****

Содержание

|  |  |
| --- | --- |
| **РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**  **1.1. Пояснительная записка …………………………………………………….**  **1.2. Цель и задачи программы …………………………………………………**  **1.3. Содержание программы ……………………………………………………**  **1.3.1. Учебно-тематический план ………………………………………….**  **1.3.2. Содержание учебно-тематического плана …………………………**  **1.4. Планируемые результаты ………………………………………………….**  **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ …………………………………………………………………………...**  **2.1. Календарный учебный график ……………………………………………**  **2.2. Условия реализации программы ………………………………………….**  **2.3. Формы аттестации / контроля …………………………………………….**  **2.4. Оценочные материалы ……………………………………………………..**  **2.5. Методические материалы ………………………………………………….**  **2.6. Список литературы …………………………………………………………**  **Приложение 1 ……………………………………………………………………….**  **Приложение 2**………………………………………………………………………. | 3  3  7  8  8  10  13  14  14  14  16  16  17  20  21  22 |

**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

**1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» стартового уровня имеет художественную направленность и реализуется в рамках мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Программа составлена в соответствии с требованиями, предъявляемыми к данному виду учебно-методических и программно-методических документов и регламентируется следующими нормативно-правовыми документами:

* Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
* Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (от 29.05.2015 г. № 996-р);
* Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
* [Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;](http://docs.cntd.ru/document/557309575)
* Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. № 28, вступившие в силу 01.01.2021 г. «Об утверждении СанПиН 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
* Распоряжением Коллегии Администрации Кемеровской облас[т](http://docs.cntd.ru/document/553154554)и от [26.10.2018 № 484-р «О реализации мероприятий по формированию современных](http://docs.cntd.ru/document/553154554) управленческих и организационн[о-](http://docs.cntd.ru/document/553154554)экономических механизмов в системе [дополнительного образования детей в Кемеровской области»;](http://docs.cntd.ru/document/553154554)
* Уставом МБОУ «Падунская СОШ»
* Годовым календарным графиком МБОУ «Падунская СОШ»

Актуальность.

Одним из приоритетных направлений развития современного общества является его информатизация. В значительной мере это связано с тем, что информация и информационные технологии сейчас оказывают всё возрастающее влияние на психологическое развитие нынешних детей и подростков, на формирование у них системы ценностей, осознание собственной роли и места в современном индустриальном обществе, а также на формирование мировоззрения в целом.

Поскольку непрерывно развивающиеся, обладающие способностью к постоянному обновлению информационные технологии требуют весьма высокого уровня информационной культуры от членов общества, то чем раньше основные элементы этой культуры будут входить в повседневную среду жизнедеятельности человека, тем быстрее он сможет овладеть современными методами получения нужной информации и эффективно оперировать ею не только при решении чисто прикладных задач, но и для использования в целях личностного саморазвития.

С другой стороны, освоение подростками многогранного мира информационных технологий позволит им разумно оценить позитивные и негативные стороны виртуализации пространства и времени, грамотно выстроить собственные отношения и взаимодействия в информационном пространстве, расширить их общекультурный кругозор.

Это содействует снижению и предотвращению влияния отрицательных аспектов информатизации общества, таких как втягивание подростков в игроманию, в целом в среду виртуального псевдообщения, уводящего из реального мира в мир иллюзий, потакание низменным чувствам и инстинктам человека.

***Отличительные особенности программы***

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерный дизайн» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно.

**Адресат программы** – учащиеся в возрасте от 11 до 17 лет.

Программа подготовлена по принципу доступности учебного материала и соответствия его объема возрастным особенностям и уровню предварительной подготовки учащихся.

Создаются условия для дифференциации и индивидуализации обучения в соответствии с творческими способностями, одаренностью, возрастом, психофизическими особенностями, состоянием здоровья учащихся.

Срок освоения программы 1 год, на реализацию данной программы отводится 48 часов.

***Режим занятий, периодичность и продолжительность***

Обучение начинается с 01 сентября и заканчивается 31 августа.

36 недель - учебный год (36 часов) аудиторных занятий и 12 недель (12 часов) - занятия в условиях летнего лагеря. Занятия проводятся 1раз в неделю по 1 академическому часу по расписанию, утвержденному директором. Продолжительность занятий 40 мин., перерыв для отдыха между занятиями 10 мин.

**Форма обучения** – очная с применением дистанционных технологий

Форма проведения занятий: **аудиторная**.

Форма организации деятельности: **фронтальная, групповая, индивидуальная**.

**Вид программы** – общеразвивающая.

**Уровень сложности** - стартовый

***Особенности организации образовательного процесса***

Условия набора учащихся: по заявлению родителей (законных представителей).

**Объем программы:** 48 часов.

**Наполняемость групп:** 15 человек.

**Возраст учащихся:** 11-17 лет.

Продолжительность обучения: 1 год (12 месяцев)

В организации образовательного процесса программы используются следующие методы и приёмы:

 словесный (устное изложение, беседа);

 наглядный (показ иллюстраций, презентаций, видеоматериалов, работа по образцу);

 практический (тренинг, упражнения);

 объяснительно – иллюстративный (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

 репродуктивный (дети воспроизводят полученные знания);

 исследовательский (самостоятельная творческая работа учащихся);

 фронтальный (одновременная работа со всеми учащимися);

 презентация результатов выполнения заданий;

 индивидуальный (индивидуальное выполнение заданий)

**1.2. Цель и задачи программы**

***Цель -*** овладение основными навыками работы в графических редакторах, для создания и редактирования собственных презентаций. Формирование у обучающихся умения владеть компьютером, как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях

технологически развитого общества.

Задачи

*Личностные:*

- сформировать представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- сформировать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- создать условия для самопознания, самооценки, развития и реализации творческого потенциала личности учащихся в процессе изучения курса;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

*Метапредметные:*

- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера, умениями организации собственной учебной деятельности, базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов, способами и методами освоения новых инструментальных средств;

- развитие у учащихся навыков критического мышления.

*Предметные:*

- сформировать систематизированное представление о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики;

- сформировать информационную и алгоритмическую культуры;

- сформировать представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;

- получение практической подготовки в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах;

 - сформировать представление у учащихся оприемам и навыкам построения композиции, основах перспективы, работе различными графическими редакторами на компьютере.

**1.3. Содержание программы**

1.3.1. Учебно-тематический план

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование**  **разделов и тем** | **Общее количество учебных**  **часов** | **В том числе** | | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Теоретических** | **Практических** |
| **1.** | **Введение** | **2** | **1** | **1** |  |
| 1.1 | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ | 2 | 1 | 1 | Опрос |
| **2.** | **Графический редактор Paint** | **23** | **8** | **15** |  |
| 2.1 | Знакомство с интерфейсом Paint | 2 | 1 | 1 | Тестирование |
| 2.2 | Использование графических примитивов в Paint | 3 | 1 | 2 | Опрос |
| 2.3 | Работа с фрагментами | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.4 | Рисование узоров | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.5 | Использование масштаба.  Создание рисунков из пикселей | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.6 | Вставка текста в растровый графический редактор | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.7 | Создание витражей в графическом редакторе Paint. | 6 | 2 | 4 | Самостоятельная работа |
| **3.** | **Работа в MicrosoftOffice** | **7** | **2** | **5** |  |
| 3.1 | Знакомство с интерфейсом  MicrosoftOffice | 3 | 1 | 2 | Тестирование |
| 3.2 | Использование графических примитивов в MicrosoftOffice | 4 | 1 | 3 | Опрос |
| **4.** | **Графический редактор GIMP** | **8** | **2** | **6** |  |
| 4.1 | Знакомство с интерфейсом GIMP.  Экспорт изображений | 4 | 1 | 3 | Опрос |
| 4.2 | Обработка изображений с помощью средств GIMP | 4 | 1 | 3 | Творческий проект |
| **5.** | **Графический редактор MSPowerPoint** | **8** | **2** | **6** |  |
| 5.1 | Знакомство с интерфейсом  MSPowerPoint .  Создание слайдов. Вставка изображений в слайды | 3 | 1 | 2 | Устное собеседование |
| 5.2 | Настройка анимации и звука | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 5.3 | Конкурс слайд фильмов | 2 | - | 2 | Творческий проект |
| **Итого: 14** | | **48** | **15** | **33** |  |

1.3.2. Содержание программы

**Раздел 1. Введение (2ч)**

*Вводное занятие. Инструктаж по ТБ*

**Теоретическая часть***.*Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.

Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

**Практическая часть***.* Просмотр рисунков победителей районного конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшиесамопрезентации учащихся.

**Раздел 2. Графический редактор Paint (23)**

*Знакомство с интерфейсом Paint.*

**Теоретическая часть.** Запуск программы. Ознакомление с инструментами программы и Палитрой.

**Практическая часть.** Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы Paint. Использование Палитры.

*Использование графических примитивов в Paint.*

**Теоретическая часть.**Настройка инструментов.

**Практическая часть.**Применение графических примитивов на практике**.**

*Работа с фрагментами.*

**Теоретическая часть.**Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы.

**Практическая часть.** Применение изученного материала на практике**.**

*Рисование узоров.*

**Практическая часть.**Научить использовать фрагменты для рисования узоров и витражей.

*Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей.*

**Теоретическая часть.** Использование масштаба для создания рисунков

**Практическая часть.**Научить создавать рисунки с использованием масштаба.

*Вставка текста в растровый графический редактор.*

**Теоретическая часть.**Объяснение возможности вставки текста в рисунок.

**Практическая часть***.*Научить вставлять текст в рисунки

*Создание витражей в графическом редакторе Paint*

**Теоретические занятия***.* Искусствоведческое понятие витража. Демонстрация витражных изображений.

**Практические занятия.** Эскиз витража на бумаге. Построение орнамента. Творческий проект «Витражная роспись».

**Раздел 3. РаботавMicrosoftOffice (7ч.)**

*Знакомство с интерфейсом MicrosoftOffice.*

**Теоретическая часть.** Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.

**Практическая часть.**Применение изученного материала на практике**.**

*Использование графических примитивов в MicrosoftOffice*

**Теоретическая часть.**Настройка инструментов

**Практическая часть.**Применение графических примитивов на практике**.**

**Раздел 4. Графический редактор GIMP (8ч.)**

*Знакомство с интерфейсом GIMP.*

*Экспорт изображений.*

**Теоретическая часть.**Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов.

**Практическая часть.**Применение изученного материала на практике**.**

*Обработка изображений с помощью средств GIMP*

**Теоретическая часть.** Объяснение материала по обработке изображений с помощью средств программы.

**Практическая часть.**Применение изученного материала на практике**.**

**Раздел 5. Графический редактор MSPowerPoint (8ч.)**

*Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint . Создание слайдов. Вставка изображений в слайды.*

**Теоретическая часть.** Запуск программы.Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

**Практическая часть.** Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MSPowerPoint.

Использование изученных правил на практике.

*Настройка анимации и звука.*

**Теоретическая часть.**Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

**Практическая часть.** Применение изученного материала на практике**.**

*Конкурс слайд фильмов.*

**Практическая часть.** Создание жюри из родителей учащихся.

Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

**1.4. Планируемые результаты**

По окончанию обучения обучающиеся будут:

***знать:***

* + основы компьютерногодизайна;
  + принципы, средства и приёмы обработки текстовой и графической информации;
  + методы оптимизации и популяризации полиграфическойпродукции.

***уметь:***

* + создавать и оптимизировать компьютернуюграфику;
  + разрабатывать макеты полиграфическихизданий;
  + создавать фирменныйстиль;
  + создавать презентационныеслайд-ролики.

***владеть:***

* + современными приёмами работы с компьютернойграфикой;
  + навыками создания и оформления полиграфическойпродукции;
  + вариантами оформления текстовой и графическойинформации.

***В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:***

Развита познавательная активность детей, воображение, фантазия и творческая инициатива.

Владеют диалогической формой коммуникации, используя, в том числе средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения.

Договариваются и приходят к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.

Задают вопрос.

Контролируют действия партнера.

Адекватно используют речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач, планирования и регуляции своей деятельности.

Аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

***В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:***

Конструируют и моделируют изделия из различных материалов по образцу, рисунку, простейшему чертежу или эскизу и по заданным условиям (технико-технологическим, функциональным и пр.).

Конструируют и моделируют на компьютере

Отбирают и анализируют информацию, используют ее в организации работы.

Владеют навыком работы с ЦОР (цифровыми образовательными ресурсами), готовыми материалами на электронных носителях.

Выполняют базовые действия с компьютером и другими средствами ИКТ.

Пользуются компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации.

Понимают особенности проектной деятельности, осуществляют под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывают замысел, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт (изделия, комплексные работы, социальные услуги).

**РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

2.1. Календарный учебный график

Продолжительность освоения программы: 36 недель - учебный год (36 часов) аудиторных занятий и 12 недель (12 часов) - занятия в условиях летнего лагеря. Занятия проводятся 1раз в неделю по 1 академическому часу по расписанию, утвержденному директором. Продолжительность занятий 40 мин., перерыв для отдыха между занятиями 10 мин.

Более подробный календарный учебный график составляется ежегодно с учетом названия темы занятия, формы контроля, а также места проведения и формы проведения занятия.

2.2. Условия реализации программы

1. ***Материально-техническое обеспечение:***

Программа реализуется в помещении МБОУ «Падунская СОШ».

Место проведения занятий: учебный кабинет дополнительного образования. В процессе занятий используется необходимые инструменты, наглядный и раздаточный материал.

Завершенные работы учащихся и инструменты хранятся в учебном кабинете в отдельных шкафах.

**Общие требования к обстановке в кабинете**

* Оформление кабинета соответствует содержанию программы, постоянно обновляется учебным материалом и наглядными пособиями;
* Чистота, освещенность, проветриваемость помещения кабинета в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей – СанПиН 2.4 3648-20;

С целью создания оптимальных условий для формирования интереса у детей к компьютерномудизайну, создана предметно-развивающая среда:

|  |  |
| --- | --- |
| **№** | Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения |
|  | **1.Технические средства обучения** |
|  | Ноутбуки, презентации и учебные фильмы (по темам занятий);  Наглядные материалы. |
|  | **2. Оборудование кабинета для художественного творчества** |
|  | Наглядные пособия: игрушки для обыгрывания;   * технологические, креативные карты, схемы, образцы, чертежи. |

1. ***Информационное обеспечение:***

Для реализации программы используются следующие методические материалы:

- учебно-тематический план;

- учебные пособия по компьютерному дизайну;

- методические рекомендации по выполнению творческих работ;

- плакаты с чертежами, схемами и эскизами;

- методическая литература для педагога и учащихся.

1. ***Кадровое обеспечения:***

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса.

**2.3. Формы аттестации / контроля**

- Входящий контроль – определение уровня знаний, умений, навыков в виде бесед, практических работ

- Промежуточный контроль**:**коллективный анализ каждой выполненной работы и самоанализ; проверка знаний, умений, навыков в ходе беседы, опроса

- Итоговый контроль:  презентации творческих и исследовательских работ, участие в выставках и мероприятиях, соревнований.

**Подведение итогов** реализации программы является итоговая аттестация, которая проводится в форме демонстрации работ.

Общим итогом реализации программы является формирование предметных, метапредметных и личностных компетенций учащихся.

**2.4. Оценочные материалы**

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях учащихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие методы:

- педагогическое наблюдение;

- педагогический анализ;

- педагогический мониторинг;

- начальная или входная диагностика;

- текущая диагностика;

- промежуточная диагностика;

- итоговая диагностика.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

**Документальные формы:**

- определение уровня обученности, с занесением результатов в ведомость учета знаний и умений обучающихся (в начале года, в середине года, в конце).

*Недокументальные формы:*

- организация выставок по окончании каждой темы;

- итоговые работы (к концу каждого полугодия);

- открытые занятия.

**2.5. Методические материалы**

Успех воспитания и обучения во многом зависит от того, какие формы, методы и приемы использует педагог, чтобы донести до учащихся определенное содержание, сформировать у них знания, умения, навыки, а также развить творческие способности. Поэтому в детском объединении «Компьютерный дизайн» планируется проводить занятия в классической и нетрадиционной форме.

Основные формы работы с учащимися:

- занятия;

- творческая мастерская;

- обсуждения;

- самостоятельная работа на занятиях и дома;

- выставки работ, конкурсы, показательные выступления;

- местные и выездные соревнования различного уровня.

Достижение поставленных целей и задач программы осуществляется в процессе сотрудничества учащегося и педагога. На различных стадиях обучения ведущими становятся те или иные методы обучения:

**- Словесный.** К данным методам обучения относятся рассказ, беседы о разных техниках, используемых при изготовлении поделок, о народных умельцах, инструкции, которые применяются при работе, правила техники безопасности. В процессе их разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысливания активно его воспринимают и усваивают.

**- Наглядный.**Наглядные методы достаточно важны для обучаемых, имеющих визуальное восприятие окружающего мира. Подразделяются на иллюстрационные (плакаты, картинки, эскизы) и демонстрационные (презентации, выставки, просмотр журналов и т.д.). Показ образцов, выполненных с помощью различных технологий. Использование наглядных пособий.

**- Практический.** Практические методы обучения применяются в тесном сочетании со словесными и наглядными методами обучения, так как практической работе должно предшествовать пояснение материала педагогом. Данные методы помогают выявить эффективность и прочность усвоения умений и навыков (выполнение рисунков, зарисовок эскизов, составление схем, сборка поделок)

В процессе работы в детском объединении используются принципы:

- воспитывающего обучения (активность, сознательность);

- систематичности и последовательности;

- прочного усвоения знаний, умений, навыков;

- индивидуального подхода в обучении;

- фронтального подхода.

На занятиях регулярно применяются здоровьесберегающие технологии, это такие образовательные технологии, в которых системно используются приемы, методы организации образовательного процесса, не наносящего ущерба здоровью его участников.

В сочетании с традиционными средствами обучения, на занятиях используются информационно-коммуникационныетехнологии, что повысило эффективность обучения обучающихся, открыло новые резервы образовательного процесса.

Технология коллективного творческого воспитания - это продуманная система ключевых мероприятий, кото­рые благодаря целенаправленной деятельности педагогов направ­лены на комплексное решение задач гармоничного развития лич­ности.

Технология игрового обучения позволяет мне на занятиях активизировать деятельность учащихся, развивать у них воображение, расширяет кругозор, внимание, произвольную память, устную речь, умение сравнивать, сопоставлять.

**Алгоритм учебного занятия**

* организация работы;
* повторение изученного (актуализация знаний);
* изучение новых знаний, формирование новых умений;
* закрепление, систематизация, применение;
* подведение итогов, домашнее задание.
* Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей.

**Дидактические материалы:**

* наглядно-иллюстрационный материал, конструкторы;
* простые схемы в разных масштабах;
* технологические карты;
* раздаточный материал;
* дидактические контрольно-измерительные материалы;
* инструкции;
* программное обеспечение.

# 2.6. Литература

**Список использованной литературы:**

1. ЗалоговаЛ.А.Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.

2. Залогова Л.А*.* Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014

**Список литературы для педагогов:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
2. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г. – 245  с.
4. **Список интернет-ресурсов:**
5. <http://www.gimpart.org/osnovyi-rabotyi> - Уроки Gimp для начинающих.
6. <http://gimp-master.moy.su/>
7. [www.progimp.ru/articles/](http://www.progimp.ru/articles/)
8. <http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
9. <http://www.inkscapebook.ru/first/>

***Приложение 1 Общие требования к презентации:***

 Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

 Первый лист – это титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: название проекта; название выпускающей организации; фамилия, имя, отчество автора.

 Следующим слайдом должно быть содержание, где представлены основные этапы (моменты) презентации. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

 Дизайн-эргономические требования: сочетаемость цветов, ограниченное количество объектов на слайде, цвет текста.

 В презентации необходимы импортированные объекты из существующих цифровых образовательных ресурсов.

 Последними слайдами презентации должен быть список литературы.

***Приложение 2 Критерий оценки проектов:***

 Минимальное количество – 10 слайдов

 Использование дополнительных эффектов PowerPoint (смена слайдов, звук, графики)

 Использование эффектов анимации

 Вставка графиков и таблиц (при необходимости)

 Текст хорошо скомпонован, идеи ясно изложены

 Слайды представлены в логической последовательности

 Выводы, обоснованные с научной точки зрения

 Оформление презентации

 Защита проекта

Каждый пункт оценивается по десяти бальной системе и высчитывается средний бал.