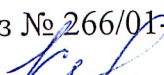


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ  
УНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР КОСМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ГАЛАКТИКА» ГОРОДА КАЛУГИ

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
МБОУДО ДЮЦКО  
«Галактика» г. Калуги  
Протокол № 1 от 30.08.2023



УТВЕРЖДАЮ  
директор МБОУДО ДЮЦКО  
«Галактика» г. Калуги  
Приказ № 266/01-09 от 31.08.2023  
 А.Ю. Кононова

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа технической направленности  
Основы компьютерной графики (программы для рисования)**

Возраст учащихся: 9-12 лет  
Срок реализации программы: 1 мес. (16 часов)  
Уровень сложности: базовый  
Особенности программы: краткосрочная

**Автор-составитель программы:**  
Сязи Елена Валерьевна,  
педагог дополнительного образования

Калуга, 2023

### Паспорт программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Основы компьютерной графики (программы для рисования)»
Автор-составитель программы	Сязи Елена Валерьевна, педагог дополнительного образования
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр космического образования «Галактика» города Калуги.  248 033, г. Калуга, ул. Академическая, д. 6, тел. 8 (4842) 72 82 45
Вид программы	- по степени авторства – модифицированная; - по уровню сложности - базовый
Направленность программы	Техническая
Срок реализации программы	Краткосрочная, 1 месяц, 16 часов
Возраст обучающихся	9-12 лет
Название объединения	Основы компьютерной графики (программы для рисования)

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерная графика – достаточно новое и востребованное на рынке труда профессиональное направление. Вместе с тем, компьютерная графика – обширная область, где ребенок сможет найти применение своим способностям и интересам - от рисования иллюстраций и мультипликации, различной рекламы и персонажей компьютерных игр до создания сайтов, Современным школьникам интересно данное направление творчества, но у них часто не хватает базовых знаний работы в конкретных программах по компьютерной графике.

Создание компьютерного рисунка отличается от обычного рисования, но в то же время осуществляется по тем же законам композиции и цветоведения, что и традиционная живопись. С помощью компьютерных графических программ можно создавать сложные многоцветные изображения, редактировать их, добавлять в рисунок надписи, и в результате получать готовую печатную продукцию. Программа «Основы компьютерной графики (программы для рисования) дает краткий обзор работы в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, а также основные термины, понятия и теоретические основы художественного творчества.

**Направленность** –техническая.

**Тип программы** – модифицированная.

**Язык реализации программы** – русский.

*Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:*

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

### **Актуальность**

Дизайн - это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Создать дизайн - значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, иллюстрации, web-страницы или полиграфии должен не только радовать глаз, но и учитывать производственные и технологические возможности.

В современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Занятия по данной программе развивают у школьника интеллектуальные, креативные, способности, эстетический вкус, пространственное мышление, расширяют кругозор; стимулируют свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

## **Новизна**

Учащиеся узнают закономерности компьютерного дизайна, современные тенденции в дизайне, принципы применения законов композиции на практике, освоят инструментальные средства для создания различных макетов, познакомятся с основами черчения и рисования с использованием компьютера, некоторыми терминами технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, научатся создавать иллюстрации и коллажи, познакомятся с интерфейсом программ для рисования на компьютере.

## **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность программы заключена в эффективной организации образовательных, воспитательных и творческих процессов, основывающихся на единстве формирования сознания, восприятия и поведения детей в условиях социума. В основе реализации программы лежит активный процесс взаимодействия педагога и обучающихся: в совместном общении выстраивается система жизненных отношений и ценностей в единстве с деятельностью. При взаимодействии всех параметров программы формируется благоприятная среда для индивидуального развития детей, происходит самообучение, саморазвитие и самореализация, формируется творчески активная личность.

Программа способствует развитию у школьников технических и художественных способностей, художественно - эстетического вкуса, творческого подхода к выполнению задач, эмоционального восприятия и образного мышления, формированию стремления к воссозданию чувственного образа воспринимаемого мира.

## **Отличительные особенности программы**

В результате освоения тем дополнительной общеобразовательной программы «Основы компьютерной графики (программы для рисования)» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна (полиграфический дизайн, дизайн иллюстраций и др.). В процессе изучения материала обучающиеся познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют начальные навыки работы в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop; научатся создавать иллюстрации, макеты упаковок, макеты обложки книги, афиши и плаката с использованием графического дизайна на компьютере.

В содержании программы заложено знакомство с областью применения компьютерного дизайна, программами работы с векторной и растровой графикой Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, основными терминами, инструментами. Полученные знания школьники смогут применять при разработке ученических индивидуальных проектов, для создания компьютерных иллюстраций, участвовать в различных выставках и конкурсах.

## **Адресат программы**

Занятия в объединении проводятся с детьми 9-12 лет.

## **Состав группы и особенности набора.**

Состав группы – школьники 9–12 лет, проявляющие интерес к изучению основ компьютерной графики и освоению программ для рисования, обладающие начальной компьютерной грамотностью.

Набор в группы проводится без предварительного отбора. Комплектование групп проходит с учетом индивидуальных особенностей детей.

Количество учащихся в группе – 15 человек.

Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

Организацию работы, порядок деятельности, продолжительность учебных занятий, количество обучающихся в детских творческих объединениях МБОУДО ДЮЦКО

«Галактика» города Калуги регулирует «Положение о детском творческом объединении», утвержденное приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

**Объем программы и срок освоения программы** рассчитан на один месяц обучения и реализуется в объеме 16 часов.

#### **Форма обучения и виды занятий**

Форма обучения – очная, возможно применение дистанционных технологий.

В процессе проведения аудиторных занятий используются индивидуальная, групповая, коллективная формы работы. Формы проведения аудиторных занятий утверждены локальным нормативным актом - «Положение о детском творческом объединении» (приказ директора № 122/-09 от 15.08.2022).

Изучение тем программы предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Теоретический материал представляется в форме эвристической беседы, презентации, заочной экскурсии, обзора и др. Практические занятия проходят в форме самостоятельной и групповой продуктивной деятельности, практического занятия, самостоятельной работы.

**Уровень сложности программы** – «Базовый».

#### **Режим занятий**

Занятия проводятся два раза в неделю, продолжительность занятия два часа.

Каждое занятие длится 45 минут с перерывом 10 минут.

Расписание занятий формируется по представлению педагога с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей учащихся.

## **1.2.ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

### **Цель**

Развитие творческих способностей и удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в художественно – эстетическом развитии средствами компьютерной графики.

### **Задачи**

#### *Обучающие:*

- формировать навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- ознакомить с основными понятиями: векторная графика, компьютерный дизайн, контур, заливка, палитра, слой;
- формировать навыки организации и планирования работы;
- ознакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

#### *Развивающие:*

- развивать творческие способности;
- развивать глазомер, логическое и пространственное мышление;
- расширять кругозор;
- развивать внимание и память;
- развитие фантазии и воображения.

#### *Воспитывающие:*

- формировать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе, на занятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитывать художественный вкус.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план, 16 часов в год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Устный опрос
2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
3	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс. Изменение размера файла Инструменты работы с текстом. Шрифты. Инструменты векторной графики. Стили	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
4	Итоговое занятие. Самостоятельная практическая работа	2		2	Итоговая аттестация
	Всего	16	5	11	

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

**Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна (2 часа).**

**Теория (1 час).** Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна.

**Практика (1 час).** Виды компьютерной графики.

**Тема 2. Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои. Работа с текстом в Adobe Illustrator (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Понятие «слой». Операции со слоями. Работа с текстом в Adobe Illustrator.

**Практика (4 часа.).** Изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий. Выполнение рисунка по образцу с заданными параметрами. Задание № 1. Нарисовать домик. Задание № 2. Нарисовать кораблик. Задание № 3. Нарисовать морское дно. Задание № 4. Создать дизайн обложки книги.

**Тема 3. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс. Изменение размера файла Инструменты работы с текстом. Шрифты. Инструменты векторной графики. Стили (6 часов).**

**Теория (2 часа)** Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс. Изменение размера файла Меню текст. Понятие «горизонтальный текст», кегль, шрифт, группа

шрифтов. Стиль текста Правила работы с текстом. Инструменты векторной графики. Инструменты: перо, кривые Безье. Файл фотошопа – PSD. Векторные маски. Область применения векторной графики в фотошоп (логотипы, визитки, текст и т.п.). Понятие стиля в фотошоп.

**Практика (4 часа).** Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop. Выполнение практических заданий. Выполнение афиши по образцу с заданными параметрами. Задание № 1. Открыть прилагаемый файл (фото) в высоком разрешении, уменьшить его пропорционально до размера 800 пикселей по бо́льшей стороне, сохранить файл в формате JPG. Задание № 2. Сохранить файл (фото) в разных размерах и форматах. Задание №3. Создать афишу спектакля по образцу или произвольно. Задание № 4. Создание логотипа.

**Тема 4. Итоговое занятие. Самостоятельная практическая работа (2 часа).**

**Практика (2 часа).** Самостоятельная работа по пройденному материалу. Подведение итогов работы по программе. Итоговая аттестация. Критерии оценки знаний учащихся в разделе «Оценочные материалы».

## 1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения программы обучающиеся достигают следующих результатов:

### Обучающие:

- навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;
- практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами Adobe Illustrator; Adobe Photoshop;
- усвоение основных понятий: векторная графика, компьютерный дизайн, контур, заливка, палитра, слой, растровая графика, интерфейс, цветовая модель;
- навыки организации и планирования работы;
- основы знаний в области композиции, формообразования, цветоведения;

### Развивающие:

- развитие творческих способностей;
- развитие глазомера, логического и пространственного мышления;
- расширенный кругозор;
- развитие внимание и памяти;
- развитие фантазии и воображения.

### Воспитывающие:

- нравственные качества личности и культура поведения в обществе, на занятиях;
- коммуникативная культура, умение работать в команде;
- художественный вкус.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график составляется педагогом на основании реализуемой общеобразовательной программы до начала учебного года или начала реализации программы. Календарный учебный график разрабатывается педагогом для каждой группы в форме таблицы, представленной ниже.

№ п/п	Дата проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля

Календарный учебный график для данной общеобразовательной программы в Приложении 1.

## 2.2. Условия реализации программы

Для проведения занятий имеются помещения, укомплектованные специализированной учебной мебелью, соответствующие санитарно-гигиеническим требованиям.

### Материально-техническое обеспечение программы:

- Персональный компьютер (ноутбук) (для каждого учащегося) с техническими характеристиками не ниже:
  - процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц);
  - объем оперативной памяти: 8 ГБ;
  - накопитель: 256 ГБ;
  - видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ);
  - IPS матрица;
  - мышка компьютерная (для каждого учащегося);
  - демонстрационная магнитная доска;
  - шкафы для дидактических материалов, пособий;
  - специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
  - канцтовары;

### **Программное обеспечение:**

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;
- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Illustrator или аналог;
- Браузер.

### **Рабочее место педагога с техническими характеристиками не ниже:**

- Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000
- Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF
- Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI)
- Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022)
- Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200
- SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus
- Жесткий диск: 3 TB Seagate BarraCuda
- Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB)
- мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);
- Принтер цветной светодиодный формата А4 или А3;
- **Компьютерный планшет с характеристиками не ниже:**
  - Интерфейс USB;
  - Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8, Windows 7
  - Способ ввода перьевой;
  - Размер рабочей области 260x170 мм. Разрешение 5080 dpi. Тип пера беспроводное
  - Чувствительность к нажатию 8192 уровня
  - Комплектация: перо, USB кабель, подставка для пера
  - Выход в сеть Internet.

### Кадровое обеспечение

Для реализации общеобразовательной программы необходим педагог, владеющий знаниями трудовых функций согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», обладающий опытом педагогической работы и владеющий знаниями по направленности данной программы.

Педагогу, реализующему программу, необходимо владеть компьютером на уровне уверенного пользователя и уметь работать в программах Adobe Illustrator; Adobe Photoshop.

### Информационное обеспечение

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metod-kopilka.ru](http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka) - Режим доступа: <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> - Загл. с экрана.

2. Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» - Режим доступа: [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc). - Загл. с экрана.

3. Интернет источник: Теория цвета: что это, основные понятия, колористика. Режим доступа: <https://trends-rbc.ru.turbopages.org/trends.rbc.ru/s/trends/social/63ac30309a7947b002800fc9>

4. Интернет источник: Композиция в рисунке. Режим доступа: <https://eduheraid.ru/ru/article/view?id=13595>

5. Интернет источник: Композиция в фотографии. Режим доступа: <https://www.adobe.com/ru/creative-cloud/photography/discover/photo-composition.html>

### **2.3. Формы аттестации (контроля)**

Порядок проведения аттестаций обучающихся МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регламентируется локальным актом «Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся», утвержденным приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022

**Входной контроль** проходит в виде устного опроса. В ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, проверка начальных знаний о том, что такое компьютерная графика, области ее применения.

**Текущий контроль** осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность школьника применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

**Итоговый контроль** проводится в форме выполнения и защиты итоговой практической самостоятельной работы.

В качестве итоговой практической работы школьникам предлагается выполнить работу в той области компьютерной графики, которая ему наиболее близка. Варианты итоговых практических заданий:

1. Нарисовать пейзаж в программе Adobe Illustrator.
2. Обработать фото в программе Adobe Photoshop.
3. Нарисовать сюжетную иллюстрацию к сказке используя программу Adobe Illustrator.
4. Продумать дизайн обложки любимой книги.

**Данная общеобразовательная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.**

## **2.4. Оценочные материалы**

Диагностика оценки знаний учащихся осуществляется исходя по следующим критериям:

1. Правильное и своевременное использование инструментов программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop при создании графической работы;
2. Подбор цветовой палитры в каждом конкретном случае;
3. Правильность композиционного решения.

## **2.5. Методическое обеспечение**

Обучение по данной программе предполагает использование различных методов и технологий обучения.

### **Методы обучения:**

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.
2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.
3. Практический: работа с иллюстрациями, фотографиями, выполнение учащимися творческих заданий
4. Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

### **Технологии:**

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.
2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.
3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.
4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.
5. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные плакаты, схемы технической тематики.

### 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

#### **Литература для педагога:**

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. - М.: Вита-пресс, 2009.
2. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. - №12. - 2012. - С. 9-11.
3. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. - СПб: Питер, 2004.

#### **Литература для обучающихся и родителей:**

1. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. - СПб: Питер, 2004.
2. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

## Календарный учебный график

№ п/п	Дата проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.		Беседа, объяснение нового материала	2	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	«Галактика» Академическая, 6	Устный опрос.
2.		Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
3.		Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
4.		Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение практическая работа
5.		Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс. Изменение размера файла Инструменты работы с текстом. Шрифты. Инструменты векторной графики. Стили	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа

6.		Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Photoshop.Интерфейс. Изменение размера файла Инструменты работы с текстом. Шрифты. Инструменты векторной графики. Стили	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
7.		Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Photoshop.Интерфейс. Изменение размера файла Инструменты работы с текстом. Шрифты. Инструменты векторной графики. Стили	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
8.		Самостоятельная работа. Итоговая аттестация	2	Итоговое занятие. Самостоятельная практическая работа	«Галактика» Академическая, 6	Итоговая аттестация
		<b>Всего</b>	<b>16</b>			

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240740

Владелец Кононова Алла Юрьевна

Действителен с 20.10.2025 по 20.10.2026