

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ №144
КАЛИНИНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
ГБОУ лицей №144
Протокол № 182
от «31» августа 2021 г.



УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 241- о/д
от «1» сентября 2021 г.
Директор лицея №144
Л. А. Федорова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Технической направленности
« Графический дизайн: Adobe Photoshop»

Возраст учащихся: 8-9 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Черкасов Михаил Вячеславович
педагог дополнительного
образования

Санкт-Петербург

2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное состояние информационной области в образовании определяют проблемы не только прикладного характера. Меняется сама концепция информатизации образования. Учитывая запросы информационного общества к формированию личности, а также увеличивающейся сложности в постижении окружающего мира, особое значение приобретает формирование системно-информационной картины мира учащихся как мировоззренческая основа успешной личности в новых условиях.

Формирование системно-информационной картины мира подразумевает построение информационной модели мира, определяющейся понятиями «система», «информация», «модель — картина мира», причем ключевым понятием является понятие «информация». Нарастает необходимость эффективных методов синтезирования знаний. Происходит смена образовательных парадигм: XX век — узких профессионалов, XXI век — системное решение созидательных проблем (фундаментализация и интеграция посредством информационных технологий).

Если до настоящего времени человечество было озабочено приумножением и накоплением знаний, то сегодня в значительной степени внимание сосредоточивается на способах овладения накопленным, в связи с чем информатика приобретает новое глобальное значение.

Программа «Графический дизайн: Adobe photoshop» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и с учетом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. Программа составлена на основе программы А.В. Горячева программа «Информатика и ИКТ (информационные и коммуникационные технологии)» и Зинаида Лукьянова «Фотошоп мастер».

Образовательная программа «Графический дизайн: Adobe photoshop» имеет научно-техническую направленность и предполагает общекультурный уровень освоения.

Программа составлена для детей средней школы и в некоторой степени решает проблему адаптации ребенка в обществе, активно осваивающим всевозможную электронику (начиная от электронной игрушки до программируемого холодильника, от калькулятора до современного компьютера и т. д.).

Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его,

эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Применение программы обусловлено введением нового федерального государственного стандарта начального общего образования (ФГОС), содержащего целый ряд метапредметных и предметных образовательных результатов, входящих в структуру ИКТ-компетентности. К таким результатам относятся: использование речевых средств и средств ИКТ для решения коммуникативных и познавательных задач, использование различных способов сбора, обработки, передачи информации, умение работать в информационной среде начального образования, овладение базовыми метапредметными (информационными) понятиями, овладение основами логического и алгоритмического мышления, приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности и проч. Поскольку достижения этих результатов крайне сложно добиться в рамках традиционного набора предметов школы, предмет «Информатика» в новом ФГОС официально вошел в образовательную область «Математика и информатика». Компьютерная поддержка организована в виде работы с приложениями «Microsoft PowerPoint», «Paint» и «Adobe Photoshop», при которой происходят и фиксируются все активности детей. В этих приложениях размещены: компьютерные занятия по темам курса, поддержка компьютерных проектов, методические комментарии. Компьютерные материалы достаточны, как по содержанию, так и по объему, с их помощью обеспечивается развитие познавательной и практической деятельности учащихся лица через межпредметную учебную и творческую деятельность посредством развития логического, алгоритмического, творческого мышления, которое определяет способность обучающегося оперативно обрабатывать информацию и принимать обоснованные решения, создания компьютерных рисунков, создания мультфильмов и «живых» картинок.

Цели и задачи

Главная цель кружка – Создание условий для воспитания и развития качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в

частности приобретение ребенком информационной и коммуникационной компетентности.

Задачи

Образовательные

1. Формировать навыки работы с различными исполнителями и обучение первоначальным основам работы с изображением.
2. Формировать навыки уверенного владения компьютером.
3. Обучать детей логическому мышлению, умению рассуждать и систематизировать полученные на занятиях информатики знания.

Развивающие

1. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации и применять знания на практике.
2. Расширять кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.

Воспитательные

Воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам, практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

На занятиях информатики ребята учатся логически мыслить, рассуждать, анализировать, систематизировать полученную информацию.

Календарно – тематическое планирование
Программа «Графический дизайн: Adobe photoshop» (11-13 лет)
1 год обучения на 2021 – 2022 учебный год

№	Тема занятия	Кол-во часов
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с компьютером. Строение ПК	2
2	Актуализация знаний. Знакомство с Microsoft power point. Графические элементы в Microsoft power point	2
3	Графические элементы в Microsoft power point. Создание анимации "Часы"	2
4	Создание анимации "Крестики нолики"	2
5	Создание анимации "Времена года" с гиперссылками	2
6	Практическая работа: Распорядок дня с гиперссылками. Анимация "Скакалочка"	2
7	Основы Фотошопа - Растровая графика	2
8	Что такое пиксель и разрешение. Настройки Фотошопа	2
9	Цвета. Что такое слой и как его создать	2
10	Как активизировать, перемещать, скреплять и объединять слои	2
11	Как сделать прозрачным, блокировать, стилизовать слой. Как вернуть действие	2
12	Что такое «Маска слоя» Открытие нескольких экземпляров (окон) одного изображения	2
13	4 способа превратить цветное фото в черно-белое	2
14	Горячие клавиши. Фокусировка изображения	2
15	Интерполяция (Resample Image) Выравнивание объектов в заданных границах при работе с Фотошопом	2
16	Преимущества и недостатки разных форматов - Jpeg, Gif, Tiff, Eps, PSD, PDF, PNG	2
17	Палитра инфо (info) Цветовые модели	2
18	Техники работы	2
19	"Использование корректирующих слоев. Разбираем RGB и каналы	
20	Функция «Crop and Straighten Photos» (Кадрировать и выпрямить фото)	2
21	Пересадка голов	2
22	Смена фона. Как создать реалистичную глубину резкости. Новые возможности Photoshop CS5	2
23	Как удалить объект с изображения. Как удалить шум с Фотографии	2
24	Как убрать тень с лица. Как повысить насыщенность цветов на фото	2
25	Как рисовать кистью на основе созданных контуров. Как сделать аватар	2
26	Два варианта выделения волос. Как изменить время суток на фотографии	2
27	Как выделить и перенести на другой фон CS5. Сохранение прозрачности при вырезании сложного объекта	2
28	Как установить новую кисть, Как сделать свою кисть	2
29	Как создать стиль, узор, градиент. Как установить новый узор	2
30	Как установить новые фигуры. Как установить новый экшен	2
31	Как установить новый экшен. Как создавать собственные экшены	2

32	Как установить шрифт. Как увеличить скорость работы и производительность Фотошопа	2
33	Режимы наложения слоев - Blending Modes. Режим наложения Soft Light (Мягкий свет) - Добавить контраст, цвет, тон к фото	2
34	Надпись краской с подтеками. Задание Болотная надпись	2
35	Инструменты выделения и рисования. Слияние двух картинок	2
	Итого:	72

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах
			Аудиторные занятия
раздел «Microsoft power point»			
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с компьютером. Строение ПК	Урок	2
2	Актуализация знаний. Знакомство с Microsoft power point. Графические элементы в Microsoft power point	Урок	2
3	Графические элементы в Microsoft power point. Создание анимации "Часы"	Урок	2
4	Создание анимации "Крестики нолики"	Урок	2
5	Создание анимации "Времена года" с гиперссылками	Урок	2
6	Практическая работа: Распорядок дня с гиперссылками. Анимация "Скакалочка"	Урок	2
раздел «Adobe Photoshop»			
7	Основы Фотошопа - Растровая графика	Урок	2
8	Что такое пиксель и разрешение. Настройки Фотошопа	Урок	2
9	Цвета. Что такое слой и как его создать	Урок	2
10	Как активизировать, перемещать, скреплять и объединять слои	Урок	2
11	Как сделать прозрачным, блокировать, стилизовать слой. Как вернуть действие	Урок	2
12	Что такое «Маска слоя» Открытие нескольких экземпляров (окон) одного изображения	Урок	2
13	4 способа превратить цветное фото в черно-белое	Урок	2
14	Горячие клавиши. Фокусировка изображения	Урок	2
15	Интерполяция (Resample Image) Выравнивание объектов в заданных границах при работе с Фотошопом	Урок	2
16	Преимущества и недостатки разных форматов - Jpeg, Gif, Tiff, Eps, PSD, PDF, PNG	Урок	2
17	Палитра инфо (info) Цветовые модели	Урок	2
18	Техники работы	Урок	2

19	"Использование корректирующих слоев. Разбираем RGB и каналы	Урок	2
20	Функция «Crop and Straighten Photos» (Кадрировать и выпрямить фото)	Урок	2
21	Пересадка голов	Урок	2
22	Смена фона. Как создать реалистичную глубину резкости. Новые возможности Photoshop CS5	Урок	2
23	Как удалить объект с изображения. Как удалить шум с Фотографии	Урок	2
24	Как убрать тень с лица. Как повысить насыщенность цветов на фото	Урок	2
25	Как рисовать кистью на основе созданных контуров. Как сделать аватар	Урок	2
26	Два варианта выделения волос. Как изменить время суток на фотографии	Урок	2
27	Как выделить и перенести на другой фон CS5. Сохранение прозрачности при вырезании сложного объекта	Урок	2
28	Как установить новую кисть, Как сделать свою кисть	Урок	2
29	Как создать стиль, узор, градиент. Как установить новый узор	Урок	2
30	Как установить новые фигуры. Как установить новый экшен	Урок	2
31	Как установить новый экшен. Как создавать собственные экшены	Урок	2
32	Как установить шрифт. Как увеличить скорость работы и производительность Фотошопа	Урок	2
33	Режимы наложения слоев - Blending Modes. Режим наложения Soft Light (Мягкий свет) - Добавить контраст, цвет, тон к фото	Урок	2
34	Надпись краской с подтеками. Задание Болотная надпись	Урок	2
35	Инструменты выделения и рисования. Слияние двух картинок	Урок	2

Условия реализации

Курс ориентирован: на детей 11-13 летнего возраста, не имеющих навыка работы на ПК и графическими редакторами.

Программа рассчитана на 1 года.

Количество занятий: 1 раз в неделю по 80 минут.

Количество занятий в год: 72 часа.

Наполняемость групп: 15 человек (по количеству компьютеров).

Занятия может посещать любой ребенок, независимо от природных задатков и навыков. Возможен дополнительный набор по результатам собеседования.

Формы и методы проведения занятий

Формы и методы содержания обучения по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана, интерактивной доски. *Основополагающими принципами* разработанной программы являются:

- целостность и непрерывность;
- научность в сочетании с доступностью;
- практическая направленность и метапредметность;
- концентричность в структуризации материала.

Программа составлена согласно принципам педагогической целесообразности перехода от простых работ к более сложным. Учащиеся должны постепенно осваивать технические приемы работы с компьютером. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером учащиеся 11-13 лет работают 30 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – учащиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

Форма организации детей на занятии: групповая.

Форма проведения занятий: занятие-игра, конкурс, презентация, беседа, викторина, творческая мастерская.

Форма работы учащихся на занятии: групповая (обсуждение нового, закрепление изученного, работа над творческими проектами) и индивидуальная (работа на компьютере и в тетради).

Ожидаемые результаты и способы определения результативности

Результатом работы является: приобретенный учащимися объем знаний, умений, навыков, развитие способностей детей.. Формирование элементарного умения работы на компьютере; готовности к работе с информацией.

В результате освоения программы учащийся *должен* демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни, *владеть полученными знаниями, умениями и навыками.*

Личностные:

- ✓ Смогут работать индивидуально, в малой группе и участвовать в коллективном проекте;
- ✓ Смогут понимать и принимать личную ответственность за результаты коллективного проекта;
- ✓ Смогут без напоминания педагога убирать свое рабочее место, оказывать помощь другим учащимся.
- ✓ будут проявлять творческие навыки и инициативу при разработке и защите проекта.
- ✓ Смогут работать индивидуально, в малой группе и участвовать в коллективном проекте;
- ✓ Смогут взаимодействовать с другими учащимися вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;
- ✓ ориентация в системе моральных норм и ценностей;

Метапредметные:

- ✓ запускать и закрывать программу;
- ✓ открывать и сохранять файлы в программе Adobe PhotoShop;
- ✓ строить выделения с помощью различных инструментов;
- ✓ рисовать кистью;
- ✓ использовать различные режимы наложения;

- ✓ применять различные виды заливки;
- ✓ создавать градиентные заливки;
- ✓ работать с палитрой слоев;
- ✓ создавать, удалять, дублировать слой;
- ✓ создавать различные эффекты слоя;
- ✓ создавать фигурный и простой текст различных направлений;
- ✓ изменять текст;
- ✓ уметь применять различные эффекты к текстовому слою;
- ✓ применять различные виды фильтров к изображению.
- ✓ усовершенствуют навыки взаимодействия в процессе реализации индивидуальных проектов;
- ✓ будут использовать знания, полученные за счет самостоятельного поиска в процессе реализации проекта;
- ✓ освоят основные этапы создания проектов от идеи до защиты проекта и научатся применять на практике;
- ✓ освоят основные обобщенные методы работы с информацией с использованием программ фотошопа.

Материально- техническая база.

Компьютерный класс, ПО «Microsoft PowerPoint», «Paint» и «Adobe Photoshop» интерактивная доска

Основная литература:

1. Информатика и информационные технологии. 10-11. Учебник для 10-11 классов. / Угринович Н.Д.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
2. Windows-CD. Компьютерный практикум на CD-ROM. / Угринович Н.Д. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

3. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе (7-11): Методическое пособие / Н.Д. Угринович. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
4. «Библиотека электронных наглядных пособий по дисциплине «Информатика» в 2 частях: "Прикладная Информатика" и "Теоретические основы Информатики"
5. Мультимедийный учебник для учащихся профильных школ или классов по предмету Компьютерная графика и дизайн. Ю.Катханова, Д.Кирьянов, Е. Кирьянова, Е.Дубов, под редакцией доктора педагогических наук, профессора Катхановой Ю.Ф., зав. кафедрой «Начертательная геометрия, компьютерная графика и дизайн». Москва. Copyright © ООО «Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение», 2003.

Дополнительная литература:

1. Павлов. Самоучитель Adobe Photoshop7. Аквариум . 2006г.
2. Пореев В. Н. Компьютерная графика: Учебное пособие. СПб.: ВHV-Санкт - Петербург,2002.
3. Стрелкова Л. М. Практикум по Adobe Photoshop. М.: Интеллект-центр, 2004.

Интернет-ресурсы:

1. <http://photoshop.demiart.ru>
2. <http://tutorials.psdschool.ru>
3. <http://www.photoshop-master.ru>