

Управление образованием Буйского муниципального района
Костромской области
Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №1 имени Ивана Нечаева
г.п.п. Чистые Боры Буйского муниципального района Костромской области

Рассмотрено

Экспертным советом

«30» 09 2022 года

Протокол № 1

Утверждено

Приказ №

«3» 10 2022 года



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

"Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 10 - 17 лет

Срок реализации: 1 года

Автор составитель:
Тарасова Наталья Геннадьевна,
педагог дополнительного образования

г.п.п. Чистые Боры 2022 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Модифицированная дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» оформлена в соответствии с:

Нормативное обеспечение программы.

Нормативно-правовая обоснованность программы Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Графический дизайн» (далее – Программа) реализуется в соответствии с социально-педагогической направленностью. Уровень освоения программы – базовый.

Основополагающими документами для разработки программы стали:

- Федеральный закон № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»,
- Распоряжение Правительства Российской Федерации №2620-р от 30 декабря 2012 г., план мероприятий ("дорожная карта") «Изменения в отраслях социальной сферы, направленные на повышение эффективности образования и науки»,
- Распоряжение Правительства РФ № 729-р от 24 апреля 2015 г. «Об утверждении Плана мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки РФ № 1008 от 29 августа 2013г. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- СанПиН 2.4.4.3172-14 (утв. Постановлением от 04.07.2014 №41)
Распоряжение администрации Костромской области №293-ра от 31.12.2014г. «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей Костромской области до 2020 года

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн: Adobe Illustrator и Adobe Photoshop» (далее – Программа) имеет техническую направленность и реализуется на базовом уровне.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем графическим дизайном занимаются не только профессиональные художники и дизайнеры.

Сегодня векторная и растровая графика приобрела колоссальную популярность. При помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Актуальность обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ.

Новизна Программы заключается в том, что она не дублирует общеобразовательную программу в области информатики. Ее задачи иные – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей поведения в областях применения растровой и векторной графики.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она повышает уровень знаний обучающихся в сфере графического дизайна, что способствует их ранней профориентации. Реализация Программы основана на деятельностном подходе. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию ИТ-компетентности.

Отличительной особенностью Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы

Программа ориентирована на детей в возрасте 10-17 лет.

Срок реализации программы

Срок реализации: 1 год обучения.

Программа рассчитана на 36 часов

Занятия проходят 1 раз в неделю по 45 минут.

Уровень сложности: базовый.

Программа рассчитана на детей от 10 до 17.

Наполняемость учебной группы варьируется от 5 до 10 человек

Формы учебной деятельности:

- ✓ занятие-беседа;
- ✓ практическое занятие;
- ✓ занятие с творческим заданием;
- ✓ занятие-создание проекта;
- ✓ занятие – мастерская;
- ✓ выполнение коллективно-творческих дел;
- ✓ индивидуальная (с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей детей);
- ✓ групповая работа;
- ✓ анализ полученных снимков с эстетической и нравственной позиции;
- ✓ встреча с профильными специалистами.

Виды учебной деятельности:

- ✓ проблемно-поисковая самостоятельная работа, применение которой закрепляет теоретические знания и способствует совершенствованию умений практической деятельности, развитию самостоятельности мышления и познавательного интереса;
- ✓ информационная деятельность как организация и проведение мероприятий с целью научить использовать полученную информацию в учебно-воспитательном процессе и оценивать общественное мнение;
- ✓ социально-значимая деятельность как проведение акций и ресурсосберегающих мероприятий.

Учебное занятие проводится в заранее определенные часы дня с соблюдением санитарно-гигиенических норм к организации деятельности детей. На занятиях используются различные формы и методы обучения, словесные, наглядные, практические. Такие как: рассказ, объяснение, беседа, игра, конкурс, поход, экскурсия. Так же в качестве методов используется объяснение нового материала и постановка задачи, пошаговое выполнение задания учениками под руководством педагога или самостоятельно. Практические занятия с видеокамерами, фотоаппаратами и компьютером.

Программа построена на принципах:

- Дифференцированный подход к каждому ребенку, учет его психологических особенностей, возможностей и интересов;
- Развивающий характер обучения, основанный на детской активности;
- Сочетание научности и доступности материала;
- Наглядность;
- Рациональное сочетание разных видов деятельности, характерный возрасту баланс интеллектуальных, эмоциональных и двигательных нагрузок;
- Систематичность и последовательность.

1.2. Цели и задачи программы

Цель Программы – развитие у обучающихся интереса к графическому дизайну через обучение основам векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

Задачи Программы

Обучающие:

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче.

Воспитательные:

- использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор технологического профиля обучения.

Здоровье сберегающие:

- обеспечить эмоциональное благополучие ребёнка;
- обеспечить охрану здоровья детей в процессе обучения.

1.3. Планируемые результаты

По итогам обучения обучающиеся будут знать:

- правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- устройства ввода и вывода изображений;
- основы создания и обработки графической информации в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- возможности работы с текстовыми объектами;
- средства обработки готовых рисунков.

По итогам обучения обучающиеся будут уметь:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop для выполнения творческих заданий.

1.3. Содержание программы:

Вводное занятие

Теория. Знакомство с Программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники.

Раздел I. Основы изображения

Тема 1.1. Методы представления графических изображений

Теория. Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

Тема 1.2. Форматы графических файлов

Теория. Векторные форматы. Растровые форматы.

Практика. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Раздел II. Adobe Photoshop

Тема 2.1. Назначение и возможности программы

Теория. Основные возможности программы Adobe Photoshop. Области применения.

Тема 2.2. Основные инструменты, меню программы

Теория. Окно, панель, интерфейс, меню, пиктограмма. Интерфейс Photoshop. «Горячие» клавиши. Меню File. Меню Edit. Меню Image. Меню Layer. Меню Select. Меню Filter. Меню View. Меню Window. Меню Help.

Практика. Работа с меню программы.

Тема 2.3. Панели и палитры

Теория. Панель инструментов, панель опций, палитра. Панель инструментов. Панель опций. Палитры Navigator\Info\Histogram. Палитры Color\Swatches\Styles. Палитры History\Actions\ToolPresets. Палитры Character\Paragraph. Палитры Layers\LayerComps\Channels\Paths. Палитра Brushes. Палитра Animation. Открытие изображения с помощью AdobeBridge. Палитра Folders. Палитра Favorites. Палитра Preview. Палитра Keywords. Палитра Metadata. Поиск файлов.

Практика. Работа с основными панелями и палитрами.

Тема 2.4. Основы работы с растровыми изображениями

Теория. Слой, пиксель, каналы, маска слоя, режим смешивания, фильтры, режим изображения. Сканирование как источник изображения. Использование команды CropandStraighten. Создание нового изображения. Выбор характеристик цветовых пространств. Изменение масштаба пикселей. Изменение размеров изображения. Фильтр UnsharpMask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения. Перемещение изображения в окне. Изменение режима показа изображений.

Практика. Работа с изображениями.

Тема 2.5. Дополнительные средства Photoshop

Теория. Линейный режим, нелинейный режим, автоматизация. События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры, снимки, инструмент HistoryBrush, инструмент ArtHistoryBrush, инструмент Erase.

Тема 2.6. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать

Теория. Растровый формат. Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы.

Практика. Исследование меню File.

Тема 2.7. Настройки программы

Теория. «Горячие» клавиши. Основные установки. Раздел FileHandling. Раздел Display&Cursors. Раздел Transparency&Gamut. Раздел Units&Rulers. Раздел Guides, Grid&Slices. Раздел Plug-Ins&Scratch Disks. Раздел Memory&ImageCache. Раздел Type. Задание «горячих» клавиш. Настройка меню.

Практика. Настройка меню.

Тема 2.8. Цвет: выбор и управление

Теория. Диалоговое окно. Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне ColorPicker. Выбор цвета в палитре Color. Выбор цвета в палитре Swatches. Инструмент Eyedropper. Выбор цвета при работе с изображениями. Устранение эффекта красных глаз.

Практика. Устранение с фотографии «красных глаз». Работа с различными цветовыми оттенками.

Тема 2.9. Работа со слоями

Теория. Слой, трансформация слоя, корректирующий слой, непрозрачный слой, слой заливки. Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя.

Корректирующий слой. Слой заливки.

Практика. Работа со слоями.

Тема 2.10. Выделение фрагментов изображения и работа с ними

Теория. Область выделения, привязка, линейки, направляющие линии. Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

Практика. Выделение фрагмента и работа с выделенными областями. Команда Levels. Команда Curves. Команда Color Balance. Команда Hue\Saturation. Команда Brightness\Contrast. Команда Invert. Команда Equalize.

Тема 2.11. Работа со слоями:

Инструменты эффекты и дополнительные

Теория. Маска, связывание слоя. Эффект Drop Shadow. Эффект Inner Shadow. Эффект Outer Glow. Эффект Inner Glow. Эффект Bevel&Emboss. Эффект Satin. Эффект Color Overlay. Эффект Gradient Overlay. Эффект Pattern Overlay. Эффект Stroke. Связывание слоёв. Маски. Композитные изображения.

Практика. Применение эффектов к слоям.

Тема 2.12. Коррекция цвета изображения и окрашивание

понятия. Команда Variations. Команда Threshold. Команда Posterize. Команда Replace Color. Команда Match Color. Команда Photo Filter. Команда Shadow\Highlight. Заливка. Ретушь.

Практика. Работа с основными командами.

Тема 2.13. Текст в Photoshop

Теория. Линейная деформация, растеризация. Особенности работы с текстом. Инструмент Type. Редактирование текста. Дополнительные возможности при работе с текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью.

Практика. Практические задания по созданию и оформлению текста.

Тема 2.14. Векторная графика в Photoshop

Теория. Сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения. Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура. Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка

контуров. Заливка контуров. Контур отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

Практика. Практические задания по освоению приёмов работы с векторной графикой.

Тема 2.15. Градиенты и фильтры для всего изображения

Теория. Градиент, фильтр.

Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра. Фильтр Liquify. Фильтр Extract. Фильтр PatternMaker. Фильтр VanishingPoint. Фильтры групп Artistic&Sketch. Фильтры групп Blur&Sharpen. Фильтры групп BrushStrokes. Фильтры групп Distort. Фильтры групп Noise&Pixelate. Фильтры групп Render.

Практика. Практические задания по освоению приёмов работы с фильтрами.

Тема 2.16. Создание творческого проекта в Photoshop

Практика. Практическое задание. Разработка дизайна открытки.

Раздел III. Adobe Illustrator

Тема 3.1. Назначение и возможности программы

Теория. Основные возможности программы Adobe Illustrator. Области применения.

Тема 3.2. Основные инструменты, меню программы

Теория. Рабочее окно программы Adobe Illustrator. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

Практика. Исследование основного меню программы.

№ п/п	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	2	1	-	
I	Основы изображения				
1.1.	Методы представления графических изображений	1	1		Беседа
1.2.	Форматы графических файлов	1	1		Опрос
II	Adobe Photoshop	30	5	25	
2.1.	Назначение и возможности программы	2	1	1	
2.2.	Основные инструменты, меню программы	2		2	Тестирование
2.3.	Панели и палитры	2		2	Тестирование
2.4.	Основы работы с растровыми изображениями	2		2	Практическая работа
2.5.	Дополнительные средства Photoshop	1	1		
2.6.	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать	2	1	1	Тестирование
2.7.	Настройки программы	1	1		
2.8.	Цвет: выбор и управление	2		2	Практическая работа
2.9.	Работа со слоями	2		2	
2.10.	Выделение фрагментов изображения и работа с ними	2	1	1	
2.11.	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты	2		2	Тестирование
2.12.	Коррекция цвета изображения и окрашивание	2		2	Тестирование
2.13.	Текст в Photoshop	2		2	Практическая работа
2.14.	Векторная графика в Photoshop	2		2	Практическая работа
2.15.	Градиенты и фильтры для всего изображения	2		2	Практическая работа

800x600 (желательно — 1024x68);

5. дисплей с диагональю 15 дюймов

3) Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 2000 или Windows XP;

2. Редакторы Corel Draw , Adobe PhotoShop 7.0 и выше

3. Визуальный редактор - Microsoft FrontPage, Adobe Dreamweaver

4. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

4) Оборудование, необходимое для реализации программы:

1. Мультимедийная проекционная установка;

2. Графический планшет

3. Принтер черно-белый, цветной;

4. МФУ (сканер, ксерокс);

5. Чертежные инструменты;

6. Цифровой фотоаппарат;

7. Электронный носитель информации

8. Диски с клипарт картинками

5) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов и формата (А3, А4, А2); клей; файлы, папки и др.

2.1. Формы аттестации

Вид контроля	Контрольные измерители (что проверяется)	Форма аттестации
Входной	Проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов обучающихся	собеседование, наблюдение, творческие задания
Промежуточный	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	собеседование, наблюдение, творческие задания
Итоговый	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно-иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики.	практическая работа; выставка работ.

Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций, обучающихся по дополнительной общеобразовательной программе «Дизайнер и книга» осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля (критерии и показатели в Приложении № 2):

- наблюдение,
- опрос,
- контрольные задания,
- практические задания.

2.2 Мониторинг образовательных результатов

Виды деятельности	Уровни		
	высокий	средний	низкий
Разнообразие умений и навыков	имеет ярко выраженные умения и навыки: умеет выполнять простейшую обработку фотоматериалов в полном объеме умеет их использовать на практике.	владеет основными приёмами, использует практические умения и навыки при помощи педагога: умеет выполнять простейшую обработку фотоматериалов.	имеет слабые навыки, отсутствует умение использовать на практике умеет выполнять простейшую обработку фотоматериалов для вставки их в видеоряд.
Глубина и широта знаний по предмету	имеет широкий кругозор знаний по содержанию курса, владеет специальной терминологией, при решении учебных задач умеет самостоятельно работать с изученным материалом	имеет неполные знания по содержанию курса, оперирует специальными терминами, при решении учебных задач справляется с помощью педагога	недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные определения
Позиция активности и устойчивого интереса к деятельности	проявляет активный интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, стремится к самостоятельной творческой активности	проявляет интерес к деятельности, стремится достичь результата, проявляет активность только на определенных этапах работы	на занятиях не активен, выполняет задания только по четким указаниям педагога
Разнообразие творческих достижений	выполнены все изделия программного материала, участвует в выставочных мероприятиях	выполнено более половины изделий программного материала, участвует в выставочных мероприятиях	выполнено менее половины изделий программного материала, не участвует в выставочных мероприятиях
Развитие познавательных способностей	полнота восприятия объяснений педагога; обладание содержательной, выразительной речью, умением аргументировать свои идеи, обладание творческим воображением, устойчивым вниманием	восприятие учебного материала происходит после повторного объяснения педагога; репродуктивное воображение с элементами творчества, умение отвечать на вопрос, внимание устойчиво	восприятие учебного материала происходит после продолжительной работы с педагогом; воображение репродуктивное, отсутствие умения оформлять свои мысли, концентрация внимания эпизодическая

2.3 Мониторинг эффективности воспитательных воздействий

Виды деятельности	Уровни		
	высокий	средний	низкий
Культура поведения ребенка	имеет моральные суждения о нравственных поступках, соблюдает нормы поведения, имеет нравственные качества личности (доброта, взаимовыручка, уважение, дисциплина)	имеет моральные суждения о нравственных поступках, обладает поведенческими нормами, соблюдает их не всегда	моральные суждения о нравственных поступках расходятся с общепринятыми нормами, редко соблюдает нормы поведения
Развитие личностных качеств	имеет развитые организационно-волевые качества (способен переносить нагрузку в течение всего занятия, способен всегда самостоятельно побуждать себя к практическим действиям, контролирует себя сам), способен оценивать себя адекватно реальным достижениям, высокая коммуникативная культура	имеет организационно-волевые качества (способен переносить нагрузку более половины занятия, способен иногда самостоятельно побуждать себя к практическим действиям, периодически контролирует себя), имеет заниженную самооценку, в отношениях проявляет дружелюбие, конфликтов старается избегать	организационно-волевые качества развиты слабо (терпения менее чем на хватает половину занятия, не способен побуждать себя к действиям), имеет завышенную самооценку. В отношениях замкнут, отсутствует желание общаться в коллективе

2.4. Методическое обеспечение программы

№	Тема	Форма занятий	Приемы и методы	Дидактические материалы	Техническое оснащение, оборудование	Форма подведения итогов
1	Введение	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-	Компьютер, мультимедиапроектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Анкетирование

				наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики		
2	Телевидение в системе СМИ	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики	Компьютер, мультимедиа-проектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Опрос
3	Журналистские профессии на телевидении	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики	Компьютер, мультимедиа-проектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Собеседование, Создание сюжета на свободную тему
4	Основы видеомонтажа	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч.	Компьютер, мультимедиа-проектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Создание сюжета на свободную тему

				компьютерные презентации, видеоролики		
5	Основы операторско-го мастерства	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики	Компьютер, мультимедиа-проектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Контрольное практическое задание
6	Основы тележурналистики	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики	Компьютер, мультимедиа-проектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Создание сюжета на свободную тему
7	Создание репортажей	Коллективные, групповые, индивидуальные	Словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ), практический (наблюдения, работа по образцу)	Справочники, Электронные учебники и электронные учебные пособия, Методическая литература Инструкции по технике безопасности, Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики	Компьютер, мультимедиа-проектор, смартфон штатив, кольцевая лампа.	Защита проектной работы

Литература

1. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс / пер. с англ. - Москва: Эксмо, 2014.
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. - Москва: Издательский дом «Вильямс», 2006.
3. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. - Москва: Рид Групп, 2011.
4. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7/Пер с англ. - Москва: Издательский дом «Вильямс», 2007.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop CS. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. - Москва: Эксмо, 2007.
6. Леонтьев Б. К. Adobe Illustrator 10: Учебное пособие по созданию публикаций для печати и Internet / Б. К. Леонтьев, А. С. Лясин, Э. В. Коровченко. - Москва: Бук-пресс, 2006.
7. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 - 2006.
8. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2006.
9. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS / Е. И. Тучкевич. - Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2015.

Список рекомендуемой литературы обучающимся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
 - Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. - С-Пб., 2005.
 - Левин А. Самоучитель работы на компьютере. - СПб.: Питер, 2008г.
 - Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.: Эксмо, 2011г.
 - Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.

Интернет-ресурсы

1. Фотошоп онлайн на русском бесплатно: [Электронный ресурс]// URL:<https://photoshop-com.ru/online.html> (Дата обращения: 12.10.2020).
2. Видео уроки по фотошопу для начинающих: [Электронный ресурс]//сайт YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL0XUBaGiS6xjofSYnU4yKbdqmGY6RyE68> . (Дата обращения: 12.10.2020).
3. Видео уроки Adobe Illustrator: [Электронный ресурс]//сайт YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLACB440C8DD16BA91>. (Дата обращения: 12.10.2020).