АДМИНИСТРАЦИЯ КАРГАТСКОГО РАЙОНА
НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
КАРГАТСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № _1_____
от _28.08.2026 год

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО Каргатский ДДТ
_____ Парамонова С.В.
Приказ № 43-Ь от 28.08.2026 год

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«#ГрафикаДизайнРобототехника»

Стартовый уровень

Техническая направленность

Возраст обучающихся: 11-13 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:
Кондратьева Марина Игоревна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории.

Каргат, 2026 г.

Содержание

Раздел I. Комплекс основных характеристик

1. Пояснительная записка ……...…..…....3

1.1. Актуальность……..……..…...3

1.2. Новизна и отличительные особенности программы…….....……3

1.3. Информация о направленности, уровне……4

1.4. Адресат программы……..……..……..…..4

1.5. Цели и задачи…….…..5

2. Учебный план …….……..5

3. Содержание ДОП …….……..…..6

4. **Планируемые результаты**……..……8

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий

1.Календарный учебный график……10

2. Условия реализации программы……...12

2.1. Материально-технические условия для реализации ДОП……...……..12

2.2. Информационные и кадровые условия реализации ДОП.....13

2.3. Формы аттестации……..……...13

2.4. Оценочные материалы…… ….....14

2.5. Методические материалы…….……....14

2.6. Рабочая программа воспитания……16

2.7. Календарный план воспитательной работы…….....17

Список литературы, цифровых ресурсов……18

Раздел I. Комплекс основных характеристик

1. Пояснительная записка

Подготовка обучающихся в современном информационном обществе, когда профессии становятся все более интеллектоемкими, не может обойтись без знания компьютерных технологий. Развитие сферы образования на основе информационных технологий становится важнейшим национальным проектом. В настоящее время информационно-компьютерная техника стала естественной средой, как на рабочем месте, так и в быту. Информационная культура, навыки работы с компьютерной техникой упрощают работу во многих сферах человеческой деятельности, расширяют кругозор, развивают логическое мышление, способность к анализу и синтезу. Актуальность всех этих требований и определили содержание данной программы. Полученные умения и навыки позволят обучающимся быть адекватными в условиях возросшей информатизации общества.

1.1.Актуальность

В рамках реализации федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» одной из приоритетных задач является увеличение охвата детей, занятых в дополнительном образовании, именно в технической направленности. Данная Программа направлена на развитие технических компетенций обучающихся и способствует решению этой задачи.

Кроме того, актуальность Программы продиктована тем, что в настоящее время ценность знаний, связанных с компьютерными технологиями, возросла во много раз, несмотря на то, что число лиц, владеющих компьютерными технологиями, постоянно увеличивается. Трудоустройство по многим профессиям стало предполагать обязательное владение компьютером. Все это означает высокую значимость знаний такого рода для общества и для будущего специалиста.

1.2.Новизна и отличительные особенности

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Программа «Графика и дизайн» отличается широким охватом программ-приложений, знакомит с возможностями компьютера в повседневной жизни, предполагает не только теоретическое, но и практическое знакомство с мультимедиа и Интернетом; способствует формированию новых представлений о возможностях компьютерной графики, многообразию и взаимосвязи различных ее аспектов, ознакомлению учащихся с современными графическими программами.

1.3.Информация о направленности, уровне

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«#ГрафикаДизайнРобототехника»** (далее – Программа) имеет *техническую направленность*.

Программа разработана для *стартового уровня* и способствует развитию навыков и расширению знаний в области информационных технологий, графики и дизайна.

1.4.Адресат программы, возрастные и гендерные особенности

Содержание Программы соответствует познавательным возможностям обучающихся 11-13 лет и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию. Допустимое количество человек - 15 в группе. Условия приема детей: для обучения принимаются все желающие, имеющие первоначальные компьютерные знания.

В возрасте 11-13 лет происходит изменение характера познавательной деятельности. Подросток становится способным к более сложному аналитико-синтетическому восприятию предметов и явлений. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать относительно глубокие выводы и обобщения. Развивается способность к

абстрактному мышлению. Для подросткового возраста характерно интенсивное развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания. Внимание становится более организованным, всё больше выступает его преднамеренный характер.

Учитывая возрастные психологические особенности обучающихся, в учебном процессе будем опираться на наглядное представление информации; придание учебной деятельности эмоционально-положительного характера. Учитывая задачу развития IT - компетенций, используем задания на анализ материала и его связи с жизнью. Организация занятий с периодическим переключением вида деятельности, используются интерактивные технологии.

Программа не предусматривает использование дистанционных технологий и сетевых форм взаимодействия.

Объем и срок освоения программы

Объем программы – 72 часа.

Программа рассчитана на один год обучения.

***Форма обучения*:** очная.

Особенности организации образовательного процесса

Формы реализации программы: традиционная модель.

Организационные формы обучения. Занятия проводятся по группам. Группы формируются из обучающихся 11-13 лет. Состав группы обучающихся - постоянный.

Режим занятий

Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

1.5.Цели и задачи

Цель: развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся через овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений, а также развивать компетенции через моделирование и конструирование научно-технических объектов в робототехнике.

Задачи

Предметные:

- сформировать представление об основных понятиях компьютерной графики;
- сформировать навык владения практической работы в Adobe Photoshop;
- сформировать навык владения практической работы в «Векторные рисунки Corel Draw»;
- готовность и способность создания новых моделей, систем;
- способность создания практически значимых объектов;
- усвоение знаний в области робототехники.

Метапредметные:

- развивать творческое мышление;
- развивать пространственное мышление;
- развивать художественный вкус;
- повышать интерес к дизайну для самореализации в различных видах деятельности.

Личностные:

- повышать уровень общительности и коммуникабельности;
- развивать уверенность в себе;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области лего-конструирования и робототехники в условиях развивающегося общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств лего-конструирования и робототехники.
- повышать уровень самостоятельности.

2.Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	Введение. Техника безопасности.	**2**	**2**	**0**	Беседа
	Растровые изображения в Photoshop	**25**	**8**	**17**	
2	Знакомство с программой Photoshop. Графические инструменты.	4	2	2	Тестовые, контрольные (устный опрос). Создание проблемных, затруднительных заданий.
3	Работа со слоями.	4	2	2	Демонстрационные: организация конкурсов, презентация.
4	Текстовые эффекты.	4	1	3	Тестовые, контрольные (устный опрос).
5	Графические эффекты	4	1	3	
6	Сканирование изображений Устранение дефектов сканирования.	4	1	3	Соревнование. Тестовые, контрольные (устный опрос).
7	Творческая работа	5	1	4	Комбинированная: анкетирование, наблюдение, решение проблемы.
	Векторные рисунки Corel Draw	**29**	**8**	**21**	
8	Программа векторной графики Corel Draw	4	1	3	Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
9	Фигура – базовый элемент векторного изображения	4	1	3	собеседование (индивидуальное и групповое),
10	Графические примитивы. Обводка и заливка фигур.	4	1	3	Опросник. Собеседование (индивидуальное и групповое)
11	Расположение рисунка на странице. Организация объектов в графическом документе.	6	2	4	Опросник, тестирование
12	Текст как векторный объект.	6	2	4	собеседование

	Сложные векторные эффекты.				(индивидуальное и групповое), тестирование
13	Творческая работа.	5	1	4	Тематические кроссворды.
	Профильная робототехника	**16**	**5**	**11**	
14	Введение Основы механики. Знакомство с конструкторами и деталями.	2	2	0	Комбинированная: наблюдение, решение проблемы.
15	Основы кинематики. Сборка первых роботов с использованием основных законов кинематики.	2	1	1	Опросник, тестирование
16	Изучение среды программирования. Знакомство с интерфейсом программы. Программирование первого робота.	4	1	3	Демонстрационные: организация конкурсов, презентация.
17	Сборка и программирование спортивных роботов с использованием датчиков.	4	1	3	Опросник, тестирование
18	Сборка и программирование авторских роботов творческой категории.	2	0	2	Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
19	Выставка. Демонстрация возможностей роботов.	2	0	2	Демонстрационные: организация конкурсов, презентация.
	Итого	**72**	**23**	**49**	

3.Содержание

1. Тема **Введение. Техника безопасности.**

Теория. Особенности векторных и растровых изображений. Векторная и растровая графика. Базовая терминология. Техника безопасности.

Практика. Запуск графических программ и визуальное знакомство.

2. Тема «**Знакомство с программой Photoshop».**

Теория. Окно программы. Панель инструментов и палитры. Основной и фоновый цвета. Режимы экрана. Инструменты Photoshop. Создание выделения. Определение размеров изображения. Кадрирование.

Практика. Обновление фона изображения, кадрирование, определение размеров.

3. Тема «**Графические инструменты».**

Теория. Инструменты рисования. Инструменты заливка и градиент. Текст в Photoshop. Контуры и инструмент Pen(перо). Восстанавливающая кисть.

Практика. Создание декоративных эффектов на рамках изображений и на краях надписей, заполнение фона текстовыми символами по заданным образцам и самостоятельно. Работа с текстом-маской. Отработка со всеми видами инструментов.

4. Тема « **Работа со слоями».**

Теория. Палитра слоев. Список слоев. Команды работы со слоями. Слоевые эффекты. Каналы Photoshop. Трансформация изображения.

Практика. Наложение слоев с разными эффектами. Дублирование и отражение по горизонтали и вертикали. Трансформация изображений по образцу.

5. Тема «**Текстовые эффекты».**

Теория. Применение фильтров для различных текстовых эффектов.

Практика. Создание различных текстовых эффектов с помощью фильтров, трансформации. (Лед, огонь, вода и т.д.).

6. Тема «**Графические эффекты».**

Теория. Инструмент палец, искажение, шум. Фильтры стилизация, высокий контраст. Имитация техники живописи и графики.

Практика. Создание графических эффектов в изображениях с приемами размывания, искажения, стилизация изображений под природные и рукотворные рельефы. Имитация техники живописи и графики.

7. Тема «**Сканирование изображения».**

Теория. Сканирование рисованной графики. Фотография — источник базовых рисунков. Сканирование но технологии Twain. Настройка параметров сканирования. Размер сканируемого изображения.

Практика. Сканирование фотографий и графики.

8. Тема « **Устранение дефектов сканирования».**

Теория. Приемы устранения «эффекта красных глаз». Фильтры для удаления дефектов сканирования.

Практика. Устранение дефектов сканированного изображения.

9. **Тестирование по теме Растровые изображения в Photoshop**

10. **Творческая работа.**

Практика. Обработка сканированного изображения, изменение фона, добавление графических эффектов.

Векторные рисунки Corel Draw.

11. Тема «**Программа векторной графики Corel Draw».**

Теория. Окно программы. Инструменты. Режимы просмотра документа.

Практика. Установка параметров страницы. Использование инструментов.

12. Тема «Фигура как базовый элемент векторного изображения».

Теория. Кривые Безье. Приемы рисования контуров. Художественные средства.

Практика. Создание контуров с прямыми сегментами, создание криволинейных форм, рисование линий с изломом. Свободное рисование.

13. Тема «**Графические примитивы».**

Теория. Прямоугольник и многоугольник. Круг и эллипс. Спираль. Решетка Текст. Узлы.

Практика. Построение различных фигур. Создание текстов. Разрезание и стирание объектов.

14. Тема «**Обводка и заливка фигур».**

Теория. Обводка и заливка фигур. Толщина и стиль линии Выбор цвета границы и заливки. Градиент. Наложение узора. Текстурная заливка. Выбор команд с помощью клавиатуры.

Практика. Заливка объектов градиентом, наложение узора, текстурная заливка.

15. Тема «**Расположение рисунка на странице».**

Теория. Создание копии объекта. Перемещение и вращение объектов. Масштабирование. Создание вспомогательных линий.

Практика. Создание изображений, используя перемещение, вращение, масштабирование и вспомогательные линии. Создание изображений, используя вырезание, пересечение, слияние.

16. Тема «**Организация объектов в графическом документе».**

Теория. Упорядочение объектов, выравнивание и распределение. Создание группы объектов. Вырезание. Пересечение и слияние.

17. Тема «**Текст как векторный объект».**

Теория. Текст в графических программах, выбор шрифта.

Практика. Ввод и оформление текста. Изменение шрифта и его атрибутов. Настройка контуров текста и заливка.

18. Тема «**Деформация текста».**

Теория. Понятие о деформации текста. Виды деформации.

Практика. Размещение текста внутри объекта, размещение текста вдоль кривой. Выравнивание, добавление эффектов.

19. Тема «**Сложные векторные эффекты».**

Теория. Эффект линзы, яркость, сложение цветов, цветной фильтр, «рыбий глаз» и др.

Практика. Инвертирование цвета, добавление эффекта перспективы, интерактивная деформация.

20. **Творческая работа**.

Самостоятельное создание изображения по предложенным темам.

Профильная робототехника.

21.Тема «**Введение Основы механики. Знакомство с конструкторами и деталями».**

Рассказ о развитии робототехники в мировом сообществе и в частности в России. Показ видео роликов о роботах и роботостроении. Правила техники безопасности.

Понятия: датчик, интерфейс, алгоритм и т.п.

Алгоритм программы представляется по принципу LEGO. Из визуальных блоков составляется программа. Каждый блок включает конкретное задание и его выполнение. По такому же принципу собирается сам робот из различных комплектующих узлов (датчик, двигатель, зубчатая передача и т.д.) узлы связываются при помощи интерфейса (провода, разъемы, системы связи, оптику и т.д.

Технология робототехники. О технологии. Установка батарей. Главное меню.

Сенсор цвета и цветная подсветка. Сенсор нажатия. Ультразвуковой сенсор. Интерактивные сервомоторы. ИспользованиеBluetooth.

Это интеллектуальный, управляемый компьютером элемент конструктора, позволяющий роботу ожить и осуществлять различные действия.

Различные сенсоры необходимы для выполнения определенных действий. Определение цвета и света. Обход препятствия. Движение по траектории и т.д.

22. Тема «**Основы кинематики. Сборка первых роботов с использованием основных законов кинематики**».

Знакомство с конструктором (состав, возможности).

Основные детали (название и назначение). Датчики (назначение, единицы измерения). Двигатели. Микрокомпьютер. Аккумулятор (зарядка, использование). Как правильно разложить детали в наборе.

В конструкторе применены новейшие технологии робототехники: современный 32 – битный программируемый микроконтроллер; программное обеспечение, с удобным интерфейсом на базе образов и с возможностью перетаскивания объектов, а так же с поддержкой интерактивности; чувствительные сенсоры и интерактивные сервомоторы; разъемы для беспроводного Bluetooth,WI-FIи USB подключений. Различные сенсоры необходимы для выполнения определенных действий. Определение цвета и света. Обход препятствия. Движение по траектории и т.д.

23. Тема **«Изучение среды программирования. Знакомство с интерфейсом программы. Программирование первого робота».**

Программное обеспечение. Требования к системе. Установка программного обеспечения. Интерфейс программного обеспечения. Палитра программирования. Панель настроек.Контроллер.Редактор звука. Редактор изображения.Дистанционное управление. Структура языка программирования. Установка связи.Usb. BT .WI-FI. Загрузка программы. Запуск программы на. Память: просмотр и очистка.

24. Тема «**Сборка и программирование спортивных роботов с использованием датчиков».**

Программы. Составление простых программ по линейным и псевдолинейным алгоритмам. Соревнования.

Учитывая, что при конструировании робота из данного набора существует множество вариантов его изготовления и программирования, начинаем с программ предложенных в инструкции и описании конструктора.

25. Тема «**Сборка и программирование авторских роботов творческой категории».**

Программы. Составление авторских программ по линейным и псевдолинейным алгоритмам. Соревнования.

Выставка. Демонстрация возможностей роботов.

Программы. День показательных соревнований по категориям.

Категории могут быть различными.

Категории соревнований заранее рассматриваем различные. Используем видео материалы соревнований по конструированию роботов и повторяем их на практике. Затем применяем все это на соревнованиях.

4. Планируемые результаты

Предметные результаты

Обучающиеся будут знать:

- основные понятия компьютерной графики,
- типы графических файлов, их свойства и отличие,
- растровые и векторные изображения,
- виды цветовых моделей,
- понятие двухмерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Adobe Photoshop;
- создавать векторные изображения и анимацию в Macromedia Flash;
- создавать трехмерные проекты жилых помещений с помощью специальных программ
- творчески решать технические задачи;
- создания новых моделей, систем;
- проектировать и создавать сайты с использованием основных HTML-тегов.

Метапредметные результаты

- развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владеют информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
- повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

Личностные результаты

- повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- понимают значимость подготовки в области лего-конструирования и робототехники в условиях развивающегося общества;

- сформировались такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий

1. Календарный учебный график

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения (стартовый)	01 сентября 2022г.	31 мая 2023г.	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Продолжительность каникул: с 31декабря по 08 января

№	Дата занятия	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
			всего	теория	практика	
1		Введение. Техника безопасности.	**2**	**2**	**0**	Беседа
2		**Растровые изображения в Photoshop** Знакомство с программой Photoshop. Графические инструменты.	4	2	2	Тестовые, контрольные (устный опрос). Создание проблемных, затруднительных заданий.
3		Работа со слоями.	4	2	2	Демонстрационные: организация конкурсов, презентация.
4		Текстовые эффекты.	4	1	3	Тестовые, контрольные (устный опрос).
5		Графические эффекты	4	1	3	
6		Сканирование изображений Устранение дефектов сканирования.	4	1	3	Соревнование. Тестовые, контрольные (устный опрос).
7		Творческая работа	5	1	4	Комбинированная: анкетирование, наблюдение, решение проблемы.
8		**Векторные рисунки Corel Draw** Программа векторной графики Corel Draw	4	1	3	Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
9		Фигура – базовый элемент векторного изображения	4	1	3	собеседование (индивидуальное и групповое),
10		Графические примитивы. Обводка и заливка фигур.	4	1	3	Опросник. Собеседование (индивидуальное и групповое)

11		Расположение рисунка на странице. Организация объектов в графическом документе.	6	2	4	Опросник, тестирование
12		Текст как векторный объект. Сложные векторные эффекты.	6	2	4	собеседование (индивидуальное и групповое), тестирование
13		Творческая работа.	5	1	4	Тематические кроссворды.
14		**Профильная робототехника.** Основы механики. Знакомство с конструкторами и деталями.	2	1	1	Групповая оценка работ.
15		Основы кинематики. Сборка первых роботов с использованием основных законов кинематики.	2	1	1	Практическая работа
16		Изучение среды программирования. Знакомство с интерфейсом программы. Программирование первого робота.	4	1	3	Практическая работа
17		Сборка и программирование спортивных роботов с использованием датчиков.	4	1	3	Практическая работа
18		Сборка и программирование авторских роботов творческой категории	2	1	1	Организация выставки, индивидуальная сборка робототехнических средств
19		Выставка. Демонстрация возможностей роботов.	2	0	2	Выставка
		Итого	**72**	**23**	**49**	

2. Условия реализации программы

2.1.Материально-технические условия

Для реализации программы «Графика и дизайн» помещение для проведения занятий (компьютерный класс) соответствует санитарным нормам.

Кабинет оснащен компьютером, проектором, экраном, учебными столами для обучающихся и педагога. Все практические работы выполняются в соответствии с требованиями по технике безопасности.

Аппаратное обеспечение:

- Компьютеры обучающихся;
- Компьютер преподавателя;
- Проектор;
- Интерактивная доска;
- Принтер;
- Сканер;
- LEGOMindstorms NXT Education ;
- базовый набор для промышленной робототехники – 5 шт.;
- ресурсный набор для изучения промышленной робототехники – 5 шт.;

- программный продукт – по количеству компьютеров в классе;
- поля для проведения соревнования роботов – 1 шт.;
- зарядное устройство для конструктора – 5 шт.;
- ящик для хранения конструкторов (по объёму).

2.2.Информационные и кадровые условия

Программное обеспечение:

- Windows 7 и выше;
- программа Photoshop;
- программа Corel Draw.

На занятиях по робототехнике осуществляется работа с конструкторами серии LEGO Mindstorms. Для создания программы, по которой будет действовать модель, используется специальный язык программирования.

Конструктор LEGO Mindstorms, позволяет учащимся в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. Lego-робот поможет в рамках изучения данной темы понять основы робототехники, наглядно реализовать сложные алгоритмы, рассмотреть вопросы, связанные с автоматизацией производственных процессов и процессов управления. Робот рассматривается в рамках концепции исполнителя, которая используется в курсе информатики при изучении программирования. Однако в отличие от множества традиционных учебных исполнителей, которые помогают учащимся разобраться в довольно сложной теме, Lego-роботы действуют в реальном мире, что не только увеличивает мотивационную составляющую изучаемого материала, но вносит в него исследовательский компонент.

Электронные образовательные ресурсы представлены в приложении программы «Методическое обеспечение Программы» (Приложение 2).

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование по специальности «Информатика».

2.3. Формы аттестации

Проверка степени усвоения обучающимися новых знаний будет осуществляться в основном путем регулярных опросов и бесед после завершения изучения отдельных тем Программы.

На вводных занятиях проводятся анкеты, во время промежуточной и итоговой аттестации используется тестирование.

Цель входного контроля: диагностика имеющихся знаний и умений обучающихся.

Формы оценки: собеседование с обучающимися, анкетирование.

Цель промежуточного контроля: проверка освоения учебного материала за полугодие.

Форы оценки: устный и письменный опрос, тестовые задания.

Форма поощрения: знания оцениваются по 5 бальной системе (теория - 3 б, практика - 2 б).

Цель итогового контроля – отслеживания результатов выполнения Программы за год.

Формы контроля: итоговые тестовые задания, опросы, творческие задания.

Уровень оценивания результатов: творческий, повышенный, базовый, минимальный.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы предметных результатов представлены в Приложении 3.

Оценочные материалы предметных результатов

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

1 балл – обучающийся материал не знает, но пытается выстроить ответ.

2 балла – тема не раскрыта, обучающийся плохо ориентируется в материале.

3 балла – содержание темы раскрыто на половину, ответ неуверенный, педагог помогает наводящими вопросами.

4 балла – тема раскрыта хорошо, обучающийся хорошо ориентируется в материале, но его ответ может быть дополнен другими обучающимся или педагогом.

5 баллов – обучающийся раскрыл тему исчерпывающим ответом, с примерами. Свободно ориентируется в материале.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

1 балл – обучающийся пытается выполнить задание, но уровень выполнения очень низок. Задание выполняется с подсказкой педагога.

2 балла – обучающийся выполняет задание на низком уровне, но самостоятельно. Применяет теорию на практике частично.

3 балла – недостаточное применение знаний на практике, но хороший уровень выполнения задания.

4 балла – обучающийся выполняет задание творчески, самостоятельно, но теорию применяет недостаточно.

5 баллов – выполнение задания хорошо продумано. Обучающийся хорошо применяет на практике теорию, относится к решению поставленной задачи творчески, импровизирует.

Минимальный (низкий уровень) – 1-4 балла.
Базовый (средний уровень) – 5-7 баллов.
Повышенный (высокий уровень) – 8-9 баллов
Творческий уровень - 10 баллов.

Мониторинг результатов освоения ребенком программы на метапредметном уровне

п/п	Ф.И. обучающегося	Овладение понятийным аппаратом и научными методами познания	Умение анализировать, систематизировать информацию	Умение критически оценивать и интерпретировать	Развитие коммуникативных навыков, ведение диалога	Баллы	Общая сумма баллов

Критерии оценки:

Уровень:	В начале года:	на допустимом уровне
1 – минимальный		на достаточном уровне
2 – достаточный (базовый)		на оптимальном уровне
3 – оптимальный (хороший)		
Баллы:	В конце года:	на допустимом уровне
от 1 до 1, 5 – допустимый		на достаточном уровне
от 1,6 до 2,4 – достаточный (базовый)		на оптимальном уровне
от 2,5 до 3,0 – оптимальный (хороший)		

Параметры оценки результатов на личностном уровне

п/п	Ф.И. обучающегося	Способность выстраивать отношения, способность к	Потребность в самовыражении и творческой самореализации	Усвоение этических норм и нравственных	Баллы	Общая сумма баллов

		продуктивному взаимодействию, сотрудничеству		понятий		

Критерии оценки:
1 – низкий уровень, незначительный рост.
2 – средний уровень, заметный рост.
3 – высокий уровень, переход на новый качественный уровень.

2.5. Методические материалы

Методы обучения и формы организации учебного занятия представлены в приложении «Методическое обеспечение Программы» (Приложение 2).

Кроме того, используются следующие ***формы организации учебного занятия*:**

- беседа (при обсуждении теоретического материала);
- защита проектов (в качестве итоговой работы);
- практическое занятие (при выполнении заданий по темам);
- открытое занятие (как форма контроля и средство совершенствования педагогических компетенций).

Педагогические технологии:

- технология дифференцированного обучения. Учебный материал разделен на части – тематические разделы, что позволяет обеспечить постепенное качественное его усвоение. Кроме того, существует разделение материала внутри темы для учащихся с разными уровнями способностей;
- технология развивающего обучения, в рамках которой ребенку отводится роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. При таком подходе ребенок осуществляет развитие индивидуальности путем самостоятельного взаимодействия с теорией и практикой;
- коммуникативная технология обучения проявляется в создании ситуации комфортного и безопасного личностно-значимого общения и взаимодействия, в основе которой происходят все процессы обучения, понимания, усвоения.
- здоровьесберегающие технологии: медико-профилактические, социально-психологическое благополучие, воспитание культуры здоровья.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организация начала занятия (сообщение темы и цели занятия, подготовка к восприятию нового материала);
2. Проверка имеющихся у детей знаний и умений;
3. Ознакомление с новыми знаниями и умениями;
4. Практическая часть;
5. Подведение итогов (показ выполненной работы, оценка).

Дидактические материалы:

- Разработки педагога для обеспечения образовательного процесса: планы, конспекты записей;
- Разработки для проведения занятий: наглядные пособия, схемы, раздаточный материал для самостоятельной работы, учебные задания для индивидуальной и групповой работы;
- Разработки для организации контроля и определения результативности обучения: тесты, анкеты, опросники.

Дидактические материалы представлены в Приложении 2 и 3.

2.6. Рабочая программа воспитания

Цель: создание благоприятных условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности.

Задачи:

1. активизировать гражданскую позицию обучающихся;
2. воспитывать патриотические чувства;
3. развивать моральные качества;
4. объединять родителей и детей.

Направления воспитания: гражданско-патриотическое воспитание, ключевые общие дела, события, мероприятия, выход в социум, работа с родителями обучающихся.

Формы деятельности: мультимедийные презентации, виртуальные экскурсии, экскурсия в парк, мастер-класс, беседы, участие в митинге и др.

Планируемые результаты

В результате реализации программы воспитания у обучающихся:

- будет иметься представление о родном крае, селе, достопримечательностях села;
- укрепятся любовь и чувство привязанности к семье;
- будет формироваться уважение к культуре и традициям своего народа;
- будет формироваться и любовь к родной природе**.**

2.7. Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия (события) и форма его проведения	Цель	Краткое содержание	Сроки проведения	Ответственный исполнитель
Гражданско-патриотическое воспитание					
1	День села	Сформировать знания о празднике День села	Мультимедийная презентация «День села»	октябрь	Кондратьева М.И.
2	Достопримечательности моего села	Познакомить с достопримечательностями села	Виртуальная экскурсия	ноябрь	Кондратьева М.И.
3	День Победы	Воспитание патриотических чувств, уважения к истории своего народа	Митинг. Бессмертный полк	май	Кондратьева М.И.
Ключевые общие дела, события, мероприятия, выход в социум					
4	«Осеннее волшебство»	Прививать любовь к природе	Экскурсия в парк	октябрь	Кондратьева М.И.
5	Мастер-класс «Я создаю дизайн» для обучающихся 7 класса	Развивать организаторские способности, общение со сверстниками, лидерские качества	Проведение мастер-класса на классном часу	апрель	Кондратьева М.И.
Работа с родителями					
6	Родительское собрание	Установление доверительных отношений с родителями, их заинтересованность	Знакомство родителей с программой	октябрь	Кондратьева М.И.
7	Открытое занятие с родителями	Установление уважительных	Проведение открытого	май	Кондратьева М.И.

		отношений с родителями, привлечение к совместной деятельности	занятия с демонстрацией освоенных навыков		
8	Индивидуальная работа с родителями	Содружество	Беседы	В течение учебного года	Кондратьева М.И.

Список литературы

Нормативные документы

Настоящая программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. от 15.10.2025).

2. Федеральный закон от 13.07.2020 № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (в ред. от 26.12.2024).

3. Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (в ред. от 30.11.2024).

4. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

5. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р) (в ред. от 01.07.2025).

7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р).

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в ред. от 21.04.2023).

10. СП 2.4.2.4283-26 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утверждены Постановлением ГСВ РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

11. Устав МБУ ДО Каргатский ДДТ.

12. Положение о разработке, утверждении и реализации дополнительных общеобразовательных программ.

13. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Литература для педагога

1. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2013. – 2. – С. 86-93.
2. Браиловская Л.В. Дизайн квартир и реставрация мебели. – Ростов н/Д: Феникс, 2004.
3. Владимировская. А.. Владимировский. П. Дизайн уютного интерьера. – Ростов н/Д: Феникс, 2004.
4. Васечкина Д. Дизайн интерьера квартиры. Серия «Идеи для ремонта». – М.: Эксмо, 2011.
5. Гузеев В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология. – М.: Народное образование, 2000.
6. Демичев. П.Г. Черемных. Г.В. Художественное оформление в школе. – М.: Владос, 2012.
7. Дунаев В.В. Сам себе Web-мастер. – СПб.: БХВ-Петербург, Арлит, 2017.
8. Кузнецов А.А., Самовольнова Л.Е., Угринович Н.Д. Оценка качества подготовки выпускников основной школы по информатике. – М.: Дрофа, 2001. – 48 с.
9. Курова И.А. Руководство по HTML. – М.: БИНОМ, 2016.
10. Метод проектов в технологическом образовании школьников. Под ред. И. А. Сасовой. – М.: Вентана-Граф, 2016.
11. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2017. – 48 с.
12. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.
13. Электронная энциклопедия «Ландшафтная архитектура». – М.: Студия Парус, 2014.

Литература для обучающихся

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
2. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – М.: Просвещение, 1968. - 464 с.
3. Горячев А.В. О понятии «Информационная грамотность». // Информатика и образование. – 2014. –№8 – С. 14-17.
4. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. – №6. – С.77 - 87.
5. Дунаев В.В. Сам себе Web-мастер. – СПб.: БХВ-Петербург, Арлит, 2015.
6. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.
7. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. — 352 с.
8. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. – М.: АСТ-ГГРЕСС: ИнформкомПресс, 2016. – 400 с.
9. Швачко Н.В. Основные аспекты преподавания темы «Информация» в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№9. –С. 29- 43.
10. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе – М.: Сентябрь, 1996. – 96 с.

Литература для родителей

1. Браиловская Л.В. Дизайн квартир и реставрация мебели. – Ростов н/Д: Феникс, 2004.
2. Владимировская. А.. Владимировский. П. Дизайн уютного интерьера. – Ростов н/Д: Феникс, 2014.
3. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. – М.: АСТ-ГГРЕСС: ИнформкомПресс, 2016 – 400 с.
4. Электронная энциклопедия «Ландшафтная архитектура» - М.: Студия Парус, 2015.

Приложение 2

Методическое обеспечение программы

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photosop				
1	Инструменты рисования и выделения	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	**Практические работы** • «Рисование в Photoshop» • «Инструменты выделения» • «Трансформация»	Практическая работа
2	Основы работы со слоями	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	**Практические работы:** • «Работа со слоями» • Создание коллажа и фотомонтажа **Творческие работы:** «Коллаж в Adobe Photoshop»	Практическая работа, творческая работа
3	Работа с текстом	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	**Практические работы** «Применение эффектов к тексту»	Практическая работа
4	Работа с фильтрами	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	**Практические работы** • «Применение фильтров для создания текстур» • «Применение фильтров к тексту» • «Имитация 3D» **Творческая работа:** «Применение фильтров»	Практическая работа, творческая работа
5	Обработка изображений	Практическая работа, проектная работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практический	**Практические работы** • «Ретушь старой фотографии» **Зачетная работа** по темам: «Обработка и создание изображений в Adobe Photoshop»	Практическая работа, зачет, защита проекта

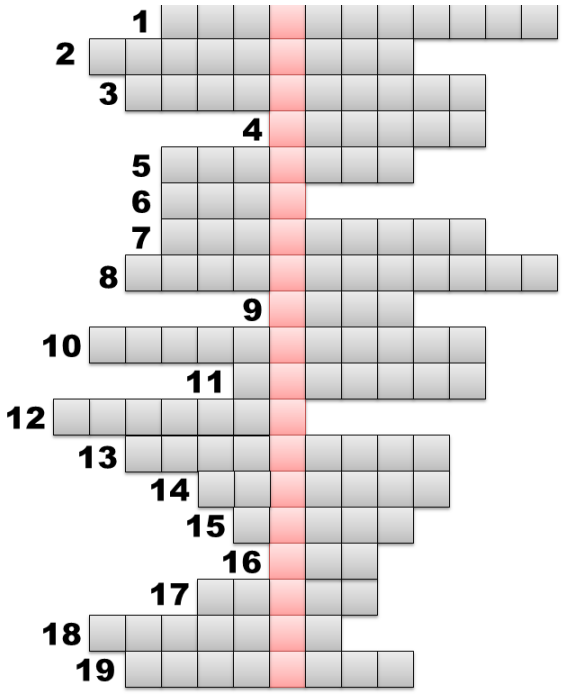
Приложение 3

Дидактические материалы

Кроссворд «Компьютерная графика»

Прежде чем приступить к практической работе, проверим ваши знания по разделу «Компьютерная графика». Вам необходимо разгадать кроссворд. Каждый правильно ответивший получает зеленую фишку, которая приравнивается к половине балла. В процессе урока вы также будете получать фишки, и по их количеству вам будет выставлена оценка.

Кроссворд:



1. Вид компьютерной графики, основанный на создании изображений путем математических вычислений. (фрактальная)
2. Вид компьютерной графики, изучающий приемы и методы обработки изображений. (растровая)
3. Вид компьютерной графики, изучающий приемы и методы построения объемных моделей объектов в виртуальном пространстве. (трехмерная)
4. Основной элемент растрового изображения. (пиксел)
5. В растровом графическом редакторе Photoshop эти компоненты позволяют применять к изображению различные эффекты. (фильтры)
6. Горизонтальная панель, содержащая пункты для выбора списка команд, имеется в любом графическом редакторе. (меню)
7. Вид компьютерной графики, предназначенный для создания иллюстраций. (векторная)
8. Искажение при увеличении некачественных изображений, свойственное для растровой графики. (пикселизация)
9. Инструмент в растровом графическом редакторе Photoshop, который выполняет перемещение изображения в рабочем окне. (рука)
10. Инструмент в растровом графическом редакторе Photoshop, который позволяет вводить поясняющий текст к изображению. (комментарий)
11. В растровом графическом редакторе Photoshop эти компоненты предназначены для выполнения операций по обработке изображения; их добавление выполняется в пункте меню Окно. (палитры).
12. Палитра в растровом графическом редакторе Photoshop, которая позволяет фиксировать промежуточные этапы обработки изображений и в случае необходимости возвращаться к ним. (история)
13. Палитра в растровом графическом редакторе Photoshop, которая управляет масштабом изображения и его перемещением. (навигатор)
14. Палитра в растровом графическом редакторе Photoshop для выбора цветов переднего и заднего планов из каталога. (образцы)
15. Инструмент в растровом графическом редакторе Photoshop, который позволяет выполнить выделение области произвольной формы. (лассо)
16. Основа изображения. (фон)
17. Эффект, который можно применить к выделенному тексту. (стиль)
18. Инструмент, который позволяет фиксировать выбранный цвет на изображении в качестве цвета переднего или заднего плана. (пипетка)
19. Инструмент в растровом графическом редакторе Photoshop, который создает объект из выделенной области и размещает его на отдельном слое. (заплатка)

Тестирование по теме «Photoshop. Работа со слоями.

1. Может ли в изображении содержаться несколько фоновых слоев?

1) Да, фоновых слоев может быть сколько угодно много
2) Фоновый слой может быть только один
3) Фоновых слоев может быть два
4) Фоновых слоев может быть три
5) Не существует фонового слоя

2. Как преобразовать фоновый слой в обычный слой изображения?

1) Дважды щелкнуть на названии фонового слоя в палитре Слои
2) Щелкнуть на пиктограмме «кисть» напротив заголовка слоя в палитре Слои
3) Щелкнуть на значок в виде глаза напротив заголовка слоя в палитре Слои
4) Зайти в меню палитры слои и выбрать команду «Настройки палитры»
5) Это невозможно сделать

3. Что такое активный слой?

1) Слой, расположенный над всеми остальными
2) Слой, расположенный под всеми остальными
3) Слой, выделенный в палитре Слои
4) Слой, рядом с которым отображен значок в виде глаза
5) Слой, рядом с которым скрыт значок в виде глаза

4. Что необходимо сделать, чтобы скрыть слой?

1) Перетащить его в мусорную корзину
2) Нажать клавишу <H>
3) Нажать клавишу <M>
4) Щелкнуть на пиктограмме «глаз» напротив заголовка слоя в палитре Слои
5) Щелкнуть на пиктограмме «кисть» напротив заголовка слоя в палитре Слои

5. Какое максимальное количество слоев можно использовать?

1) 10
2) 100
3) 999
4) 99
5) Это количество определяется объемом оперативной памяти компьютера

6. Невидимым слой делает пиктограмма:

1) Кисть
2) Глаз
3) Корзина
4) Белый круг
5) Замок

7. Инструмент для выделения области произвольной формы.

1) Перемещение
2) Ластик
3) Рука
4) Штамп
5) Лассо

8. Комбинация клавиш для отмены выделения области на слое.

1. Ctrl + D
2. Shift + D
3. Shift + F
4. Ctrl + F
5. Ctrl + E

9. Команда для создания нового слоя.

1) Слой – Создать – Слой
2) Слой – Выделить – Слой
3) Слой – Скопировать – Слой
4) Слой – Новый – Слой
5) Слой – Создать Слой

10. Инструмент, который создает объект из выделенной области и размещает его на отдельном слое.

1) Перемещение
2) Заплатка
3) Рука
4) Штамп
5) Лассо

ОТВЕТЫ:

1) 2
2) 1
3) 3
4) 4
5) 2
6) 1
7) 5
8) 1
9) 4
10) 2

Критерий оценивания:
60% - 6 правильных – 0 фишек
75% - 8 правильных – 1 фишка
90% - 9 правильных – 2 фишки

Тест «Графический редактор CorelDraw»

1. **Родной формат программы CorelDraw:**

a) CMX
b) CDR
c) GIF
d) CDX

2. **Векторные графические изображения:**

a) Описываются набором параметрических уравнений

b) Хранятся в памяти компьютера как совокупность точек

c) Зависят от разрешения

3. **Данный инструмент**  **позволяет :**

a) Отредактировать форму объектов

b) Выделить один или несколько объектов

c) Кривая Безье

4. **Чтобы выполнить зеркальное отражение объекта, с сохранением размеров исходного объекта, необходимо удерживать при трансформации клавишу:**

a) Alt
b) Shift
c) Ctrl

5. **Копирование объекта в программе можно выполнить:**

a) Выделить объект и нажать клавишу «+» на правой цифровой клавиатуре

b) Удерживая Shift переместить объект, дубликат которого нужно создать

c) Удерживая Alt переместить объект, дубликат которого нужно создать

6. **Среди предложенных инструментов выберите Простые фигуры (Стандартные фигуры):**

a) 
b) 
c) 

7. **Для добавления узла на кривой:**

a) Один раз щелкнуть в точке кривой, где должен быть узел

b) Выбрать инструмент  и кликнуть на кривой

c) Дважды щелкнуть в точке кривой, где должен быть узел

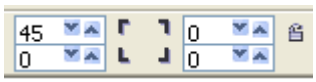
8. **Сгруппировать объекты можно с помощью комбинации клавиш:**

a) Ctrl+U
c) Shift+U
b) Ctrl+G
d) Shift+G

9. **Посмотрите на рисунок и скажите, какой инструмент был использован:**

a)  Кисть-клякса
b)  Грубая кисть
c)  Нож



10. Данную настройку скругления углов 

можно выполнить на:

a) Панели инструментов
c) Стандартной панели
b) Панели Трансформации
d) Панели свойств

11. Выберите, какие операции использованы при создании следующей фигуры:



a) Комбинирование, Интерактивный объем
b) Сваривание, Интерактивный объем
c) Комбинирование, Сваривание, Интерактивный объем

12. Для помещения картинки в контейнер объекта, выполняются команды:

a) Вид → PowerClip → Разместить внутри содержателя
b) Упорядочить → PowerClip → Разместить внутри содержателя
c) Эффекты → PowerClip → Разместить внутри содержателя

13. Какой эффект можно применить для получения следующего рисунка:



a) Интерактивный контур 
b) Интерактивное перетекание 
c) Интерактивное искажение 
d) Интерактивная тень 

14. В CorelDraw можно создать Фигурный и Обычный текст. Выберите высказывание, которое относится к Фигурному тексту:

a) Представляет собой массив текста в рамке, вставленный в рисунок
b) Представляет собой графический объект, с которым можно работать как с любым другим объектом CorelDraw
c) Предназначен для ввода больших объемов текстовой информации

15. Вам необходимо сохранить рисунок, созданный в CorelDraw в формате .JPG, какие команды вы выполните?

a) Файл → Сохранить как…
b) Файл → Импорт…
c) Файл → Экспорт…

16. Выберите формат файла, позволяющий сохранять прозрачность пикселей:

a) JPG
c) GIF
b) CDR
d) PSD

17. Какой эффект применен к рисунку:



a) Перспектива
b) Деформация
c) Интерактивная оболочка

Бланк ответов «CorelDraw»:

1	b
2	a
3	a
4	c
5	a
6	b
7	c
8	b
9	a
10	b

11	d
12	a
13	c
14	b
15	b
16	c
17	b
18	a

15-18 ответов – 5 (отлично)

11-14 ответов – 4 (хорошо)

9-10 ответов – 3 (удовл.)

Тест: Графический редактор Adobe Photoshop

1. **Укажите принцип хранения растрового изображения:**

   а) растровые изображения представляют собой набор геометрических фигур и хранится в виде формул
   б) растровые изображения представляют собой набор точек (пикселей)
   в) растровые изображения представляют собой объемные модели объектов в 3-х мерном пространстве

2. **Выберите преимущества растровых изображений:**

   а) возможность создания видеоэффектов: плавных переходов, размытия, теней
   б) масштабирование происходит без потери качества
   в) техническая реализуемость - оцифровка изобразительной информации
   г) небольшой объем файлов

3. **Укажите родной формат программы AdobePhotoshop:**

   а) *.jpg
   б) *.psd
   в) *.gif
   г) *.bmp

4. **Клавиша, используемая в программе для скрытия или отображения всех палитр программы:**

   а) Shift
   б) Ctrl
   в) Tab
   г) Alt

5. **Укажите комбинацию клавиш для отмены выделения:**

   а) Ctrl+D
   б) Ctrl+A
   в) Ctrl+Y
   г) Ctrl+H

6. **Выберите комбинацию клавиш для временного скрытия выделения:**

   а) Ctrl+D
   б) Ctrl+A
   в) Ctrl+Y
   г) Ctrl+H

7. **Чтобы убрать часть выделения из уже выделенной области надо удерживать клавишу:**

   а) Ctrl
   б) Alt
   в) Shift

8. **Как называется прием, позволяющий менять местами выделенную и невыделенную области?**

   а) Инверсия

б) Модификация выделения
в) Ретуширование

9. Какой слой по умолчанию является заблокированным, а разблокировка возможна только при изменении его статуса?

а) Обычный слой
б) Текстовый слой
в) Задний план

10. С помощью какой палитры возможно отменить несколько последних команд?

а) Инфо
б) История
в) Навигатор
г) Образцы

11. Кадрирование изображения  – это:

а) довыделение оставшихся областей
б) обрезка в изображении лишнего
в) создание плавного перехода между пикселями выделенной области и пикселями, окружающими выделенную область

12. Переместить изображение в пределах окна позволяет инструмент:

а) 
б) 
в) 

13. Этот инструмент выделяет группу пикселей, сходных по цветовой гамме и контрастности в указанных пределах:

а) 
б) 
в) 

14. При создании Горизонтального текста :

а) создается отдельный векторный текстовый слой
б) создается отдельный растровый текстовый слой
в) создается текстовое выделение (выделение в виде букв) слева направо

15. Значок  в палитре Слои обозначает:

а) слои видимы
б) слои связаны
в) связь между слоями отменена

16. Какая модель цветов используется для показа изображений на экране монитора:

а) RGB
б) CMYK
в) Lab
г) HSB

17. Выберите верное понятие Тоновой коррекции:

а) настройка баланса цветов
б) обесцвечивание изображения
в) процесс исправления погрешностей в освещении и контрасте

18. Инструмент Палец  **:**

а) выполняет захват цвета и смешивает его с окружающими цветами
б) позволяет увеличивать или уменьшать насыщенность изображения
в) используется для смягчения резких границ изображения

19. На отсканированной фотографии есть разрыв и царапины. Выберите наиболее подходящие инструменты для устранения вышеуказанных дефектов:

а)  Восстанавливающая кисть
б)  Кисть
в)  Заливка
г)  Клонирующий штамп

20. Вы открыли изображение в Photoshop. При выборе основного цвета вы видите только оттенки серых цветов, а вам нужно выбрать красный цвет, вы:

а) выполните команды Редактирование → Установки → Основные
б) выполните команды Изображение → Режим → RGB
в) закрыть и снова открыть этот же документ

21. Значок  **в палитре Слои рядом со слоем свидетельствует о том, что:**

а) данный слой является активным
б) данный слой является невидимым
в) данный слой является видимым

22. Укажите формат, который является и методом сжатия данных:

а) *.jpg
б) *.psd
в) *.gif
г) *.tif

Бланк ответов «AdobePhotoshop»:

Вопрос	Ответ	Вопрос	Ответ
1.	б	**12.**	а
2.	а,в	**13.**	в
3.	б	**14.**	а
4.	в	**15.**	б
5.	а	**16.**	а
6.	г	**17.**	в
7.	б	**18.**	а
8.	а	**19.**	а,г
9.	в	**20.**	б
10.	б	**21.**	в
11.	б	**22.**	а

18-22 ответов – 5 (отлично)

15-17 ответов – 4 (хорошо)

12-14 ответов – 3 (удовл.)

Приложение 4

Оценочные материалы

Для контроля практических знаний карточку вида:

Способы выделения Файл «Выделение» рис. 1

Рисунок 1



Получение цветов из изображения.

Выполнить задание (рис. 2):

1. Убрать синий цвет
2. Изображение сделать черно-белым, кроме женщины.
3. Изменить все оттенки кроме синего.



Рисунок 2

Откорректировать следующее фото рис. 3 (изменить яркость, баланс цветов, оттенок, насыщение):



Рисунок 3

Из рис. 4 получить рис. 5



Рисунок 4



Рисунок 5

Возможный способ выполнения задания:

1. Открыть файл «Каналы»
2. Перенести изображение на отдельный слой
3. Необходимо создать альфа-канал, управляя которым, можно изменить параметры слоя.
4. Создать новый канал нажатием на соответствующую кнопку внизу панели управления.
5. Выделить белым цветом ту часть, которая впоследствии будет прозрачной.
6. Необходимо подключить альфа-канал к нашему изображению.
7. Выделение - загрузить выделение. У нас выделена часть изображения. Удалим ее.
8. Откроем библиотеку заливок. Выберем заливку.
9. На панели управления слоями выберем слой "Background". Теперь остается только щелкнуть левой кнопкой мышки по изображению. Мы получили полосатый фон. Именно такую иллюстрацию мы и хотели получить.
10. Следующий шаг - отключить альфа-канал.

Сохранить результат работы.

По этой теме можно использовать следующий раздаточный материал:

- ✓ Системы цветов

Рис. 6. Карточку желательно раздать отпечатанную на листе, для того, чтобы учащиеся не смогли скопировать изображение. (см. файл Рисование.doc)

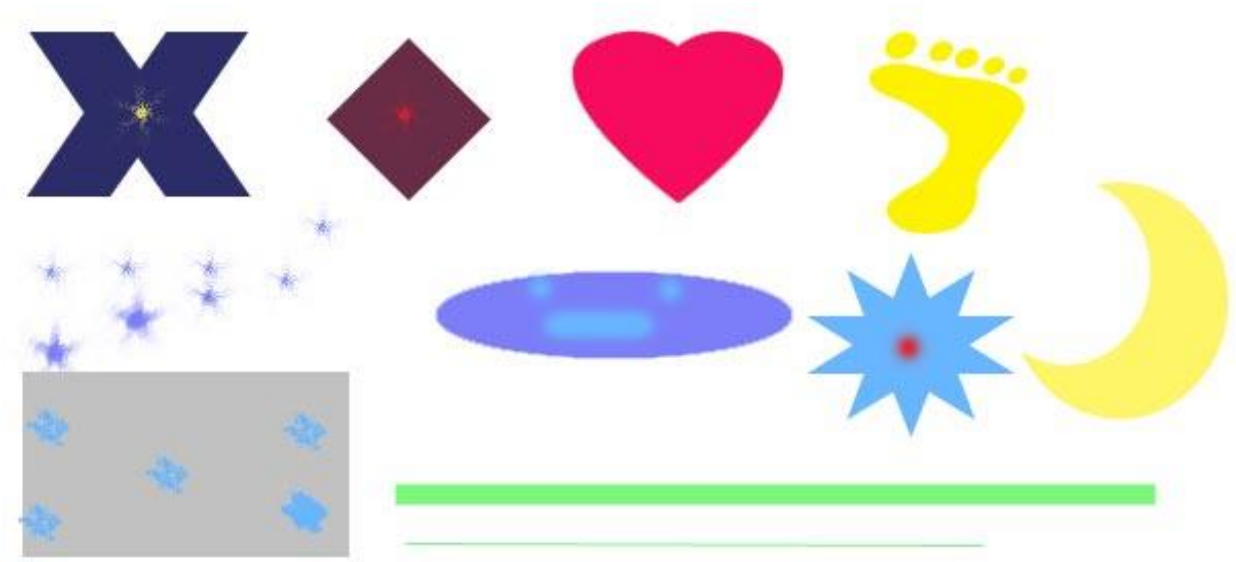


Рисунок 6

Необходимо создать новый файл 400×400 пикселей (учителю необходимо объяснить каждое поле окна «Новый файл»: ширина, высота, см, пиксели, разрешение, режим, содержание) и с помощью второй группы панели инструментов нарисовать такие рисунки (образец находится в файле**).**

Возможный способ выполнения задания:

1. При помощи пользовательского инструмента (форма) изобразить данные объекты (при необходимости загрузить новые)
2. При помощи заливки создайте нужный фон объектов, либо выбрать цвет объекта перед рисованием.
3. При помощи узорной кисти или карандаша нарисуйте звезды
4. Нарисовать линии нужной толщины и цвета.

При наличии времени ребята могут создавать свои карточки для других классов по пройденной теме.

Возможный способ выполнения задания:

1. Создать новый слой.
2. Копировать слой.
3. Удалить существующий слой.
4. Изменить порядок расположения слоев.
5. Сгруппировать с другим слоем.
6. Изменить прозрачность слоя.

7. Применить различные эффекты слоя.

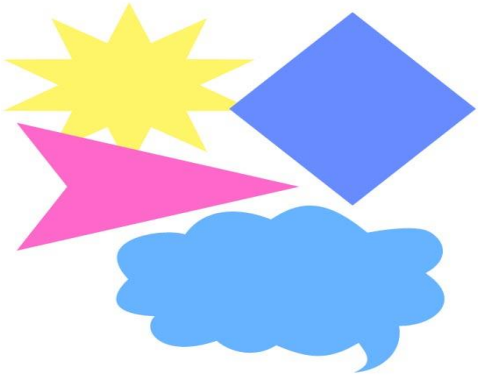


Рисунок 10

Для закрепления учащиеся выполняют следующую работу: необходимо слои поменять местами файл Слои 1 и переместить изображение, чтобы из первой картинка рис. 11 получилась вторая рис. 12:



Рисунок 11



Рисунок 12

По этой теме я предлагаю использовать следующий раздаточный материал:

- ✓ Работа со слоями

Текст.doc Рис. 19



Рисунок 19

После усвоения работы с текстом учащиеся создают буквы изо льда, огненный текст, «хромированные» надписи и т.д.

С помощью файлов «Фотомонтаж 2» Рис.20 и «Фотомонтаж 2_» Рис.21 создать файл «Фотомонтаж 2-1» Рис. 22. Учащиеся выполняют это задание, учитель помогает.



Рисунок 20



Рисунок 21



Рисунок 22

Во время работы можно использовать раздаточный материал «Фотомонтаж».

Следующее задание ребята выполняют на оценку:

С помощью файлов «Фото 2» рис.23 и «Фото 7» рис.24 создать файл «Фотомонтаж» рис.25



Рисунок 23



Рисунок 24



Рисунок 25

Возможный способ выполнения задания:

1. Выделить ребенка (Использовать различные способы выделения).
2. Копировать (Редактирование – Копирование, Ctrl +Insert, Ctrl +C).
3. Вставить в файл «Фото 2» (Редактирование – Вставить, Shift +Insert, Ctrl +V)
4. Изменить масштаб ребенка (Выделить, Редактирование - Трансформация – Масштаб).
5. Убрать белый текст (Вспомнить тему «Реставрирование фотографий»).
6. Склеить слои.
7. Сохранить изображение.