**Раздел №1 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

**1.1 Пояснительная записка**

21 век – век информаций и на-на технологий. Происходит мощная автоматизация и компьютеризация всех отраслей науки и техники. Владение компьютером стало такой же необходимостью, как умение читать и писать, которому нас учат еще в детстве.

Появилась необходимость в специалистах новой формации - креативных, обладающих критическим мышлением, владеющих специальными, универсальными навыками компьютерных технологий.

**Актуальность** данной программы заключается: в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий; запросом общества в необходимости инженерно-технических кадров, конструкторов и дизайнеров архитектурного и промышленного направления.

**Направленность** программы - **техническая.**

Программа ориентирована на изучение графических и художественных компьютерных программ растровой и векторной графики AutoCAD, Inkscape, Paint. NET 3D и Gorel DRAW 2020, Sweet Home 3D в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Вид программы – **модифицированная,** **уровень освоения – базовый**.

**Отличительная особенность** данной программы в том, что она позволяет учащимся приобрести технические навыки владения компьютерной графикой и дизайном в различных программах данной направленности. Позволяет понять основной принцип работы растровых, векторных, анимационных программ, учит совмещать их возможности и уверенно себя чувствовать в информационном мире интернета.

В целях реализации интересов, способностей и возможностей личности обучающихся, указанное в программе количество часов на изучение программы педагог может распределять самостоятельно: добавлять разделы, опираясь на собственный опыт, имея в виду подготовленность ребят и условия работы в данной группе. Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Основная установка программы – обучение навыкам самостоятельной работы, через выполнение индивидуальных и коллективных творческих проектов в графических редакторах.

**Адресность**

Программа рассчитана на детей 8-16 лет.

Специальной подготовки детей не требуется. Группы формируются по возрастным категориям, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения. Оптимальное количество обучающихся в группе для успешного освоения программы 10- 14 человек, каждый ученик работает за отдельным компьютером или совместно.

**Режим занятий.**

Продолжительность занятий составляет 2 академических часа с учащимися от 8 лет, с перерывами на отдых.

Занятия проходят 2 раза в неделю. Во время отдыха осуществляется физ-минутка и игра в шашки или в шахматы.

**Срок освоения программы**  1 год. Общее количество часов – 144 часа.

**Форма обучения** очная, так же может проводиться с использованием электронно-дистанционных технологий.

Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Дифференциация и индивидуализация обучения обеспечиваются деятельностью каждого ребенка, на базе которой формируются художественные, технические универсальные учебные действия с учетом психофизиологических особенностей.

Данная программа составлена с целью изучение графического редактора Gorel DRAW 2020, Inkscape, Sweet Home 3D. В результате освоение этих программ - учащиеся приобретают необходимые навыки как для построения различных 3D чертежей, макетов зданий и интерьеров помещений; создания композиционного рисунка так и оформление собственной визитки, плаката, анимированного, объёмного рисунка,

**1.2 Цели и задачи программы**

**Цель программы:** развитие технических и интеллектуальных способностей учащихся путем освоения графических и дизайнерских компьютерных программ растровой и векторной графики.

**Задачи программы:**

**Воспитательные:**

**- с**формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества в каждом обучающемся;

- воспитать волевые способности,

- сформировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе.

**Развивающие:**

- развить умственные способности, концентрацию внимания;

- развить самостоятельность, логичность;

- развить технические и дизайнерские способности учащихся в освоение компьютерных технологий;

- развить практические навыки использования компьютерных программ, включение их возможностей, эффектов и соотношения различных функций в контекст реализации собственного замысла;

-развить у учащихся собственный алгоритм работы в той или иной компьютерной программе;

**Обучающие:**

- обучить базовым знаниям о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;

- обучить возможностям создания собственных чертежей, изображений, используя базовый набор инструментов графических и векторных программ;

- обучить средствам обработки готовых рисунков и чертежей с целью воплощения новых творческих задач;

- обучить извлечению графических работ из программ для электронных носителей, печати, мультимедийных программ и интернета.

* 1. **Содержание программы**

**Учебный план 1 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование раздела | Количество часов | | | Форма аттестации\  контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | **« Растровая графика. Растровые графические редакторы»** | **72** | **16** | **56** |  |
| 1.1 | Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе  GorelDRAW | 4 | 2 | 2 | тестирование |
| 1.2 | Основные инструменты рисования. | 12 | 2 | 10 | творческий проект |
| 1.3 | Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 1.4 | Работа со слоями и фигурами. | 8 | 2 | 6 | творческий проект |
| 1.5 | Преобразование объектов. | 4 | 1 | 3 | Зачет |
| 1.6 | Возможности коррекции изображения. | 2 | - | 2 | Зачет |
| 1.7 | Творческое задание. Построение интерьера. | 8 | 1 | 7 | Творческий  проект |
| 1.8 | Дополнительный интерфейс пользователя. | 4 | 1 | 3 | Самостоятельная  работа |
| 1.9 | Инструменты клонирования. | 4 | 1 | 3 | Творческий  проект |
| 1.10 | Работа с текстом. | 6 | 2 | 4 | Самостоятельная  работа |
| 1.11 | Создание объектов и фигур. | 2 | 0,5 | 1,5 | Самостоятельная  работа |
| 1.12 | Возможности создания анимации. | 4 | 1 | 3 | Самостоятельная  работа |
| 1.13 | Использование маски. | 2 | 0,5 | 1,5 | Самостоятельная  работа |
| 1.14 | Рисование инструментом перо. | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 2 | **«Векторная графика. Векторные графические редакторы»** | **40** | **6** | **34** |  |
| 2.1 | Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов | 14 | 3 | 11 | Самостоятельная  работа |
| 2.2 | Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями | 10 | 2 | 8 | Творческий  проект |
| 2.3. | Работа с текстом в программе Inkscape | 6 | 1 | 5 | Выполнение задания |
| 2.4 | Повторение. Творческие работы | 10 |  | 10 | Творческий  проект |
| **3.** | **3D редактор дизайна домов и коттеджей «Sweet Home 3D»** | **32** | **5** | **27** |  |
| 3.1 | Знакомство с трёхмерным редактором дизайна жилых и офисных помещений «Sweet Home 3D». Изучение рабочей панели. Построение чертежа объекта. Построение комнат. Создание внутренней отделки помещения. | 6 | 1 | 5 | Выполнение задания |
| 3.2 | Проектирование мебели –интерьера (внутреннего содержания дома). Работа с «планом» и графическим редактором. | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 3.2 | Построение второго и третьего этажей, создание интерьера | 8 | 1 | 7 | Творческий  проект |
| 3.3 | Виртуальные изменения внутри комнат | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 3.4 | Проектирование дизайна экстерьера | 2 | 0.30 | 1.30 | Творческий  проект |
| 3.5 | Выполнение фотографий дома и запись виртуального визита | 4 | 0.30 | 3.30 | Выполнение задания |
|  | **Итого:** | **144** | **27** | **117** |  |

**Содержание учебного плана 2021-22 года обучения**

**Раздел 1. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»**

**1.1 Тема: Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop (Gimp)**

*Теория:*

Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

*Практика:*

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

**1.2 Тема: Основные инструменты рисования**

***Теория:***

Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки.

Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

*Практика:*

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop (Gimp). Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы кистью.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец».

Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

**1.3 Тема: Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения**

*Теория:*

Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

*Практика:*

Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Композиция из фрагментов изображения.

Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

**1.4 Тема: Работа со слоями и фигурами**

*Теория:*

Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

*Практика:*

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

**1.5 Тема: Преобразование объектов**

*Теория:*

Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

*Практика:*

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа.

**1.6 Тема: Возможности коррекции изображения**

*Практика:*

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

**1.7 Тема: Творческое задание. Построение интерьера.**

*Теория:*

Объяснение творческого задания.

*Практика:*

Изучение перспективы.

Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка.

Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

**1.8 Тема: Дополнительный интерфейс пользователя**

*Теория:*

Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

*Практика:*

Фильтры искажения и пластики.

Создание размытия и резкости на изображении.

Применение эффектов освещения.

**1.9 Тема: Инструменты клонирования**

*Теория:*

Возможности инструмента «Штамп».

*Практика:*

Использование инструмента «Заплатка».

Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

**1.10 Тема: Работа с текстом**

*Теория:*

Основные характеристики инструмента "текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта. *Практика:*

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка»,

**1.11 Тема: Создание объектов и фигур.**

*Теория:*

Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

*Практика:*

Применение стиля слоя к фигуре.

Создание своей пользовательской формы.

**1.12 Тема: Возможности создания анимации.**

*Теория:*

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

*Практика:*

Создание кадровой ленты.

Решение простого анимированного изображения. Баннер.

**1.13 Тема: Использование маски**.

*Теория:*

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

*Практика:*

Практическая работа с маской.

Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

**1.14 Тема: Рисование инструментом перо**

*Теория:*

Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

*Практика:*

Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях.

Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые, и наоборот.

Рисование фигуры по образцу.

Редактирование кривых линий.

**Раздел 2. «Векторная графика. Векторный графический редактор Inkscape»**

**2.1 Тема: Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов**

*Теория:*

Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия компьютерной графики

Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ.

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере. Цветовая модель RGВ. Цветовая модель СМУК и НSВ. Векторные форматы.

*Практика:*

Произвольное построение фигур, изображений.

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

**2.2 Тема: Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями**

*Теория:*

Введение в программу Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Основы работы с объектами. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран. Операции над объектами.

Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Особенности рисования кривых.

Методы объединения объектов. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения.

*Практика:*

Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Выполнение творческой работы.

**2.3 Тема: Работа с текстом в программе Inkscape**

*Теория:*

Работа с текстом. Особенности работы с тестовым редактором в программе. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Изменение формы символов текста.

Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscape.

*Практика:*

Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами.

**2.4 Тема: Повторение. Творческие работы**

Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы Inkscape.

*Практика:*

Выполнение творческих работ. Участие в различных интернет конкурсах.

**Раздел 3**: **3D редактор дизайна домов и коттеджей «Sweet Home 3D»**

**3.1 Тема:** **Знакомство с трёхмерным редактором дизайна жилых и офисных помещений «Sweet Home 3D».**

*Теория:*

Изучение рабочей панели. Правила построения векторами стен, комнат, дополнительного этажа. Изучение и использование шаблонов. Правила выбора фактур, цвета стен и пола.

*Практика:*

Построение чертежа объекта. Построение комнат. Создание внутренней отделки помещения.

**3.2 Тема:** **Проектирование мебели – интерьера (внутреннего содержания дома).**

*Теория:*

Правила работа с «планом» и графическим редактором

*Практика:*

Размещение мебели и сопутствующих предметов на план, в соответствии с выбранным назначением и стилем интерьера.

**3.3 Тема:** **Построение второго и третьего этажей, создание интерьера.**

*Теория:*

Повторение:

правила построения последующих этажей;

правила выбора и размещения мебели на плане в зависимости от назначения комнат.

*Практика:*Построение дополнительных этажей и оформление интерьера.

**3.4 Тема:** **Виртуальные изменения внутри комнат**

*Теория:* Обучение правилам виртуального визита, разбор правильности построения этажей, комнат и их наполнения.

*Практика:* Выполняем виртуальный визит по дому. При необходимости меняем мебель, цвет, аксессуары, исправляем ошибки.

**3.5 Тема: Проектирование дизайна экстерьера**

*Теория:* Изучение правил изменения трехмерного изображения. Панель - Вид 3D.

*Практика:*Проектируем экстерьер, подбираем удачные варианты для фото.

**3.6 Тема: Выполнение фотографий дома и запись виртуального визита**

*Теория:* Техника выполнения фотографий дома и записи виртуального визита.

*Практика:* Выполнение творческого задания. Участие в различных архитектурных интернет конкурсах.

**1.4 Планируемые результаты**

В результате изучения данной программы (при условии регулярного посещения занятий) должны быть достигнуты определенные результаты.

**Личностные результаты:**

- приобретение первичного опыта работы в векторных и растровых графических программах;

- приобретение навыков свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);

- развитие навыка самостоятельного познания и творчества;

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения находить выходы из спорных ситуаций.

**Метапредметные результаты:**

- учащийся будет уметь определять и формулировать цель своей деятельности и составлять алгоритм работы;

- учащийся будет уметь объяснять выбор наиболее подходящих технологий и инструментов для выполнения задания;

- учащийся приобретёт навык осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности и адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;

- учащийся приобретёт навык добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя полученную информацию на занятии и путём пополнения своего кругозора;

- учащийся будет уметь работать в группе, договариваться и приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.

**Предметные результаты:**

- учащийся будет знать основные инструменты растровых и векторных программ;

- учащийся будет подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;

- учащийся будет уметь работать с базовым набором инструментов и возможностями растровой и векторной программы для создания собственных проектов;

- учащийся будет уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;

- учащийся будет владеть знаниями по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображений;

- учащийся будет уметь разрабатывать рекламный графический проект и довести его до печати.

Главным критерием достижения результата на протяжении всего периода обучения является организация выставок рисунков, плакатов, визиток и публикация лучших работ и проектов в сети интернета.

**РАЗДЕЛ №2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ**

**УСЛОВИЯ**

**2.1 Условия реализации программы**

1. Материально-техническое обеспечение для успешной реализации программы:

*Компьютерный класс* - соответствующий санитарным и гигиеническим требованиям;

*Аппаратное обеспечение*:

- Компьютеры или портативные компьютеры-ноутбуки учащихся;

- Компьютер преподавателя;

- Мультимедийный проектор;

- Интерактивная доска;

- Цветной принтер;

- Сканер:

- Планшеты для рисования:

- USB-накопители.

***Программное обеспечение*:**

- Windows 10;

- Антивирус;

- Paint 3 D, GorelDRAW 2020, Inkscape, «Sweet Home 3D».

2.Учебно - методическое и информационное обеспечение:

- Для практического освоения правил работы в программах, кабинет должен быть подключен к *Интернету*.

*Информационное обеспечение программы*:

- Аудио, видео-, фото-уроки из интернета;

-Литература: учебные пособия, сборники упражнений – видео-уроки «Веб-дизайн с нуля до PRO», «Рисование в Paint 3D» от Proglite.

**2.2 Оценочные материалы и формы аттестации**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Предметом диагностики и контроля является деятельность учеников (личностные качества, самостоятельность, креативность) по созданию графических работ и сам конечный продукт их творчества (рисунки, анимация, обзор 3D моделей).

*Входной  контроль* проводится при поступлении учащегося на курс, Осуществляется входной контроль на примере работы в простой программе Paint 3 D. В процессе работы происходит оценка и анализ   его умений, навыков и знаний.

В течение всего учебного года руководитель  кружка  производит *текущий контроль*. Заключается он в непрерывном,  отслеживание процесса работы  учащихся. Оценивается в первую очередь: умения учащихся работать в графических программах и в создании творческих проектов; владение техническими терминами, а так же умения комплексного сочетания различных графических интерфейсов (например, изображений и видео).

Проверка достигаемых учащимся образовательных результатов производится в следующих форматах:

- текущий рефлексивный самоанализ выполненных работ;

- совместная оценка индивидуальных работ обучающихся и выполненных в группе;

- публичная оценка проектов путем публикаций в социальных сетях (инстаграмм);

- текущая диагностика и оценка педагогом индивидуальной и групповой деятельности учащихся;

- итоговая оценка деятельности обучаемых, выполненная в форме образовательной характеристики.

*Итогом деятельности и результативности курса являются*:

- организация выставок (раскрывает для детей значимость их результатов, формирует положительные мотивы к дальнейшему обучению);

- выход за пределы занятий (участие в выставках школьных, городских, областных, в конкурсах, фестивалях, размещение интересных работ в Интернете);

- пополнение портфолио достижений обучающихся;

- выполнение практических заданий;

- промежуточная аттестация;

- итоговая работа (защита проекта).

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ, учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

**2.3 Методические материалы**

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами (видео-уроки, наглядный пример педагога) самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

**Методы обучения:**

Словесное пояснение – передача информации теоретической части занятия.

Показ принципа исполнения – показ технологии исполнения работы.

Наглядности  *–*демонстрация ранее выполненных тематических работ.

Метод самоконтроля– выполнение самостоятельной части практического урока, сравнение своего результата с образцом правильно выполненной работы.

Метод проблемного обучения – метод, когда процесс решения задачи учеником, со своевременной и достаточной помощью педагога, приближается к творческому процессу.

Эвристический ***–*** выработка логического и алгоритмического мышления.

*Электронные образовательные ресурсы*:

Для работы в программе *GorelDRAW 2020* используются *видео уроки*: <https://youtu.be/u2UlrrS-QXQ> (16.09.2021)

<https://yandex.ru/efir?stream_id=420087ac4c8e8797b9107dbd68dd8ae4&from_block=player_context_menu_yavideo> (23.09.2021)

<https://yandex.ru/efir?stream_id=41b472f87822ed89beabc306dbcd4110&from_block=player_context_menu_yavideo> (5.10.2021)

<https://yandex.ru/efir?stream_id=vTAMF4xl7aGo&from_block=player_context_menu_yavideo> (28.12.20)

*Видео уроки Паинт нет PaintNet*<https://youtu.be/tMEnXPO-1n4> (21.09.2021)

*Урок Инкскейп для начинающих* <https://yandex.ru/efir?stream_id=vgrkqYNDnCzE&from_block=player_context_menu_yavideo> (2.02.2022)

**2.4 Календарно - учебный план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы Образовательного процесса** | | **1 год** |
| Продолжительность учебного года, неделя | | 36 |
| Количество учебных дней | | 78 |
| Продолжительность учебных процессов | 1 полугодие | 02.09.2024-31.12.2024 |
|  | 2 полугодие | 12.01.2025-31.05.2025 |
| Возраст детей, лет | | 8- 16 лет |
|  | |  |
| Продолжительность занятия, час | | 2 |
| Режим занятий | | 2 раза/нед |
| Годовая учебная нагрузка, час | | 144 |

В летние месяцы: июнь, июль – проходит детская летняя оздоровительная компания.

**2.5 Календарный план воспитательной работы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Месяц** | **Время проведения** | **Форма занятия** | **Кол-во ч** | **Тема**  **занятия** | **Место проведения** | **Форма конт-ля** |
| 1 | 27.10. | 14.00-16.00 | Круглый стол, игра | 2 | Осенние посиделки | Кабинет | Наблю-  дение, фото |
| 2 | 29.10. | 14.00-15.00 | Презентация, круглый стол | 1 | В мире без пожара | Кабинет | Наблю-  дение, фото |
| 3 | 26.11. | 14.00-15.00 | Презент-  ция, обучающие игры | 1 | Безопасность на дорогах | Кабинет | Наблю-  дение |
| 4 | 11.12. | 15.00-17.00 | Мозговая атака | 2 | Новогодний калейдоскоп – фото зона | Кабинет | Наблю-  дение, проект фото-зона |
| 5 | 28.12;  29.12. | 14.00-16.00 | Круглый стол, игра | 2 | Где живет дед Мороз | Кабинет | Наблю-  Дение. фото |
| 6 | 6.01. | 11.00-13.00 | Мастер класс, презента  ция | 2 | Рождествен  ский Ангел | Кабинет | Фронтальная беседа,  изгот-ние изделия |
| 7 | 9.01 | 11.00  13.00 | Туристический поход | 2 | Зимние спортивные игры | Каток | Наблю-  дение |
| 8 | 29.01.  1 | 14.00-15.00 | Презент-  ция, обучающие игры | 1 | Рыцари дорожной безопасности | Кабинет | Наблю-  дение |
| 9 | 7.03. | 11.00  12.30 | Туристический поход, игра | 1ч30м | Спортивный десант | База «Салют» | Наблю-  дение |
| 10 | 13.03. | 13-14.00 | Выставка прикладного тв-ва | 1 | Масленица | Площадь ДК «Прогресс» | Фото отчет |
| 10 | 25.03. | 14.00-16.00 | Круглый стол, игра | 2 | Масленница | Кабинет | Наблю-  дение. фото |
| 11 | 6.04. | 14.30-15.30 | Круглый стол, игра | 1 | Декада профилак  тики | Кабинет | Наблю-  дение. фото |
| 12 | 24.04 | 11.00  13.00 | Просмотр  фильма | 2 | «Жить в мире согласия» | Кино  театр «Космос» | Наблю-  дение. фото |
| 13 | 15.04 | 11.00-12.00 | Туристический поход | 2 | спортивные игры | Парк «Восток» | Наблю-  дение |
| 14 | 25.05. | 13.30-15.30 | Круглый стол, игра | 2 | Весёлые посиделки | Кабинет | Наблю-  дение. фото |

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. *Лепская Н.А.* Основы компьютерной графики и дизайна. Учебное пособие. М. «Когито – Центр», 2004.

1. *Лепский В.Е., Лепская Н.А.* Компьютер в художественном образовании. Учебное пособие. М.: «Сапфир», 2019.
2. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства. М. «Искусство в школе», 2017.
3. *Музыченко В.Л., Андреев О.Ю.* Самоучитель компьютерной графики. М.: «Технологии 3000», 2019.
4. *Мураховский В.И.* Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. М.: «Зерцало», 2019.
5. *Петровский А.И.* Adobe Photoshop 7.0 Трюки в дизайне изображений. М., Майор, 2020.

**Ссылки на электронные ресурсы:**

http://paint-net.ru/?id=2

http://paintnet.ru/category/lessons

http://uroki.paint-net.ru/risovanie

http://pen2000.ru/lessons.php

<http://ruknigi.net/query/861969-samouchitel-paint-net/>