

**КОММУНАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ  
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ» АКИМАТА г.УСТЬ-КАМЕНОГОРСКА**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«Компьютерный дизайн»**

**для обучающихся 10 - 15 лет**

**срок реализации программы 1 год**

**Кабдрахманова З.А.**

педагог дополнительного образования

КГКП «Станции юных техников»

акимата города Усть-Каменогорска

## 1. Пояснительная записка

### **Направленность программы**

Настоящая программа имеет **научно-техническую направленность** в области новых информационных технологий, является:

по функциональной организации – *предпрофессиональной*,

по форме организации — *кружковой*,

по времени реализации — *годовой*.

Программа разработана с учетом типовых правил деятельности видов организаций дополнительного образования детей.

### **Новизна программы.**

Изучение основ компьютерной графики и программирования на основе программ AutoPlayMenuBuilder, AdobePhotoshop, Coreldraw станет основой для создания электронного портфолио учащегося.

**Актуальность программы** в том, что в нашем современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством.

В основу данной программы положена компьютеризация, где ПК служит дидактическим средством интенсификации учебного процесса, углубления приобретаемых знаний, расширения технического кругозора обучаемых.

Особая роль этого курса заключается, прежде всего, в том, что именно здесь происходит формирование не только учебной деятельности ребёнка, но и мыслительной сферы, определяющей его развитие в последующие периоды. Дети учатся творчески мыслить, рассуждать, делать выводы, сопоставлять, сравнивать, учиться самостоятельной работе за компьютером, а также общаться в среде людей, объединенных общим интересом. Программа составлена таким образом, чтобы дети узнали, что трудно найти сферу жизни человека, где бы ни применялись графические редакторы, чтобы дети нашли в компьютере друга и помощника, преодолели страх перед сложной техникой. Школьникам предлагается множество занимательных заданий, на раскрытие творческих,

умственных способностей, исследовательской активности ребёнка. Они учатся ставить перед собой цели и составлять план достижения этих целей.

**Педагогическая целесообразность** программы объясняется тем, что она позволяет использовать развивающие методы обучения, предоставляет учащимся возможность развивать творческие способности, выражать свой индивидуальный вкус при создании определенного коллажа, рисунка, портфолио.

Программа адресована учащимся, интересующимся компьютерным дизайном, склонным к ведению творческой графической работы. Освоившие данную программу, получают более полные знания в области дизайна, компьютерной графики, программирования, приобретают опыт в проектной деятельности; перед ними открываются возможности участия в различных конкурсах, выставках по компьютерной графике.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в использовании активных методов обучения на каждом занятии.

Основывается на принципах доступности, индивидуальности, преемственности и результативности.

### **Цели программы:**

Обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися основ компьютерного дизайна, освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности, а также создание электронного портфолио учащегося.

Программа нацеливает образовательный процесс на решение следующих взаимосвязанных **задач**:

#### *Обучающие:*

- обучить методам и приемам программирования и компьютерной графики;

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;

- сформировать навыки работы в графических редакторах: CorellDraw, PhotoShop, AutoPlayMenuBuilder

- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;

- проиллюстрировать этапность работы над рисунком, портфолио дать своеобразный графический алгоритм.

*Развивающие:*

- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой, повысить общую компьютерную грамотность учащихся

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;

- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;

- способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

*Воспитывающие:*

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;

- воспитывать умение планировать свою работу;

- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;

- добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том что, овладевая навыками компьютерной графики, ребенок учится создавать проекты, сочетая с искусством мысли, образа, цвета, а именно работа с дизайном проекта.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики.

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

Содержание курса объединено в 11 тематических модулей, каждый из которых реализует отдельную задачу. Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических и практических знаний, но и формирование творческого деятельностно-практического опыта. В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий по созданию графических проектов: открытки, баннеры, коллажи, фотомонтаж, итогом учебного года станет выпускная работа «Электронное портфолио учащегося».

Привлечение учащихся к научной деятельности: написанию отчетов, выполнение проектов, участие в выставках.

Содержание настоящей программы является во многом новым.

Программа отвечает интересам учащихся, расширяет их кругозор, позволяет развивать общие и специальные способности. Обучение учащихся происходит на основе знаний и умений, полученных в школьных курсах информатики, изобразительного искусства, что дает возможность осуществлять межпредметные связи.

Программу кружка «Компьютерный дизайн» отличает практическая направленность преподавания, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного понимания.

**Возраст детей**, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 10 до 15 лет. Дети этого возраста уже способны самостоятельно работать с ПК, знать основы графического редактора Paint.

В этом возрасте идёт активный процесс формирования знаний, оценок, чувств, переживаний, развития творческих способностей и интересов.

При реализации программы основной упор сделан на практическую работу учащихся, в том числе с учётом их индивидуальных интересов. Обучение ведётся в форме семинаров и практических занятий. Итоговая оценка освоения программы имеет форму выполнения выпускной работы «Создание электронного портфолио учащегося»

**Сроки реализации** образовательной программы 1 год обучения.

**Формы занятий:**

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

1. *фронтальной* – подача учебного материала всему коллективу учеников;
2. *индивидуальной* – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
3. *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на

создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

**Режим занятий:**

№	Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Кол-во часов	Кол-во часов
			в неделю	в год
1.	3 часа	2 раза	6 часов	216 часов

**Ожидаемые результаты освоения программы.**

Воспитанник будет знать возможности программ AutoPlayMenyBuilder, CorellDraw, PhotoShop:

Воспитанник будет уметь работать с основными элементами программ, объединяя их, создавать различные коллажи, открытки, баннер, портфолио;

Воспитанник способен проявлять интерес к дизайну, сопоставлять технику и красоту при создании проекта.

**Способы проверки результатов освоения программы:**

Формы и методы контроля, специфичные для системы дополнительного образования:

– текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);

– периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);

– итоговый (выставка творческих работ, конкурсы).

**2. Тематический план**

№ п/п	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во часов	В том числе	
			Теоретических занятий	Практических занятий

1	Вводное занятие. Техника безопасности в информационном кабинете. Основы компьютерного дизайна.	3	3	0
	<b>Раздел 1. Основы работы в программе AdobePhotoshopCS3. Знакомство с интерфейсом программы.</b>	<b>21</b>	<b>9</b>	<b>12</b>
1	Начало работы в AdobePhotoshopCS3. Панель инструментов в AdobePhotoshop.	6	3	3
2	Работа с панелью инструментов. Использование кривых в PhotoshopCS3.	6	3	3
3	Использование каналов AdobePhotoshop. Работа с уровнями.	9	3	6
	<b>Раздел 2. Работа со слоями AdobePhotoshop.</b>	<b>21</b>	<b>7</b>	<b>14</b>
1	Работа со слоями в AdobePhotoshop.	6	1	5
2	Использование стилей слоя.	6	1	5
3	Режимы наложения (Blending Modes в AdobePhotoshop).	6	3	3
	<b>Раздел 3. Вырезание и выделение объектов в AdobePhotoshop.</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>
1	Вырезание и выделение объектов в AdobePhotoshop.	9	3	6
	<b>Раздел 4. Работа с фото в AdobePhotoshop.</b>	<b>21</b>	<b>8</b>	<b>13</b>
1	Работа с фото в AdobePhotoshop Изменение размера фото. Увеличение	6	3	3



	фото без потери качества.			
2	Работа с фото в AdobePhotoshop. Обработка фото (замена фона, портрет).	9	3	6
3	Работа с фото в AdobePhotoshop. (реставрация старых фото, раскрашивание фото).	6	2	4
	<b>Раздел 5. Создание коллажей, банеров, открыток в AdobePhotoshop.</b>	33	10	23
1	Создание коллажа в AdobePhotoshop.	9	3	6
2	Создание поздравительной открытки «С днем рождения!».	6	1	5
3	Создание банера в AdobePhotoshop.	9	3	6
4	Создание анимированного банера в AdobePhotoshop.	9	3	6
	<b>Раздел 6. Удобные приемы при работе в AdobePhotoshop.</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>3</b>
1	Создание текстуры в AdobePhotoshop.	3	3	0
2	Создание текстуры в AdobePhotoshop (обои, эффекты, текстура).	3	0	3
3	Удобные приемы при работе в AdobePhotoshop.	3	3	0
	<b>Раздел 7. Практические навыки в AdobePhotoshop для работы с портфолио.</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>11</b>
1	Создание фона для портфолио учащегося.	6	1	5
2	Обработка фото, изображений для портфолио.	6	0	6
	<b>Раздел 8. Возможности программы</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>7</b>

	<b>CorellDraw. Интерфейс программы.</b>			
1	Возможности программы CorellDraw. Интерфейс программы.	6	3	3
2	Размер страницы в Corelldraw. Масштаб, перемещение.	6	2	4
	<b>Раздел 9. Работа с графическими редакторами в Corelldraw.</b>	<b>33</b>	<b>10</b>	<b>23</b>
1	Работа с графическими редакторами в Corelldraw.	9	3	6
2	Создание рисунка, надписей в Corelldraw.	9	3	6
3	Создание открыток в Corelldraw.	9	3	6
4	Создание визиток в Corelldraw.	6	1	5
	<b>Раздел 10. Возможности программы AutoplayMenuBuilder. Создание портфолио.</b>	<b>27</b>	<b>11</b>	<b>16</b>
1	Знакомство с программой AutoplayMenuBuilder. Изучение интерфейса программы. Создание формы.	3	1	2
2	Работа с графическим редактором AutoplayMenuBuilder.	6	2	4
3	Расположение рисунка, надписей, текста на форме.	6	3	3
4	Работа с звуковыми файлами в AutoplayMenuBuilder.	3	1	2
5	Работа с гиперссылками в программе AutoplayMenuBuilder. Создание кнопок.	6	3	3

6	Добавление новых форм AutoplayMenuBuilder.	3	1	2
	<b>Раздел 11. Создание портфолио учащегося на основе полученных знаний.</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>12</b>
1	Создание портфолио учащегося.	9	3	6
2	Закрепление знаний по курсу «Компьютерный дизайн». Конкурс на лучшую визитку учащегося школы.	3	0	3
	<b>Итого:</b>	<b>216</b>	<b>76</b>	<b>140</b>

### 3. Содержание курса

#### **Раздел 1. Основы работы в программе AdobePhotoshopCS3. Знакомство с интерфейсом программы.**

Ознакомление с возможностями программы AdobePhotoshopCS3. Изучение панели инструментов. Работа в среде графических редакторов, использование каналов, уровней.

#### **Раздел 2. Работа со слоями AdobePhotoshop.**

Знакомство со слоями, основные характеристики. Использование на практике стилей слоя, изучение режимов наложения.

#### **Раздел 3. Вырезание и выделение объектов в AdobePhotoshop.**

Вырезание и выделение объектов в AdobePhotoshop. Использование инструментов «магнитное лассо», «волшебная палочка», «выделение» при работе с коллажами.

#### **Раздел 4. Работа с фото в AdobePhotoshop.**

Работа с фото в AdobePhotoshop. Изменение размера фото. Увеличение фото без потери качества. Работа с фото в AdobePhotoshop. Обработка фото (замена фона, портрет). Работа с фото в AdobePhotoshop (реставрация старых фото, раскрашивание фото).

## **Раздел 5. Создание коллажей, банеров, открыток в AdobePhotoshop.**

В раздел входят темы: Создание коллажа в AdobePhotoshop.Создание поздравительной открытки «С днем рождения!». Создание банера в AdobePhotoshop. Создание анимированного банера в AdobePhotoshop.

Выполнение творческих работ: баннеры, открытки

## **Раздел 6. Удобные приемы при работе в AdobePhotoshop.**

В раздел входят темы: Создание текстуры в AdobePhotoshop. Создание текстуры в AdobePhotoshop (обои, эффекты, текстура). Удобные приемы при работе в AdobePhotoshop.

Использование текстур, эффектов при оформлении коллажей, открыток

## **Раздел 7. Практические навыки в AdobePhotoshop для работы с портфолио.**

Создание фона для портфолио учащегося. Обработка фото, изображений для портфолио. На основе полученных навыков работы в программе, работа над оформлением портфолио, фото.

## **Раздел 8. Возможности программы CorellDraw. Интерфейс программы.**

Возможности программы CorellDraw. Интерфейс программы. Размер страницы в Corelldraw. Масштаб, перемещение.

Ознакомление с возможностями программы CorellDraw. Изучение панели инструментов. Работа в среде графических редакторов

## **Раздел 9. Работа с графическими редакторами в Corelldraw.**

Работа с графическими редакторами в Corelldraw. Создание рисунка, надписей в Corelldraw. Создание открыток в Corelldraw. Создание визиток в Corelldraw.

Учащиеся осваивают навыки работы в программе путем выполнения творческих заданий.

## **Раздел 10. Возможности программы AutoplayMenyBuilder. Создание портфолио.**

Знакомство с программой AutoplayMenyBuilder. Изучение интерфейса программы. Создание формы. Работа с графическим редактором

AutoplayMenuBuilder. Расположение рисунка, надписей, текста на форме. Работа с звуковыми файлами в AutoplayMenuBuilder. Работа с гиперссылками в программе AutoplayMenuBuilder. Создание кнопок. Добавление новых форм AutoplayMenuBuilder.

Ознакомление с возможностями программы AutoplayMenuBuilder. Изучение панели инструментов. Работа с графическими редакторами, установка гиперссылок, звуковых файлов, кнопок.

### **Раздел 11. Создание портфолио учащегося на основе полученных знаний.**

В последний раздел курса входят практические занятия:

Создание портфолио учащегося. Закрепление знаний по курсу «Компьютерный дизайн». Конкурс на лучшую визитку учащегося школы.

#### **Методическое обеспечение:**

Курс рассчитан на изучение материала под контролем учителя с обязательным освоением основных навыков и приёмов практической работы с ПК, соблюдением всех правил по ТБ. Занятия кружка носят характер лекций и практических занятий на компьютеризированных рабочих местах. Основной упор сделан именно на практические занятия, в ходе которых учащиеся приобретают устойчивые навыки работы с компьютерной техникой. Для организации работы кружка по данной программе предполагается наличие компьютерного класса, оснащенного компьютерными программами: векторная графика CorelDraw. Растровая графика: Corel PHOTO-Paint, AdobePhotoshop, программа AutoPlayMenuBuilder для создания электронного портфолио. В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике. Для работы желательны компьютеры IBM PC Celeron 2000 и выше с монитором VGA и выше и оперативной памятью от 256 Мб с возможностью выхода в Internet с каждого рабочего места. Проектор. Цветной принтер. Все рабочие места располагают необходимым программным обеспечением. При индивидуальных и практических работах используются лабораторные работы.

## Список литературы.

1. Закон Республики Казахстан «Об образовании». Сб. Законодательство об образовании в Республике Казахстан. — Алматы: ЮРИСТ, 2008. — 212 с.
2. Указ Президента Республики Казахстан «О внесении изменений и дополнений в Закон Республики Казахстан «Об образовании»» № 487-IV ЗРК от 24 октября 2011г. – Казахстанская правда, 29октября 2011 г.
3. Государственная программа развития образования Республики Казахстан на 2011-2020 годы.— Астана: 2010.
4. Положение о деятельности внешкольных организаций. Сб. Законодательство об образовании в Республике Казахстан. — Алматы: ЮРИСТ, 2008. — 212 с.
5. Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан № 527 от 17 ноября 2010 года «Об утверждении Правил организации работы по подготовке, экспертизе и изданию учебников, учебно-методических комплексов и пособий».
6. Кленова Н. В. Основные понятия сферы методической деятельности УДОД. — М.: Владос, 2005.
7. Лернер И. Я. Дидактические основы методов обучения. — М.: Педагогика, 1981.
8. Дополнительное образование детей. Словарь-справочник /Автор-составитель — Д. Е. Яковлев. — М.: АРКТИ, 2002.
9. Типовые правила деятельности видов организаций дополнительного образования детей. Утверждены приказом Министра образования и науки Республики Казахстан №228 от 14 июня 2013года.
10. М. Бурлаков. «CorelDraw 11. Наиболее полное руководство». Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2003 г.
11. О. Яцюк, Э. Романычева «Компьютерные технологии в Дизайне» Справочник и практическое руководство. «БХВ-Петербург» 2002 г.

12. Г. Кондратьев «Фотоприколы с помощью AdobePhotoShop: учимся весело» СПб.: Питер, 2008г.
13. В.П. Леонтьев. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003». Москва «ОЛМА-ПРЕСС» 2003 г.
14. В.И. Мураховский. «Компьютерная графика. Популярная энциклопедия». Москва «АСП-ПРЕСС СКД» 2003 г.
15. Гурский Ю. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDRAW 11 (+CD)
16. Тайц А.М., Тайц А.А. AdobePhotoShop 7. — СПб. БХВ - Петербург. 2002.