа	Наглядный, словесный, конструктивный	Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, программа	Работы в электронном виде

				MSPower Point	
5	Освоение программы Windows Movie Maker	Практическое занятие, занятие - беседа	Наглядный, словесный, конструктивный	Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, программа Windows Movie Maker	
6	Итоговое занятие	Обсуждение	Словесный	Тестовое задания, Материально-техническое обеспечение: персональный компьютер, интернет, skype, графический редактор AdobePhotoshop.	Тест, творческое задание

**Методы воспитания:** поощрение, стимулирование, мотивация, убеждение.

## 2.6. Список литературы

### Литература для педагога

1. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2008 г.
2. Горячев А. В. и др. Информатика в играх и задачах. Выпуск 1.1 Поурочные планы. – М.: «Экспресс», 1995. – 56 с.: ил.
3. Гурова Л. Л. Психология мышления. – М.: ПЕЗ СЭ, 2005, стр.266
4. Демирчеглян Г.Г. Компьютер и здоровье. М.: "Луко-морье", Темп МБ, Новый Центр, 1997. - 256
5. Джон Лунд, Памела Пфиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2005 г.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
7. Макарова В. Подарки своими руками с Corel DRAW и Photoshop. БХВ-Петербург 2010 г.
8. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо 2012 г.
9. Тайц А.М., Тайц А.А. CorelDRAW 11. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010.
10. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 г.

### **Литература для обучающихся**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop: Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2009.
3. Л.Л. Босова. Информатика и информационные технологии 6 класс. Москва. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015г.
4. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».
5. Тутубалин Д. К., Ушаков Д. А. Компьютерная графика Adobe Photoshop: Учебное пособие – Томск, 2011
6. Т. Подосенина. Искусство компьютерной графики для школьников, ВНУ-Санкт – Петербург, 2004

### **ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ:**

1. <http://maste.ru/photoshop/>
2. <https://ru.freepik.com>
3. <https://illustrators.ru>
4. <http://allday2.com/vector-food-drink>
5. <https://www.goodfon.ru>
6. <http://lumpics.ru/how-to-make-cartoon-in-powerpoint/>
7. <https://vk.com/aaecs>
8. <http://www.dejurka.ru>
9. <https://rugraphics.ru/quiz/test-na-znanie-photoshop-obshchie-voprosy-sredney-slozhnosti>