


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

**ПРИНЯТО**

Протокол Малого педагогического совета  
№ 1 от «17» 04 2018 года

  
/М.Ю. Колганов/  
Заведующий отделом техники



**УТВЕРЖДЕНО**

Приказ № 1190 от «18» 06 2018 года  
Генеральный директор

М.Р. Катунцова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Знакомство с векторной графикой»**

Возраст обучающихся: 8-9 лет  
Срок реализации программы: 1 год

**Разработчик:**

Иванова Людмила Михайловна,  
педагог дополнительного образования

**ОДОБРЕНО**

Протокол Методического совета  
№ 8 от «14» 06 2018 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Знакомство с векторной графикой» имеет **техническую направленность** и предназначена для изучения основ области информатики, занимающейся методами создания и редактирования графических изображений с помощью компьютера, называемой компьютерной графикой.

### **Актуальность программы.**

Программа "Знакомство с векторной графикой " отвечает потребностям современных детей и их родителей и базируется на анализе детского спроса. То, что недавно осваивали только специалисты (художники, дизайнеры, архитекторы), становится доступным и для школьников. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности школьника

Выбор векторной графической программы CorelDRAW для изучения не случаен. Это очень мощный, но интуитивно понятный графический редактор, изучая который, ребята получают не только профессиональные навыки работы, но и эстетическое удовольствие, так как использование огромных возможностей программы позволяет реализовать творческие фантазии ребят.

На занятиях знакомство учащихся с компьютерной графикой выходит на уровень практической деятельности и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка, в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, закладок для книг, пригласительных билетов на школьные праздники и т.д.

**Уровень освоения – общекультурный.** В рамках освоения программы результат представляется в виде представления и демонстрации работ среди учащихся лаборатории на итоговом занятии.

### **Адресат программы.**

Программа адресована учащимся 8-9 лет, имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности и не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

### **Цель программы.**

Формирование и развитие творческих способностей учащихся средствами компьютерной графики.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие**

- Обучение методам работы в операционной системе Windows;
- Обучение основным приемам работы в векторном графическом редакторе;
- Знакомство с основными компьютерными терминами.

#### **Развивающие**

- Развитие мотивированного интереса к созданию творческих проектов на предложенные темы и участие в конкурсах по компьютерной графике.
- Развитие умений планировать работу.
- Формирование потребности в саморазвитии.

## **Воспитательные задачи**

- Формирование навыков сотрудничества в межличностных отношениях со сверстниками и с педагогом;
- Воспитание самостоятельности, ответственности, умения доводить начатое дело до конца.

## **Условия реализации программы.**

**Условия набора в коллектив:** Принимаются на обучение учащиеся 8-9 лет, имеющие навыки работы с компьютером. Учащиеся не должны иметь противопоказаний для работы за компьютером.

**Объем и срок реализации**— программа рассчитана на 72 часа, на 1 год. Занятия проходят 1 раз в неделю. Продолжительность занятий – два академических часа. Программа реализуется на платной основе.

**Количество учащихся в группе** Списочный состав формируется в соответствии с технологическим регламентом и составляет 15 человек в группе.

## **Особенности организации образовательного процесса:**

Программа предполагает получение начальных знаний в компьютерной графике и предполагает применение современных образовательных технологий: метод вариативности – при выполнении практических работ; проектная технология — при выполнении собственных творческих работ.

Творческие работы учащихся позволяют выявить, насколько свободно учащиеся владеют инструментарием программы и готовность каждого учащегося к самостоятельной работе.

В течение учебного года учащимся предоставляется возможность участвовать в конкурсах компьютерной графики, проводимых как внутри учебных групп, так и между группами, а также в соревнованиях уровня учреждения и города. Это позволяет учащимся проявлять свои знания, навыки, дает возможность перенимать опыт других участников этих мероприятий и оценивать свои возможности.

**Формы занятий:** лекции, практические занятия, индивидуальная работа, беседы, конкурсы.

- лекция — объяснение новой теории, во время лекции учащиеся записывают конспект в тетради;
  - практическое занятие в компьютерном классе, во время которого на компьютере выполняются задания педагога или осуществляется разработка собственного проекта;
  - конкурс - демонстрируются и оцениваются итоговые работы учащихся;
- конкурс «Итоговая конференция» проводится в обязательном порядке в конце учебного года;

**Формы организации деятельности учащихся:** фронтальная (проведение лекции со всем составом учащихся), групповая (проведения занятия в малых группах при разработке проектов), индивидуальная (индивидуальные консультации при разработке собственного проекта).

## **Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение программы:**

- Наличие компьютерного класса, оснащенного цветным принтером, интерактивной доской или презентационными устройствами, графическими планшетами, необходимым программным обеспечением.
- Дидактические материалы (наглядные пособия, методические разработки).
- Информационное обеспечение (выход в Интернет)

## **Планируемые результаты.**

### **Предметные:**

- Обучатся методам работы в операционной системе Windows;
- Обучатся основным приемам работы в векторном графическом редакторе;
- Познакомятся с основными компьютерными терминами.

### **Метапредметные:**

- Разовьют мотивированный интерес к созданию творческих проектов на предложенные темы, приобретут опыт участия в конкурсах по компьютерной графике.
- Сформируют и разовьют умения планировать работу.
- Сформируют потребности в саморазвитии.

### **Личностные:**

- Сформируют навыки сотрудничества в межличностных отношениях со сверстниками и с педагогом;
- Проявят самостоятельность, ответственность, умение доводить начатое дело до конца.

## Учебный план

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Знакомство с векторной графикой»

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входной контроль: Тестирование. Анкетирование.
2	Основы работы в программе векторной графики	4	2	2	Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов.
3	Базовые геометрические объекты.	10	4	6	Выполнение практических заданий. Творческий проект:
4	Работа с цветом.	6	3	3	Текущий контроль: фронтальный опрос по теме; практические задания.
5	Рисование и редактирование линий	10	2	8	Творческая работа с использованием изученных инструментов.
6	Специальные эффекты Настройка и использование интерактивных инструментов.	20	6	14	Комплексное задание на использование различных эффектов.
7	Основы работы с текстом	10	3	7	Проверочная работа по использованию текстовых эффектов.
8	Творческие проекты	8		8	Творческие проекты с использованием изученных инструментов и эффектов.
9	Итоговое занятие	2		2	Подведение итогов Награждение победителей
	Итого	72	21	51	

## **Рабочая программа**

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Знакомство с векторной графикой»

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие**

- Обучение методам работы в операционной системе Windows;
- Обучение основным приемам работы в векторном графическом редакторе;
- Знакомство с основными компьютерными терминами.

#### **Развивающие**

- Развитие мотивированного интереса к созданию творческих проектов на предложенные темы и участие в конкурсах по компьютерной графике.
- Развитие умений планировать работу.
- Формирование потребности в саморазвитии.

#### **Воспитательные задачи**

- Формирование навыков сотрудничества в межличностных отношениях со сверстниками и с педагогом;
- Воспитание самостоятельности, ответственности, умения доводить начатое дело до конца.

#### **Планируемые результаты.**

##### **Предметные:**

- Обучатся методам работы в операционной системе Windows;
- Обучатся основным приемам работы в векторном графическом редакторе;
- Познакомятся с основными компьютерными терминами.

##### **Метапредметные:**

- Разовьют мотивированный интерес к созданию творческих проектов на предложенные темы, приобретут опыт участия в конкурсах по компьютерной графике.
- Сформируют и разовьют умения планировать работу.
- Сформируют потребности в саморазвитии.

##### **Личностные:**

- Сформируют навыки сотрудничества в межличностных отношениях со сверстниками и с педагогом;
- Проявят самостоятельность, ответственность, умение доводить начатое дело до конца.

## Содержание программы

### *Раздел 1*

#### *Вводное занятие.*

##### **Теория**

Знакомство с историей Дворца и Отдела техники. Инструктаж по Технике безопасности. Состав и назначение ПК (основная конфигурация).

##### **Практика**

Проведение игры «Давайте знакомиться».

Форма оценки результативности: Тестирование. Анкетирование

### *Раздел 2*

#### *Основы работы в программе векторной графики*

##### **Теория**

Интерфейс программы. Управление файлами документов.

##### **Практика**

Настройка рабочего пространства. Работа с файлами.

Форма оценки результативности: Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов.

### *Раздел 3*

#### *Базовые геометрические объекты.*

##### **Теория**

Построение и преобразование базовых геометрических объектов (прямоугольник, эллипс, спираль, сетка, многоугольники). Упорядочение объектов. Команды группировки объектов. Блокирование и разблокирование объектов. Дублирование объектов. Объединение объектов. Порядок расположения объектов. Выравнивание и равномерное распределение объектов на рабочей странице. Логические операции с объектами: объединение, пересечение, вычитание.

##### **Практика**

Набор практических работ:

- Способы выделения объектов.
- Перемещение и удаление объектов.
- Изменение размеров и формы объектов.
- Поворот объектов. Скос объектов.
- Отражение объектов.
- Применение цвета к объекту и контуру с помощью экранной палитры цветов.
- Создание орнамента из геометрических фигур.
- Использование логических операций с объектами.

Форма оценки результативности: Выполнение практических заданий. Творческий проект.

### *Раздел 4*

#### *Работа с цветом.*

##### **Теория**

Простые и составные цвета. Цветовой круг. Дополнительные цвета. Теплые и холодные цвета.

Инструменты Заливка и Абрис. Виды заливок. Создание заливки.

Цветовые модели. Палитры. Способы создания новых цветов. Редактор палитр.

Работа с диалоговыми окнами инструмента Заливка и Абрис.

##### **Практика**

Практические с использованием инструмента «Заливка».

Практические задания с использованием инструмента «Абрис».

Форма оценки результативности: Текущий контроль: фронтальный опрос по теме; практические задания.

### *Раздел 5*

## ***Рисование и редактирование линий.***

### **Теория**

Рисование инструментами Свободная форма и Безье.

Редактирование линий инструментом Форма. Типы узловых точек. Редактирование узловых точек. Библиотека символов.

### **Практика**

Редактирование формы объектов инструментами Нож и Ластик.

Практическое задание на использование инструментов Художественное оформление.

Создание собственной кисти. Создание кисти-распылителя.

Форма оценки результативности: Творческая работа с использованием изученных инструментов.

## ***Раздел 6***

### ***Специальные эффекты. Настройка и использование интерактивных инструментов.***

#### **Теория**

Эффекты: Перетекание, Контур, Выдавливание, Оболочка, Линза, Фигурная обрезка, Добавление перспективы. Настройка и использование интерактивных инструментов.

#### **Практика**

Практические задания по использованию эффектов программы.

Форма оценки результативности: Комплексное задание на использование различных эффектов.

## ***Раздел 7 Основы работы с текстом.***

### **Теория**

Создание и редактирование простого и фигурного текста. Эффекты фигурного текста

### **Практика**

Практические работы по созданию и редактированию простого текста. Колонки. Обтекание текстом объектов. Текст вдоль пути. Применение эффектов к фигурному тексту.

Форма оценки результативности: Проверочная работа по использованию текстовых эффектов.

## ***Раздел 8 Творческие проекты***

### **Практика**

Творческие работы на предложенные темы

Форма оценки результативности: Творческие проекты с использованием изученных инструментов и эффектов.

## ***Раздел 9 Итоговое занятие***

### **Теория**

Подведение итогов освоения программы.

Форма оценки результативности: Подведение итогов Награждение победителей



## Оценочные и методические материалы

**В процессе реализации применяются современные образовательные технологии:**

На занятиях по программе «Знакомство с векторной графикой» используются следующие образовательные технологии:

- **Метод вариативности** используется в разделе 5 (*Рисование и редактирование линий*)

Известно, что каждый воспитанник усваивает знания в зависимости от умственных способностей, памяти, навыков учебного труда. Так как они не у всех детей одинаковы, то на занятиях необходим *вариативный* подход в подборе упражнений для учащихся.

Обязательные задания способствуют умению правильно применять изученные инструменты, эффекты, они должны быть посильны для выполнения каждому ученику, дополнительные задания рассчитаны на тех учащихся, которые справились с обязательными заданиями и у них есть время для самостоятельной работы.

К вариативности относятся и различные способы выполнения одного и того же задания. Например, построение вазы для натюрморта возможно с использованием разных команд.

- **Проектная технология.**

Данная технология используется в разделе 8 — при самостоятельной разработке творческого проекта. Учащиеся знакомятся с основными этапами проектной деятельности, работают с информацией, разрабатывают алгоритм действий.

Работа над проектом является успешной, когда учащиеся выполняют предлагаемые задания творчески, по-своему, исходя из своих знаний, умений, способностей и фантазии.

**В процессе обучения используются следующие оценочные материалы:**

- Анкета для учащихся – один раз в год
- Графический тест - один раз в год
- Тест на знание терминов программы CorelDRAW – по мере освоения
- Тестовые задания – по окончанию темы
- Карта оценки Практической работы – по окончанию темы
- Карта оценки творческой работы (проекта) – три раза в год
- Информационная карта освоения учащимися образовательной программы – два раза в год

**Виды и формы контроля:**

Для оценки уровня и качества освоения образовательной программы «Основы двумерного векторного моделирования в графических редакторах» проводится входной, промежуточный и итоговый контроль учащихся.

**Входной контроль** учащихся проводится на 1 занятии в форме анкетирования. Основной задачей анкетирования (Приложение 1) является определение уровня подготовки учащихся в начале цикла обучения.

**Промежуточный контроль**

Промежуточный контроль учащихся проводится по завершению темы или нескольких тем. Методы диагностики результата: контрольные вопросы по темам, практические и тестовые задания (Приложение 2.)

**Итоговый контроль**

Итоговый контроль включает создание итогового творческого проекта на заданную тему и результативность участия в конкурсах по компьютерной графике разных уровней (районные, городские) (Приложение 3.) .

**Дидактические материалы:** предназначены для подготовки учащихся к созданию творческих проектов, участию в итоговой конференции.

Используются:

**1. Учебно-методические пособия:**

- Методическое пособие по изучению инструментов и функций программы CorelDRAW (выпуск 1 и 2)
- Создание образцов для заливки многоцветным узором в графическом редакторе CorelDRAW (разные способы представлены в выпуске 1, 2, 3))
- Практическое применение эффекта «Линза»
- Средства выравнивания объектов в программе CorelDRAW
- Использование инструмента Artistic Media (Художественное оформление) в режиме Brush (Кисть) при создании новогодней композиции.
- Компьютерная открытка ко дню Победы.
- Практические рекомендации по изучению эффектов программы.

Эффект <Интерактивное перетекание между группами объектов>

**2. Пошаговые методические разработки:**

- Изучение инструмента «Форма»
- Изучение геометрических операций с контурами
- Использование инструмента «Комплект художника»
- Использование библиотеки символов для создания фоновых узора
- Комплексное использование различных типов заливок с применением инструмента «Интерактивная прозрачность»;
- Построение собственных теней и бликов в объектах
- Использование эффекта «Оболочка»
- Использование эффекта «Контур»
- Использование эффекта «Перетекание»
- Использование эффекта «Power Clip»
- Использование интерактивной прозрачности

**3. Разработка открытых занятий по темам**

- «Создание визитной карточки в CorelDRAW»
- «Создание орнамента в CorelDRAW»

**4. Презентации к разделам программы**

- «Виды дизайна»
- «Построение натюрморта средствами векторной графики»
- «Использование здоровые берегающих технологий»

**Приложение 1. Анкетирование учащихся**

**Сведения о себе:**

Фамилия \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Школа № \_\_\_\_\_ класс \_\_\_\_\_

Дата рождения \_\_\_\_\_

**Дополнительные занятия:**

Какие коллективы ты посещаешь и где? \_\_\_\_\_

Любимые увлечения в свободное от занятий время \_\_\_\_\_

**Что ты знаешь о компьютере:**

**А. Устройство компьютера.**

1. Компьютер состоит из следующих частей \_\_\_\_\_

2. Еще я знаю о компьютере, что \_\_\_\_\_

**Что ты умеешь делать на компьютере:**

Набирать, редактировать, форматировать тексты в программе \_\_\_\_\_

Рисовать в программе \_\_\_\_\_

Я умею работать в программе: \_\_\_\_\_

**Что ты знаешь о коллективе, который хочешь посетить?**

**Что бы ты хотел узнать на занятиях** \_\_\_\_\_

**Чему бы ты хотел научиться** \_\_\_\_\_

**Что привлекло твое внимание, почему ты решил посетить этот коллектив**

**Оценивание.**

Анкета позволяет получить первоначальные сведения об интересах учащихся, уровне их знаний в области компьютерных технологий..

## Приложение 2. Примеры тестовых заданий

### Тест на знание терминов программы CorelDRAW

#### Указания

Соединить стрелкой термин с его значением

Термин		Значение термина
1		
...		

**Высокий уровень** освоения темы - ответил на 10 вопросов и более

**Средний уровень** освоения темы - правильных ответов от 6 до 9

**Низкий уровень** освоения темы - правильных ответов менее 6

#### Практическая работа

по теме: \_\_\_\_\_

Задание: \_\_\_\_\_

Указания: \_\_\_\_\_

Выполнение операции	Количество баллов	Комментарии
1		
2		
...		

Максимальное количество баллов – 20

**Высокий уровень** освоения темы - 17 баллов и более

**Средний уровень** освоения темы - 12-16 баллов

**Низкий уровень** освоения темы - 12 баллов и меньше

#### Тестовое задание

по теме \_\_\_\_\_

**Выберите правильные ответы и впишите в таблицу**

Таблица ответов

№	Буквы	Оценка
1	б)	
2	а); б); в)	
3	а); б); в)	
4	а)	
5	б); в)	
6	а)	
7	а)	
8	б)	
9	в)	
10	в)	

**Высокий уровень** освоения темы - ответил на 8 вопросов и более

**Средний уровень** освоения темы - правильных ответов от 6 до 7

**Низкий уровень** освоения темы - правильных ответов менее 6

### Приложение 3. Итоговый контроль

#### Форма фиксации результативности с критериями оценки творческой работы (проекта)

№№	Фамилия, имя учащегося	Художественно-эстетическое впечатление (1-5)	Композиция (1-5)	Цветовое решение (1-5)	Использование инструментария программы (1-5)	Общая оценка (1-20)
1						
...						

#### Информационная карта освоения учащимися образовательной программы

20\_\_ -20\_\_ учебный год

Название образовательной программы \_\_\_\_\_

Фамилия, имя, отчество педагога \_\_\_\_\_

Год обучения по программе \_\_\_\_год обучения

Даты аттестации: \_\_\_\_\_ - 1 полугодие; \_\_\_\_\_ - 2 полугодие

#### Параметры результативности освоения программы

№№	Фамилия, имя учащегося	1 полугодие			Общая сумма баллов	2 полугодие			Общая сумма баллов
		Теория	Практика	Социальный опыт*		Теория	Практика	Социальный опыт*	
1									
2									
...									

#### Расшифровка данных:

0 баллов – позиция отсутствует, 1 балл – низкий уровень,

2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень

#### Обработка результатов за полугодие:

1-2 балла – программа в целом освоена на низком уровне;

3-5 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

6 и более – программа в целом освоена на высоком уровне.

#### \*Примечание:

Социальный опыт – это участие в конкурсах компьютерной графики.

В соответствии с уровнями конкурсов начисляются баллы:

Уровень конкурса	Победитель	Участник
Районный	2 балла	1 балл
Городской	3 балла	2 балла

#### Форма «Отчёт»

Для отчета используется следующая форма.

#### Расшифровка данных

0 баллов – позиция отсутствует, 1 балл – низкий уровень,

2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень

#### Обработка результатов:

- 1-3 балла – программа в целом освоена на низком уровне;  
 4-6 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;  
 7 и более баллов – программа в целом освоена на высоком уровне

КАЧЕСТВО ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (%)					
Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие
_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %

**Перечень Учебно-методического комплекса**  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
**«Знакомство с векторной графикой»**

<b>Направленность</b>	<b>Техническая</b>			
<b>Продолжительность освоения программы</b>	<b>1 год</b>			
<b>Возраст учащихся</b>	<b>8-9 лет</b>			
<b>Нормативное обеспечение</b>	<p>Образовательная программа Рабочая программа План воспитательной работы (план мероприятий) Инструкции по технике безопасности Нормативная документация:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Федеральный закон Российской Федерации №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012</a></li> <li>• <a href="#">Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации</a> <i>Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р</i></li> <li>• <a href="#">Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011–2020 гг. «Петербургская Школа 2020»</a> // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010</li> <li>• <a href="#">Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года</a> // <i>Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р</i></li> <li>• <a href="#">Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей"</a> // <i>Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41</i></li> <li>• <a href="#">Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам</a> // <i>Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008</i></li> <li>• <a href="#">Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию</a> // <i>Распоряжение Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617-Р</i></li> </ul>			
<b>Разделы программы</b>	<b>Учебно-методические пособия для педагогов</b>	<b>Учебно-методические пособия для детей</b>	<b>Диагностические и контрольные материалы</b>	<b>Средства обучения</b>
1 Вводное занятие.	Пособия, инструкции.	Презентация по технике безопасности	Опрос по теме. Графические тесты. (Проверка уровня	Персональные компьютеры, программное обеспечение,

		Презентация «Аничков Дворец»	логического мышления и пространственного воображения. учащихся)	презентационные устройства. Презентации по технике безопасности.
2 Основы работы в программе векторной графики	Методические пособия по изучению инструментов и функций программы CorelDRAW	Презентация «Состав ПК» Презентация «Использование здоровьесберегающих технологий». Электронные наглядные пособия по темам	Опрос, практические и тестовые задания.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
3. Базовые геометрические объекты	Сайт: <a href="http://nsportal.ru/l-m-ivanova">http://nsportal.ru/l-m-ivanova</a> (публикации Ивановой Л.М. по работе в программе CorelDRAW): <u>1. Методическая разработка занятия по теме: «Создание орнамента из геометрических фигур и объектов программы CorelDRAW»</u> <u>2. Рекомендации по использованию инструментов и функций для выравнивания и распределения объектов в программе CorelDRAW.</u>	Презентация «Виды дизайна» Иллюстративные материалы: Плакат «Распределение объектов» Образцы творческих работ учащихся	Практические и творческие задания	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
4. Работа с цветом.	Сайт: <a href="http://nsportal.ru/l-m-ivanova">http://nsportal.ru/l-m-ivanova</a> (публикации Ивановой Л.М. по работе в программе CorelDRAW): <u>«Создание образцов для заливки Full Color Pattern Fill (Заливка многоцветным узором) в графическом редакторе</u>	Электронные иллюстративные материалы: • Таблицы для работы с цветом • Плакаты «Основы работы с цветом»	Практические задания. Контрольные вопросы по теме.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.



<p>5.Рисование и редактирование линий</p>	<p><u>CorelDRAW» 1 способ</u></p> <p>Электронный учебник по CorelDRAW</p> <p>Методические разработки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение инструмента «Форма»</li> <li>• Изучение геометрических операций с контурами</li> <li>• Использование инструмента «Комплект художника»</li> </ul>	<p>Электронные иллюстративные пособия</p> <p>Задания для самостоятельной работы.</p> <p>Презентация «Построение натюрморта средствами векторной графики»</p> <p>Образцы творческих работ учащихся</p>	<p>Практические задания</p> <p>Диагностическое задание 1 полугодия.</p> <p>Фиксация результатов на основе критериев эффективности освоения программы.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Форма с критериями оценки творческой работы</li> <li>• Форма фиксации результатов для педагога</li> </ul> <p>Форма «Итоговая аттестации по полугодиям»</p>	<p>Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.</p>
<p>6. Специальные эффекты Настройка и использование интерактивных инструментов.</p>	<p>Электронный учебник по CorelDRAW</p> <p>Сайт: <a href="http://nsportal.ru/l-m-ivanova">http://nsportal.ru/l-m-ivanova</a> (публикации Ивановой Л.М. по работе в программе CorelDRAW):</p> <p><u><a href="#">Практические рекомендации по изучению инструментов и функций программы CorelDRAW. Инструмент Interactive Distortion «Интерактивное Искажение»</a></u></p> <p>Методические разработки:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплексное использование различных типов заливок с применением инструмента «Интерактивная прозрачность»;</li> <li>2. Практическое применение инструмента «Текстурная</li> </ol>	<p>Учебно-методические пособия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Практические рекомендации по изучению эффектов программы.</li> <li>2.Практическое применение эффекта «Линза».</li> <li>3. Интерактивное перетекание между группами объектов</li> </ol> <p>Электронные наглядные пособия по темам</p> <p>Образцы творческих работ учащихся</p>	<p>Тестовые и проверочные задания</p>	<p>Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.</p>

	интерактивная прозрачность»			
7. Основы работы с текстом	Электронный учебник по CorelDRAW Учебно-методические пособия: 1.Рекомендации по использованию символьных шрифтов в векторной графике. 2.Практические примеры по использованию символьных шрифтов.	Презентация «Создание визитной карточки» Электронные наглядные пособия	Практические задания. Контрольные вопросы по теме.	Персональные компьютеры, программное обеспечение, презентационные устройства.
8. Творческие проекты		Образцы творческих работ учащихся		Персональные компьютеры, программное обеспечение.
9. Итоговое занятие	Электронный учебник по CorelDRAW		Информационная карта освоения учащимися образовательной программы. Форма фиксации результативности с критериями оценки творческой работы (проекта)	Персональные компьютеры, программное обеспечение.

## **Информационные источники.**

### **Список литературы для учащихся.**

- Залогова Л, Компьютерная графика. Учебное пособие.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- Симонович С., Г. Евсеев Занимательный компьютер: Кн. для детей, учителей и родителей.-М.: АСТПресс, 2002.

### **Список литературы для педагогов.**

- Вольская В.В. Формирование имиджа педагога дополнительного образования. - М., 2002.
- Гурский Ю., Завгородний В. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты.-СПб.: Питер, 2011.
- Комолова Н. Самоучитель CorelDRAW X5. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011.
- Луций С., Петров М. Corel PHOTO - PAINT 9. Руководство пользователя.- М.: Лаборатория базовых знаний, 2000.
- Миронов Д.Ф. CorelDRAW X5. Учебный курс.- СПб.: Питер, 2011.
- Пташинский В. CorelDRAW X5 на 100 % .- СПб.: Питер, 2011.
- ТайцА.М., ТайцА.А. CorelDRAW 11. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010

..

### **Электронные образовательные ресурсы.**

- <http://corelvideo.ru>
- <http://coreldemiart.ru>
- [https://4creates.com/training/41-uroki\\_coreldraw.html](https://4creates.com/training/41-uroki_coreldraw.html)
- <http://www.modern-computer.ru/practice/corel-draw/prcatic-coreldraw-main.html>
- <https://www.coreldraw.com/ru/pages/800382.html>
- <http://turbopro.ru/index.php/coreldraw>