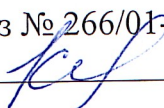


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ
УНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР КОСМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАЛАКТИКА» ГОРОДА КАЛУГИ

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. - 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
		Всего	16			

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240740

Владелец Кононова Алла Юрьевна

Действителен с 20.10.2025 по 20.10.2026