

муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Диалог»
городского округа Тольятти

Принято заседанием
педагогического совета
МБОУ ДО «Диалог»
Протокол № 1 от «29» 08 2019 г.



Директор МБОУ ДО «Диалог»
Л.А. Муравьева

«29» * 08 2019г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»
ознакомительный уровень**

Возраст обучающихся: 8- 12 лет

Срок реализации каждого уровня: 2 года

Составитель программы:
Дохтурова Наталья Витальевна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Диалог»

Тольятти 2019

Пояснительная записка

Введение. Современное общество обозначило перед системой образования проблему развития творчества подрастающего поколения, так как именно творческое мышление и деятельность позволяет человеку ориентироваться в условиях быстро меняющейся информации, перерабатывать знания в компетенции. В основных нормативных документах: Концепции развития дополнительного образования детей, Стратегии развития воспитания, подчеркивается значимость работы по развитию мотивации к творчеству и творческих способностей обучающихся, созданию пространства для самоактуализации и самореализации.

Информационно-коммуникативные технологии раскрывают новые возможности в организации образовательного процесса, становятся тем эффективным средством, способствующим развитию творческих способностей обучающихся. Процессы модернизации образования затрагивают одно из актуальных направлений – развитие информационно-образовательной среды учреждений. В Стратегии развития воспитания отмечается деятельность учреждения дополнительного образования по усилению воспитательных возможностей информационных ресурсов, использованию современных ИКТ для обеспечения творческого развития обучающихся. Особое значение приобретает работа по применению новых образовательных форм сетевого и электронного обучения и технологий, использованию открытых сервисов информационного сопровождения, интернет-ресурсов. Компьютерная революция вошла в новый виток, связанный с развитием Интернет, разнообразных средств коммуникации, объединивших в общее информационное поле массы людей.

Работа с компьютерной графикой и анимацией – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны почти каждому. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности, и уметь грамотно ими распорядится. Компьютерная графика - это новый вид искусства. Современный графический дизайн включает не только шрифты, но и разнообразные знаковые изображения, в том числе геометрического и растительного характера. Дизайнеры выполняют композиции из сложных пересекающихся линий, объемных элементов, цветовых пятен на экране дисплея, а затем полученные изображения распечатывают на принтере или оживляют с помощью специальных программ.

Любознательность детей не знает границ. Ребенок испытывает большой интерес к современной технике, возможности получения информации в новой форме. Поэтому учащихся и привлекает компьютер, новые программные разработки, возможности графического редактора и редактора анимации. Таким образом, ориентируясь на потребности детей и современные требования к преподаванию, была составлена программа обучения на компьютере графическому дизайну.

Программа имеет **ознакомительный уровень**, дает первоначальные знания и навыки в сфере дизайна и работы в графических программах. Программа «Графический дизайн» технической направленности рассматривает информационно-коммуникативные технологии как средство развития личности, открытой ко всему новому, устремленной в будущее, способной к поиску и эксперименту, к созидательной творческой деятельности. Предложенная система занятий и практик в образовательных модулях обеспечивает развитие самых разных умений, навыков и качеств, необходимых как будущему дизайнеру, художнику, блоггеру, так и в повседневной жизни современного человека.

Данная разработка является авторским продуктом. Программы дополнительного образования, распространенные в образовательной практике учреждений дополнительного образования, в основном предполагают организацию учебного процесса в определенной предметной области. Педагоги либо формируют навыки творческой деятельности

средствами изобразительного и декоративно-прикладного искусства, либо развивают информационные компетентности в прикладных и офисных редакторах. Особенность предложенной программы в комбинации предметных областей: информационные и Интернет-технологии, искусство дизайна. Основной идеей разработки является использование возможностей современных информационно-коммуникативных технологий, ориентируясь на увлеченность подростков Интернетом, их нацеленностью на творческую реализацию и социализацию.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» представляет собой систему модулей, которые реализуются в двух вариантах: в одном из которых взаимосвязанные элементы системы реализуются последовательно, дополняя друг друга, а в другом подходе каждый из образовательных модулей рассматривается как самостоятельный и самодостаточный. Содержание программы выстраивается по следующим темам: "Дизайн-проект", "ИКТ", "Интернет-пространство", "Конкурсная деятельность", «Воспитательная деятельность». Педагог, работающий по программе любой направленности, может применить в своей практике тот содержательный модуль, который соответствует поставленным учебным задачам и интересам ребенка.

Новизна программы в использовании возможностей информационно-коммуникативных технологий для развития творческих способностей учащихся. Предлагаются к использованию сочетание современных форм организации учебной деятельности, в том числе самостоятельной дистанционной работы учащихся. Применяются методы активизации творческой деятельности подростка, мотивации к поиску нестандартных решений, взаимодействия в групповой работе.

Актуальность программы обусловлена рядом документов федерального и регионального значения. Концепция развития образовательной системы выделяет дополнительное образование как сферу, направленную на развитие личности, способной к творческому саморазвитию. Наше общество нуждается в творческих людях, поскольку именно творческая нацеленность позволяет современному человеку оперативно адаптироваться в условиях стремительно развивающегося информационного общества, быстро превращать устаревающие знания в компетенции.

Современные процессы модернизации отечественного образования обозначили одной из актуальных проблему развития информационно-образовательной среды учреждений. Так, одной из предлагаемых мер по реализации Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 г., является усиление воспитательных возможностей информационных ресурсов. В Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации (2013г.) подчеркивается значимость работы по применению новых образовательных форм сетевого и электронного обучения и технологий, использованию открытых сервисов информационного сопровождения, Интернет-ресурсов в целях повышения качества образовательного процесса и обеспечения открытости системы образования.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) представляют собой процессы и методы работы с информацией, осуществляемые с применением компьютерной техники и средств телекоммуникации. ИКТ в образовательной сфере предусматривает использование возможностей современных технологий для поддержки процессов познавательной, развивающей и творческой деятельности учащихся. Для учреждения дополнительного образования особенно важно быть прогрессивным, оставаться востребованным и интересным для учащихся всех возрастов, использовать возможности информационно-коммуникативных технологий: интерактивность и оперативность передачи любой информации, компьютерную визуализацию и моделирование.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе ее реализации учащиеся овладевают знаниями и технологиями, которые направлены на

развитие творческих способностей. Выбранные практические, дистанционные формы работы способствуют формированию качеств личности, способной к раскрытию креативности, построению коммуникации, социализации через Интернет-пространство. Средства информационно-коммуникативных технологий, используемые на занятиях помогают сделать процесс обучения эффективным и наглядным, способствует высокой активности и самостоятельности детей. Подобранные разнообразные методы и формы работы, направлены на повышение мотивации учащихся на творчество и сотворчество, активную практическую и социальную деятельность, способствует формированию творческой атмосферы в студии.

Каждый модуль программы представляет ведущий вид деятельности: проектная, учебная, коммуникативная, конкурсная, которые могут реализоваться на занятиях в зависимости от запроса учащихся и возможностей педагога.

Цель: развитие творческих способностей учащихся средствами информационно-коммуникативных технологий.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основами знаний по предметам «Информационные технологии», «Дизайн», «Анимация»;
- познакомить учащихся с возможностями прикладных программ компьютерной графики и видеомонтажа;
- раскрыть основные законы, приемы и понятия композиции, цветоведения и дизайна;
- знакомство с технологией создания и работы с Интернет ресурсом блогом;
- формирование навыков безопасного использования Интернет.

Развивающие:

- развитие творческих способностей учащихся;
- развитие коммуникативности, навыков самопрезентации, умения работать в группе и дистанционно;
- формирование умения мыслить творчески, креативно;
- формирование устойчивого интереса к предмету дизайн, способствовать формированию мотивации к творчеству.

Воспитательные:

- формирование у ребят самостоятельности в выборе средств выполнения творческого задания;
- воспитание трудолюбия, усидчивости, чувства вкуса;
- формирование культуры коммуникации в Интернет, культуры общения.

Возрастные особенности: Программа предназначена для детей в возрасте от 8 до 12 лет. При составлении программы были учтены психолого-физиологические особенности возрастного периода. Для ребят начальной школы характерно расширение сферы деятельности, стремление к познанию, интерес к учебной деятельности. Начинают развиваться произвольные внимание и память. Но для длительной концентрации ребенку требуется внешняя помощь: интересные картинки, звуковые сигналы, игровые ситуации. Дети непроизвольно запоминают учебный материал, вызывающий у них интерес, преподнесенный в необычной игровой форме, связанный с яркими наглядными пособиями, динамическими и медиа-пособиями. У современных детей развито экранное мышление, ребята реагируют на двигающиеся картинки, видеосигналы. Развиваются произвольные внимание и память. Механическая память можно развить с помощью повторяющихся действий, например, отработки инструментов в прикладной программе. Интенсивно развивается способность к сотрудничеству в играх и учебе, стремление к лидерству. Дети учатся договариваться, уступать друг другу, распределять задания в проектной деятельности и в групповой игре-задании без помощи педагога. Формируются ценностные представления о жизни, интерес к социальной, благотворительной

деятельности. Развивается стремление к социализации, представлению результатов своего творчества обществу, через интерактивные выставки, онлайн проекты, конкурсы детского творчества и так далее. Становится устойчивой самооценка ребенка. Появляется возможность адекватно анализировать, оценивать достоинства и недостатки свои и своих работ. Все эти особенности позволяют учащимся с особым энтузиазмом изучать основы работы на персональном компьютере, активно работать над созданием художественных творческих проектов по компьютерной графике, работать в команде.

Формы обучения: очная и дистанционно/сетевая работа.

Очная – предполагает занятия в учебном кабинете, включает в себя групповые и индивидуальные формы работы. Основные формы проведения учебных занятий: поиск творческих идей, «Мозговой штурм», ролевая игра «Аукцион дизайнерских вещей», игра-путешествие в теплую и холодную страну, групповая игра «В чем соль?», игра «Резюме дизайнера», викторина, творческая практическая работа, упражнения, интерактивная выставка, праздник «День яблока», презентация творческого проекта, викторина «Мир компьютерной техники», Дидактическая игра «Векторная и растровая графика», групповая игра «Резюме дизайнера», виртуальный музей искусств и другие.

Программа предусматривает самостоятельную работу учащихся в дистанционной/сетевой форме. Данные занятия дополняют основное занятие, имеют практический, творческий характер. Дистанционно/сетевая работа проводится между педагогом и учащимися через сеть Интернет, дает возможность подключить к образовательному процессу и оцениванию творческого продукта родителей и социум. Данная форма работы предусматривает самостоятельное, практически значимое освоение Интернет-пространства. Создание собственной интерактивной площадки для творческой социализации: работа с блогами, интерактивными выставками, проектами и конкурсами. Создается особая зона коммуникации, «обратной связи», предусматривающей интерактивные формы взаимодействия между всеми субъектами образовательного процесса.

Режим обучения предполагает очные занятия 2 раза в неделю, 2 спаренных занятия по 40 минут в оборудованном компьютерном классе и дистанционная работа с учащимися в онлайн режиме по 1 часу в месяц, в дни и время, назначенные педагогом по согласованию с детьми. Срок реализации программы рассчитан на 2 года, 144 часов теоретических и практических занятий.

На занятиях используются разнообразные **методы:**

Словесные. Рассказ о дизайне, ИКТ, Интернет, искусстве. Разъяснение принципов композиции, стилизации, основ цветоведения, правил работы в Интернете, основных действий в изучаемых компьютерных программах. Беседа о путешествиях.

Наглядные. Иллюстрации с изображением композиции, стилизации ДПИ, натюрмортов, пейзажей, таблицы "Виды композиции", "Цветовые контрасты", "Цветовой круг". Медиа-пособия. Динамические карты.

Практические. Показ действий в работе с программами компьютера, с инструментами и палитрами графического редактора. Для усвоения материала широко используется метод упражнения, направленный на закрепление программных знаний и умений. Выполнение творческих разработок. Методы поиска творческих идей.

Методы мотивации и поощрения детей: через игровую деятельность, положительный пример, метод создания благоприятного общения, поддержки, индивидуальных бесед, конкурсной работы и награды дипломом «Лучший дизайнер» в конце учебного года.

Метод контроля заключается в диагностировании результатов учебной деятельности в конце каждого раздела и по итогам учебного года в виде просмотра учебно-творческих работ учащихся и тестирования детей.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- знания видов и принципов дизайна, основ и средств композиции, приемов стилизации, знания основных и дополнительных цветов; знания основ анимации;
- умение подбирать гармоничные и контрастные цветосочетания;
- умение создавать образ, используя линию, пятно, составлять композицию;
- умение изменять, творчески преобразовывать известную форму.

Личностные:

- умение творчески креативно мыслить, применять воображение;
- умение строить коммуникации с разными людьми;
- умение выражать свои мысли с помощью знаковой системы;
- развитое трудолюбие, усидчивость, позитивное мышление.

Метапредметные:

- знания внешних и внутренних устройств компьютера, понятий: программа, интерфейс, файл, инструменты, правил работы с компьютерной техникой;
- умение работать с инструментами прикладных программ Adobe PhotoShop, Corel Draw, Paint, Movie Maker, Pinnacle, Киностудия, Word, Impress, Power Point;
- умение осуществлять поиск информации и работать в Интернет;
- умение ставить перед собой цели и определять задачи;
- навыки работы с информацией, умение извлекать информацию из различных источников, анализировать, систематизировать, представлять;
- умение презентовать результаты своего труда;
- умение оценивать и самооценивать результаты творческой работы.

Критерии и способы определения результативности:

- метод экспертных оценок;
- тесты Е.Е. Туник «Психодиагностика творческого мышления»;
- игровой тест «Три слова» Масселона;
- опросник креативности Д.Джонсона.

Формы подведения итогов:

- ролевая игра "Аукцион дизайнерских вещей"; дидактические игры; игра-путешествие "Теплая и холодная страна";
- тестирование; блиц-тесты; блиц-опрос,
- интерактивная выставка; виртуальный музей; презентация; тематическая карта;
- карта личных достижений; творческое портфолио;
- просмотр и анализ работ; упражнение; наблюдение;
- викторина; конкурс; блог группы.

Формы и методы, используемые в работе:

Программа предусматривает осуществление *дифференцированного обучения*: разработка заданий разного уровня сложности (три уровня: минимальный, обязательный, усложненный). Задачи расположены в порядке возрастания сложности, что обеспечивает:

- развитие творческих способностей;
- задания-ступеньки создают условия для опережающего развития способностей детей;
- успешное развитие ребенка через самостоятельное решение проблемных задач.

Занятия по данной программе рассчитаны на сочетание урочных и внеурочных *форм* работы. Урочные занятия проводятся в виде бесед, объяснений нового материала, обсуждений практических работ, повторений и закрепления способов действий. Внеурочные занятия включают в себя пленэры, спортивные мероприятия, кулинарные и творческие мастер-классы, игротеки, тематические мероприятия, просмотры мультфильмов и фильмов, проведение тематических и творческих вечеров, познавательных викторин с целью формирования дружеских отношений в коллективе, развития интереса к творческой деятельности. Просмотры мультфильмов и фильмов помогают расширить учебные задачи, развить интерес к анимации и видео-творчеству.

Материально-техническое обеспечение.

Оборудованное помещение – компьютерный класс с доступом в Интернет, компьютерные столы, стулья, компьютерная техника, принтер, сканер, локальная сеть, интерактивная доска, магнитная доска, фотоаппарат, планшеты для рисования, музыкальные колонки, микрофон для записи голоса, компьютерные программы: Word, Impress, Power Point, Paint, Adobe Photoshop, Corel Draw, Movie Maker, Pinnacle, программа для записи голоса, программа сканирования изображения; ксероксная бумага, альбомы, карандаши; ножницы, ткань (флиз, искусственный мех, атлас); манекен «Человек».

Методическое обеспечение реализации программы

- Наглядный материал по цветоведению, композиции, стилизации, логотипам, иллюстрации и репродукции произведений художников, анимации.
- Презентация "Дизайн", «Анимация», «Сценарный план».
- Презентация Интерактивная цветовая таблица "Краски Японии".
- Дидактические игры по цветоведению
- Презентация "Стилизация".
- Подборки фотографий, анимационных заставок, видеофайлов, аудиофайлов.
- Раздаточный материал: схемы видов композиции, дидактические игры, схемы движения, дидактические игры.
- Карты с заданиями, шаблоны, инструкции, вопросы викторин.
- Планы занятий.
- Проект "Украшение для кабинета "Мобиле".
- Аннотированные справочники и словари терминов.
- Метод.разработка медиа-пособие "Чемоданчик путешественника".
- Методическое пособие "Такие разные рыбки".
- Дидактическая игра "Поиск композиции".
- Перечень дистанционных конкурсов и проектов.
- Проект "Светлячки".
- Интерактивный фотоальбом, фотоматериалы дистанционных конкурсов.
- Диагностические материалы исследования уровня развития творческих способностей учащихся.

МОДУЛИ ПРОГРАММЫ

№	Модуль	1 год обучения				2 год обучения			
		всего	теория	практика	дистанционно	всего	теория	практика	Дистанционно
1	ИКТ	50	14	33	3	50	14	33	3
2	Дизайн-проект	36	40	24	2	36	10	22	4
3	Анимация	36	10	23	3	36	10	22	4
4	Творческое портфолио	12	3	6	3	12	3	5	4
5	Воспитательная работа	10		10		10		10	
	ИТОГО: часов	144	37	96	11	144	37	92	15

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1 год обучения

	Модуль, тема	Всего	Теория	Практика	Дистанционная /сетевая программа	Форма контроля
	Модуль 1. ИКТ	50	14	33	3	
1	Введение в информационные технологии. Техническое оборудование.	2	1	1		Викторина «Мир компьютерной техники».
2	Операционная система.	2	1	1		Игра «Навигатор»
3	Офисные приложения. Программа редактирования текста.	2	1	1		Групповая игра «Резюме дизайнера»
4	Программа создания презентации.	4	1	2	1	Представление презентации
5	Интерфейс и возможности графического редактора Paint.	4	1	3		Блиц-тест «Paint»
6	Инструменты рисования Paint.	4	1	3		Просмотр, анализ работ
7	Стандартные фигуры Paint	4	1	3		Просмотр, анализ работ
8	Текст в редакторе Paint.	4	1	2	1	Тест «Зеркало»
9	Работа с объектами в Paint.	4	1	2	1	Упражнение «Команды»
10	Интерфейс и возможности программы Adobe Photoshop.	4	1	3		Блиц-тест «Photoshop»
11	Инструментальные палитры Adobe Photoshop.	4	1	3		Просмотр и анализ работ
12	Эффекты Adobe Photoshop.	4	1	3		Блиц-опрос в картинках
13	Интерфейс и возможности программы видеомонтажа.	4	1	3		Блиц-тест
14	Инструменты программы видеомонтажа Movie Maker.	4	1	3		Наблюдение
	Модуль 2. Дизайн-проект.	36	10	24	2	
15	Креатив в дизайне.	4	2	2		Тест «Творческое воображение»
16	Основы композиции и дизайна.	4	1	3		Ролевая игра «Аукцион дизайнерских вещей»
17	Средства графики	4	1	3		Игра «Линия – загадка»
18	Секреты цвета.	4	1	3		Игра-путешествие «Теплая и холодная

						страна»
19	Превращение объектов в стилизации.	4	1	3		Игра «Знатоки рекламы»
20	Текстура, материалы в дизайне.	4	1	2	1	Виртуальный музей
21	Декор в композиции	4	1	3		Блиц-тест
22	Этапы создания изделия, разработка эскиза	4	1	3		Наблюдение
23	Украшение для кабинета "Мобиле"	4	1	2	1	Презентация «День Яблока»
	Модуль 3. Анимация.	36	10	23	3	
24	Мир анимации.	4	2	2		Викторина «Мир мультипликации»
25	Принципы анимации.	4	2	2		Карта «Принципы анимации»
26	Персонажи и эмоции.	4	1	3		Игра «Угадай эмоцию»
27	Движение персонажа.	4	1	3		Игра «Угадай движение»
28	Сценарный план ролика.	4	1	2	1	Карта сценария
29	Анимированная заставка «Свежие огурцы».	6	1	4	1	Просмотр и анализ работы
30	Кухонный ролик «Вкусные истории».	6	1	4	1	Просмотр и анализ работы
31	Музыкальный клип.	4	1	3		Просмотр и анализ работы
	Модуль 4. Творческое портфолио.	12	3	6	3	
32	Дистанционные конкурсы и проекты.	4	1	1	2	Карта личных достижений
33	Творческие конкурсы.	4	1	2	1	
34	Социальные проекты.	4	1	3		
	Модуль 5. Воспитательная деятельность.	10		10		
35	Игротека.	2		2		
36	Просмотр кино и мультфильмов.	2		2		
37	Фотоплёнэр	2		2		
38	Зимние виды спорта.	2		2		
39	Кулинарный мастер-класс «Вкусные истории».	2		2		
	Итого:	144	37	96	11	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Модуль 1. ИКТ (50 часов).

Тема 1. Введение в информационные технологии. Техническое оборудование (2 часа).

Теория: Понятие "информационные технологии" – совокупность приемов, методов и средств сбора, ввода, хранения, обработки, передачи и выдачи информации потребителю с использованием средств компьютерной техники и средств коммуникаций. Процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации. Область применения, виды информационных технологий. Техническое оборудование: сканер, фотоаппарат, документ-камера, принтер, микрофон, web-камера. Техника безопасности работы с техникой. Единица хранения информации и файловая система хранения информации. Основные операции с файлами и папками.

Практика: Викторина «Мир компьютерной техники».

Тема 2. Операционная система (2 часа).

Теория: Сведения об операционных системах Windows, Linux и их предназначении. Рабочий стол и его элементы: значок, ярлык, папка, окно папки, Пуск, Главное меню, Программы, Корзина. Управление основными элементами рабочего стола. Работа с объектами с помощью мыши: указатель мыши, кнопки мыши. Приемы работы управления мышью (наведение указателя; щелчок, двойной щелчок; перетягивание). Файлы и файловая система. Расширение имени файла. Элементы управления панели инструментов: (раскрывающийся список, кнопка перехода на один уровень вверх, копировать, вставить в буфер, удалить, отменить, свойства).

Навигация с помощью программы Проводник и Поиск.

Практика: Создание личной папки в папке «Учебные работы». Игра «Навигатор» - поиск заданной информации, файлов и копирование в личную папку.

Тема 3. Офисные приложения. Программа редактирования текста (2 часа).

Теория: Программы редактирования текста Word, Open Office. Ввод и редактирование текста. Определение вида и начертания шрифта. Маркированные и нумерованные списки. Создание таблиц и диаграмм. Оформление текста с помощью Вставки. Ввод информации в компьютер. Структура клавиатуры: клавиши букв, управление курсором, цифры, функциональные клавиши, специальные клавиши).

Практика: Составить «Резюме Дизайнера».

Тема 4. Программа создания презентации (4 часа).

Теория: Программы создания презентации: PowerPoint, Impress, Prezi. Назначение и интерфейс программы: создание портфолио, доклада, рефераты, фотоальбомы, игры и так далее. Принцип создания презентации: подготовка слайдов, размещение текста, изображения, звуковых эффектов и аудиоролика. Установка эффектов, переходов и анимации слайдов и объектов презентации. Шаблоны оформления и цветовые схемы презентации.

Практика: Создание презентации «О себе».

Дистанционно: Подбор фотографий, музыкального сопровождения, ввод в презентацию.

Тема 5. Интерфейс и возможности графического редактора (4 часа).

Теория: Что такое компьютерная графика и ее виды. Векторная графика. Особенности программы Paint. Рабочее окно программы. Панель инструментов, рабочая область, окно свойств инструмента, палитра, маркеры изменения размера, полосы прокрутки.

Команды сохранения рисунка. Выбор расширения файла. Форматы и файлы растровой графики BMP, JPG, GIF, их особенности и предназначение.

Практика: Создать документ в программе Paint, используя медиа-пособие «Чемоданчик путешественника».

Тема 6. Инструменты рисования Paint (4 часа).

Теория: *Свободное рисование.* Инструменты: Карандаш, Кисть, Набивка, Ластик, Распылитель. Использование клавиши SHIFT.

Инструменты *рисования линий.* Изменение толщины линии. Прямая линия с использованием SHIFT. Рисование кривых линий инструментом *Кривая.*

Беседа: штрих, пятно, линия - основные средства графики.

Практика:

Выполнение упражнений: разработка всех инструментов рисования.

Выполнение учебно-творческих работ:

А) Используя инструменты свободного рисования, создать рисунок «Пушистый кот», «Дерево в снегу».

Б) Нарисовать лабиринт с изменением толщины линии.

В) Создать композицию «Волны моря», создав перспективу с помощью регулировки толщины линии.

Тема 7. Стандартные фигуры Paint (4 часа).

Теория: Выбор основного цвета фигуры с помощью мыши. *Инструменты:* Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник и их особенности.

Создание правильной фигуры (квадрат, круг) с помощью клавиши SHIFT.

Беседа: Передача равновесия и ритма в композиции. Изучение основных правил и средств передачи ритма, движения и покоя. Симметрия и асимметрия.

Практика:

Выполнение *упражнений:* создание стандартных фигур в программе, составление эскизов композиций с передачей движения и покоя.

Выполнение *учебно-творческих работ:*

А) Составить из нескольких объектов уравновешенную композицию «Звездное небо».

Б) Составить из нескольких объектов уравновешенную композицию «Бутерброд».

В) Составить из объектов динамичную, неуравновешенную композицию «Натюрморт».

Тема 8. Текст в редакторе Paint (4 часа).

Теория: Инструмент: *Надпись.* Приемы создания надписи. Панель атрибутов текста. Подборка шрифта. Ввод, проверка, форматирование текста. Применение Вставок в тексте.

Изучение видов шрифтов. Приемы разработки творческих шрифтов. Стилизация в разработке авторского шрифта. Основные приемы стилизации форм в графике.

Практика:

Выполнение упражнений: изменение шрифта, используя панель инструментов.

Выполнение учебно-творческих работ:

А) Создать надпись, подбор шрифта, Вставки по смыслу.

Б) Привязка надписи к нарисованному объекту.

В) Создание авторской буквицы. Компоновка текста пословицы с изображением.

Дистанционно: Разработка названия и буквицы личной папки в блоге группы.

Тема 9. Работа с объектами в Paint (4 часа).

Теория: Выбор фрагмента изображения с помощью инструмента: Выделение или Выделение произвольной области. Монтаж рисунка из объектов. Использование команд копировать, вставить, повернуть, отразить. Масштабирование объекта, функция увеличения и уменьшения.

Вставка графического объекта в текстовый документ (программы Word Pad). Изменение размера с помощью маркеров.

Практика:

Выполнение *упражнения*: с помощью команд копировать, вставить, повернуть, отразить нарисовать яблоко, сердце, кувшин.

Выполнение *учебно-творческих работ*:

А) С помощью команд – копировать, вставить, отразить создать объекты: листья. Составить композицию «Листья».

Б) С помощью команд – копировать, вставить, отразить, повернуть, масштаб, создать объекты: фрукты и ягоды. Составить композицию: «Ягоды на грядке».

В) С помощью команд – копировать, вставить, отразить, повернуть, создать объекты: несколько разных бабочек. Составить открытую композицию коллаж «Бабочки в небе».

Дистанционно: Создать графическую шапку для личного Резюме.

Тема 10. Интерфейс и возможности программы Adobe Photoshop (4 часа).

Теория: Особенности растровой графики. Интерфейс, рабочее окно и панели задач программы. Загрузка и импорт файлов, создание нового документа, загрузка файлов рисунков в документ программы. Сохранение файла, расширение Jpg. Инструменты управления просмотром изображения (масштаб, навигатор, рука, перемещение). Окно История действий. Инструменты рисования (кисть, аэрограф, карандаш, ластик).

Практика:

А) На предложенном фоне Моря инструментами Кисть, Аэрограф нарисовать подводных жителей.

Б) На предложенном фоне Моря составить композицию из шаблонов рыб, добавить элементы рисования – водоросли, ракушки, корабль.

В) Составить композицию «Подводный мир» из предложенных шаблонов моря и рыб, с использованием инструментов изменения размера и свободного преобразования объекта.

Тема 11. Инструментальные палитры Adobe Photoshop (4 часа).

Теория: Основные инструменты для работы с объектами (область, лассо, волшебная палочка, копирование, вставка); инструменты заливки; функция Замена цвета.

Практика:

А) С помощью инструмента Волшебная палочка выделить объекты Шляпы Клоуна и раскрасить в разные цвета с помощью функции Замена цвета.

Б) С помощью инструмента лассо выделить поочередно элементы черно-белой фотографии Клоуна. С помощью функции Замена цвета раскрасить Клоуна в яркие цвета.

В) С помощью инструментов Лассо и Волшебная палочка, функции Замена цвета раскрасить черно-белую фотографию Клоуна. С помощью Текста создать Афишу циркового представления.

Тема 12. Эффекты Adobe Photoshop (4 часа).

Теория: Программные средства преобразования изображения. Эксперименты с *фильтрами*. Фильтры группы: Имитация, Размытие, Штрихи, Шум, Ретушь, Резкость, Эскиз, Мел, Барельеф, Текстура. Эффекты Блика.

Практика:

А) Загрузить и применить к фотографии несколько разных эффектов. Составить альбом проектов из полученных эффектов, подписать название фильтров и изображений.

Б) Выполнить комплекс заданий «Кот», в котором используются 6 разных фильтров. Определить используемый фильтр в каждом из вариантов и повторить его в предложенном рабочем поле.

В) Создать свой комплекс заданий с выбранной фотографией, с использованием 4 разных фильтров.

Тема 13. Интерфейс и возможности программы видеомонтажа (4 часа).

Теория: Назначение программы видеомонтажа. Структура и разделы программ Movie Maker, Киностудия. Принцип создания видеоролика «3 шага»: Импорт, Монтаж, Вывод фильма. Формат видео. Редактирование фильма, эффекты, титры и текст, настройка времени и импорт аудиофайлов.

Практика:

А) Работа в паре. Загрузка фото в программу видеомонтажа.

Б) Работа в паре. Загрузка фотографий и аудиофайла в программу видеомонтажа. Настройка длительности кадров в Линейке времени.

В) Индивидуальная работа. Загрузка фото, видео и аудио – файлов в программу видеомонтажа. Обрезка видео файлов. Настройка длительности кадров.

Тема 14. Инструменты программы Movie Maker (4 часа).

Теория: Основные инструменты программы: линейка времени, видеопроигрыватель. Дополнительные инструменты программы: переходы, эффекты, текстовый редактор.

Практика:

А) Работа в паре. Применить на заготовке видео эффекты. Создать название и титры ролика.

Б) Работа в паре. Применить в своей видео-заготовке эффекты, переходы, настроить их длительность. Создать название, титры, комментарии к ролику, настроить их длительность.

В) Индивидуальная работа. Применить в своей видео-заготовке эффекты, переходы, настроить их длительность. Создать название и титры ролика с эффектами, соответствующими смыслу ролика. Скорректировать длительность видеоролика с длительностью аудиофайла.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
2 год обучения

	Модуль, тема	Всего	Тео рия	Практ ика	Дистанц ионная /сетевая программ а	Форма контроля
	Модуль 1. ИКТ	50	14	33	3	
1	Развитие информационных технологий. Техническое оборудование.	2	1	1		Викторина «Мир компьютерной техники».
2	Внутренние и локальные сети компьютера	2	1	1		Игра «Навигатор»
3	Офисные приложения. Программа редактирования текста.	2	1	1		Конкурс быстropечатания
4	Инструментальные палитры Adobe Photoshop.	4	1	3		Блиц-тест «Photoshop»
5	Коррекция и ретушь изображения	4	1	2	1	Просмотр и анализ работ
6	Работа со слоями Adobe Photoshop.	4	1	3		Наблюдение
7	Текстовый редактор Adobe Photoshop	4	1	3		Презентация работы
8	Интерфейс и возможности программы Corel Draw	4	1	3		Блиц-тест «Corel Draw»
9	Стандартные фигуры Corel Draw. Контур и заливка.	4	1	3		Наблюдение
10	Инструмент Линии Corel Draw	4	1	2	1	Просмотр и анализ работ
11	Интерфейс и возможности программы видеомонтажа.	4	1	2	1	Блиц-тест
12	Инструменты программы видеомонтажа Pinnacle studio	4	1	3		Наблюдение
13	Настройка видеоэффектов и переходов	4	1	3		Карта эффектов
14	Работа с дополнительными инструментами программы видеомонтажа	4	1	3		Наблюдение
	Модуль 2. Дизайн-проект.	36	10	22	4	
15	Креатив в дизайне.	4	2	2		Тест «Творческое воображение»
16	Основы композиции и дизайна.	4	1	3		Ролевая игра «Аукцион дизайнерских вещей»
17	Средства графики	4	1	3		Игра «Линия – пятно»
18	Секреты цвета.	4	1	2	1	Представление

						презентации «Цвет»
19	Превращение объектов в стилизации.	4	1	3		Представление презентации «Логотип»
20	Текстура, материалы в дизайне.	4	1	2	1	Виртуальный музей
21	Декор в композиции	4	1	3		Блиц-тест
22	Изделие в материале "Дизайн - игрушка"	4	1	2	1	Презентация работы
23	Украшение для кабинета "Креативная елка"	4	1	2	1	Презентация «Креативная елка»
	Модуль 3. Анимация.	36	10	22	4	
24	Мир анимации.	4	2	1	1	Викторина «Мир мультипликации»
25	Принципы анимации.	4	2	2		Карта «Принципы анимации»
26	Персонажи и эмоции.	4	1	3		Игра «Угадай эмоцию»
27	Движение персонажа – Манекен Человечек.	4	1	3		Игра «Крокодил»
28	Сценарный план ролика.	4	1	2	1	Карта сценария
29	Кухонный ролик «Вкусные истории».	6	1	4	1	Просмотр и анализ работы
30	Свежие истории «СвежаРалаш»	6	1	4	1	Просмотр и анализ работы
31	Музыкальный клип.	4	1	3		Просмотр и анализ работы
	Модуль 4. Творческое портфолио.	12	3	5	4	
32	Дистанционные творческие конкурсы и проекты.	4	1	1	2	Карта личных достижений
33	Социальные проекты.	4	1	3		
34	Интерактивное портфолио творческих работ	4	1	1	2	Личный блог
	Модуль 5. Воспитательная деятельность.	10		10		
35	Игротека.	2		2		
36	Просмотр кино и мультфильмов.	2		2		
37	Фотоплёнэр	2		2		
38	Зимние виды спорта.	2		2		
39	Кулинарный мастер-класс «Вкусные истории».	2		2		
	Итого:	144	37	92	15	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2 год обучения

Модуль 1. ИКТ (50 часов).

Тема 1. Развитие информационных технологий. Техническое оборудование (2 часа).

Теория: Понятие "информационные технологии" – совокупность приемов, методов и средств сбора, ввода, хранения, обработки, передачи и выдачи информации потребителю с использованием средств компьютерной техники и средств коммуникаций. Процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации. Новые направления в мире информационных технологий. Область применения, виды информационных технологий. Техническое оборудование: сканер, фотоаппарат, документ-камера, принтер, микрофон, web-камера. Техника безопасности работы с техникой. Единица хранения информации и файловая система хранения информации. Основные операции с файлами и папками. Размеры- величина файлов. Байты.

Практика: Викторина «Мир компьютерной техники».

Тема 2. Внутренние и локальные сети компьютера (2 часа).

Теория: Локальная компьютерная сеть это комплекс программного обеспечения и устройств, объединяющих абонентов, находящихся на незначительной дистанции друг от друга. Такие системы используются в границах одной организации, школы. В локальной сети могут организовать рабочие группы – формальное объединение нескольких компьютеров в группу с единым названием. Сетевой администратор – ответственный за работу локальной сети.

Главная задача локальной компьютерной сети – это реализация совместного доступа всех пользователей к данным, устройствам и программам. Таким образом, клиентам системы доступно выполнять операции одновременно, а не поочередно. Главные составляющие локальной сети: коммутационные панели, монтажные шкафы, информационные розетки, кабели, кабельные каналы; Периферийные устройства и компьютеры: принтеры, серверы, рабочие станции, сканеры; Активное оборудование: коммутаторы (свитчи), медиаконвекторы.

Преимущества пользования локальной сетью:

1. Система обеспечивает хранение всех данных на диске сервера. Это дает возможность осуществлять одновременную работу всеми клиентами.
2. Способствует обмену информацией между всеми компьютерами, находящимися в системе.
3. Каждый клиент имеет доступ к глобальной сети.
4. Обеспечивает печать информации всеми пользователями на общественных принтерах.
5. Локальная система позволяет хранить программные продукты (графические редакторы, таблицы, системы управления базами данных) на дисках файлового сервера.

Практика: Создание личной папки в папке «Учебные работы». Игра «Навигатор» - поиск заданной информации, файлов в локальной сети и копирование в личную папку.

Тема 3. Офисные приложения. Программа редактирования текста (2 часа).

Теория: Программы редактирования текста Word, Open Office. Ввод и редактирование текста. Определение вида и начертания шрифта. Маркированные и нумерованные списки. Создание таблиц и диаграмм. Оформление текста с помощью Вставки. Ввод информации

в компьютер. Структура клавиатуры: клавиши букв, управление курсором, цифры, функциональные клавиши, специальные клавиши). Оформление абзаца. Тренажеры для печатания: Vambina, Аленка. Онлайн тренажер «Собери клавиатуру»

Практика: Конкурс быстропечатания. Набор предложенного текста на скорость.

Тема 4. Инструментальные палитры Adobe Photoshop (4 часа).

Теория: Загрузка и импорт файлов, создание нового документа, загрузка файлов рисунков в документ программы. Инструменты заливки, особенности и правила использования. Изменение палитры, диалоговое окно. Инструмент: выбор цвета. Градиентная заливка. Образцы градиентов, замена цвета в образце и создание собственной градиентной заливки. Цвет фона и цвет рисунка. Загрузка образцов кистей в программу. Создание собственных образцов кистей. Прозрачность и плотность штриха.

Практика:

А) С помощью заливки и градиентной заливки создать композицию «Космос». Загрузить наборы кистей, с помощью настройки масштаба и цветовой палитры нарисовать звезды.

Б) Создать собственную градиентную заливку. Выполнить композицию «Космос и планеты».

Создать свой образец кисти, сохранить в набор Adobe Photoshop. Нарисовать звезды, кометы и метеориты, используя разные наборы кистей и новый образец.

В) С помощью собственных градиентных заливок, образцов кистей создать объемно-пространственную композицию «Космические приключения», с изображением планет, космического корабля, космонавта.

Тема 5. Коррекция и ретушь изображения (4 часа).

Теория: Основные инструменты коррекции изображения: Лассо, Кисть, Размытие/Резкость, Осветлитель/Затемнитель. Инструмент Штамп и его возможности. Дополнительное устройство компьютера: сканер. Виды сканеров и их предназначение. Знакомство с программой сканирования изображения.

Практика:

А) С помощью инструментов Резкость и Осветлитель восстановить первоначальное изображение предложенных объектов.

Б) Импортировать в программу отсканированную фотографию плохого качества. Отредактировать фотографию с помощью инструментов коррекции ретуши изображения.

В) Отсканировать и импортировать в программу фотографию плохого качества. Отредактировать фотографию с помощью инструмента Клон.

Дистанционно: Подготовить фотографию плохого качества. Составить коллаж «До и после коррекции».

Тема 6. Работа со слоями Adobe Photoshop (4 часа).

Теория: Инструмент Слои. Создание и удаление слоя. Видимость, порядок расположения, прозрачность слоя. Дополнительные настройки, эффекты слоя. Работа со слоями, составление композиции из разных объектов, обработка объектов.

Практика:

А) Загрузить в программу предложенные объекты – фрукты. Создать фон с помощью инструментов заливки и кисти. Разместить фрукты на фоне.

Б) Загрузить в программу предложенные объекты – шоколад, фрукты, орехи, вазочка (креманка). Откорректировать объекты: выбрать размер, поворот, убрать фон. Создать композицию «Десерт».

В) Загрузить свою фотографию в полный рост, объекты – фрукты, цветы. Откорректировать объекты: выбрать размер, наклон, поворот, прозрачность, убрать фон и

лишние элементы. Создать коллаж – Дизайн «Фруктовое платье». Дополнить эффектами – фактурой ткани и блеском с помощью настроек слоя.

Тема 7. Текстовый редактор Adobe Photoshop (4 часа).

Теория: Инструмент Текст, инструментальные палитры. Подбор размера текста, шрифта и его конфигурации. Цвет заливки, градиентная и текстурная заливка текста. Дополнительные опции.

Практика:

- А) Повторить надпись образца, подобрав конфигурацию шрифта, размер, цвет, фон.
- Б) Создать дизайн Диплома, подобрать шрифты, их размеры и цветовые заливки.
- В) Создать дизайн рекламной Афиши, подобрать шрифты, размеры и цветовые заливки. Выделить название с помощью дополнительных опций шрифта. Добавить текстуру шрифта и фона.

Тема 8. Интерфейс и возможности Corel Draw (4 часа).

Теория: Пиксельные и векторные изображения. Рабочая среда и интерфейс программы. Векторная графика - это особый вид изображений с использованием прямых и изогнутых линий, называемых векторами. При редактировании элементов векторной графики можно изменять параметры прямых и изогнутых линий, описывающих форму этих элементов, можно переносить элементы, менять их размер, форму и цвет, причем все производимые действия не отразятся на визуальном качестве изображений. Векторные программы используются при создании логотипов, фирменных знаков, визитных карточек, вывесок, указателей, рекламных модулей.

Практика:

Упражнение: Создание рабочего листа. Создать композицию из простых фигур и кистей.

Тема 9. Стандартные фигуры Corel Draw. Контур и заливка (4 часа).

Теория: Стандартные фигуры (прямоугольники, эллипсы, многоугольники и др.), и дополнительные наборы фигур. Контур объекта, его выделение и изменение настроек. Контур может иметь обводку или быть прозрачным. Замкнутый Контур и стандартный объект дополнительно могут иметь внутреннюю заливку.

Заливка объекта – позволяет закрашивать ограниченные области определённым цветом или градиентом, работа с палитрами заливки.

Практика:

- А) Создать объект «Кнопка», используя контур и заливку.
- Б) Создать композицию «Карточный домик», используя фигуры и заливку узорами.
- В) Создать композицию «Бутерброд», используя несколько объектов, расположенных слоями.

Тема 10. Инструмент Линии Corel Draw (4 часа).

Теория: Основные инструменты векторной программы: кривая Безье – создает прямые, ломаные и гладкие кривые, проходящие через узловые точки, с определёнными касательными в этих точках; карандаш – позволяет создавать линии «от руки» (при создании таких линий возникает большое количество узловых точек). Редактирование линии с помощью узловых точек.

Практика:

- А) Повторить заданные образцы фигур (лист, сердце), используя линию, редактирование узлов.
- Б) С помощью инструментов Карандаш и Линия Безье создать фигуру «Матрешки». Украсить объекты узорами и орнаментами.
- В) С помощью инструментов Карандаш и Линия Безье создать изображение «Шахматы». Передать тень, объем с помощью заливок.

Дистанционно: Создать в группе объекты для дистанционной игры.

Тема 11. Интерфейс и возможности программы видеомонтажа (4 часа).

Теория: Назначение программы видеомонтажа. Структура и разделы программ Pinnacle Studio. Основы видеоклипов. Подрезка видеоклипа. Разделение и объединение клипов.

Практика:

А) Работа в паре. Загрузка фото в программу видеомонтажа.

Б) Работа в паре. Загрузка фотографий и аудиофайла в программу видеомонтажа. Настройка длительности кадров в Линейке времени.

В) Индивидуальная работа. Загрузка фото, видео и аудио – файлов в программу видеомонтажа. Обрезка видео файлов. Настройка длительности кадров.

Дистанционно: съемка, подготовка видеофайлов к монтажу.

Тема 12. Инструменты программы видеомонтажа Pinnacle studio (4 часа).

Теория: Дополнительные функции редактирования на Линии времени. Редактирование на двух дорожках. Инструмент «Картинка в картинке».

Практика:

А) Работа в паре. Загрузить в программу несколько видеофайлов, создать несколько дорожек. Отредактировать длительность дорожек.

Б) Работа в паре. Применить в своей видео-заготовке инструмент «Картинка в картинке». настроить композицию и длительность.

В) Индивидуальная работа. Применить в своей видео-заготовке несколько дорожек, настроить эффекты, переходы и их длительность. Применить инструмент «Картинка в картинке». Скорректировать длительность видеоролика с длительностью аудиофайла.

Список литературы.

1. Федеральная целевая программа Развитие дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.
2. Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
3. Концепция развития Единой информационной образовательной среды. Разработана в соответствии с положениями ФЗ Об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273.
4. Астафьева, О.Н. Информационно-коммуникативная компетентность личности в условиях становления информационного общества / О.Н. Астафьева, О.А. Захарова [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.ural-yeltsin.ru/usefiles/media/Astafieva_Zaharova.doc (дата обращения: 26.10.2015).
5. Дохтурова, Н.В. Развитие творческих способностей обучающихся в условиях информационно-образовательной среды учреждения дополнительного образования детей: автореферат / Н.В. Дохтурова. – Тольятти, 2017. – 100 с.
6. Круглов, В.В. Виртуальная сеть как средство воспитания / В.В. Круглов // Воспитательная работа в школе. – М.: Народное образование. – 2015. – №1. – С. 79-82
7. Максимова, Н.А. Использование педагогических блогов в системе формирования информационно-образовательной среды учебного заведения [Электронный ресурс] Н.А. Максимова // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 2. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/116-12374> (дата обращения: 26.10.2015).

8. Серых, Л.А. Развитие у школьников умений использовать документально-информационные ресурсы Интернета в учебной и практической деятельности. Автореферат. к.п.н., Российская академия образования. – М.: 2011. – 157 с.
9. Симонович, С.В. Общая информатика / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев, А.Г. Алексеев. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс. – 2002. – 592 с.
10. Симонович, С.В. Специальная информатика/ С.В. Симонович, Г.А. Евсеев, А.Г. Алексеев. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс. – 2002. – 480 с.
11. Социализация личности [Электронный ресурс] // Психология.net. От а до я. — Режим доступа: <http://psyznaiyka.net/socio-lichnost.html?id=14> (дата обращения 01.11.2015).
12. Туник, Е.Е. Диагностика креативности. Тест Торренса. Адаптированный вариант / Е.Е. Туник. – СПб.: Речь, 2006. – 176 с.

13. ТРИЗ технология [Электронный ресурс] // Студопедия – Режим доступа http://studopedia.ru/2_7898_triz---tehnologiya.html (дата обращения 01.03.2017).
14. Руденко, И.В. Современные образовательные технологии в работе с дошкольниками. // Вектор науки: ТГУ. – 2013. – № 2. – С. 423 – 426.
15. Фельдштейн, Д.И. Глубинные изменения современного Детства и обусловленная ими актуализация психолого-педагогических проблем развития образования. / Д.И. Фельдштейн. – М. Московский социально-психологический институт. – 2011. – 16 с.
16. Цымбаленко, С.Б. Путешествие в мир информации, или «Как информационно-коммуникативные процессы меняют мир, общество, человека» / С.Б. Цымбаленко. – М.: РУДН. – 2015. – 118 с.

Список литературы для учащихся.

1. Розенсон, И.А., Основы теории дизайна / И.А. Розенсон И.А. – СПб.: Питер. – 2013. – 76 с.
2. Сокольникова, Н.М. Основы композиции / Н.М. Сокольникова. – Обнинск: Титул – 1996.
3. Сокольникова, Н.М. Основы живописи / Н.М. Сокольникова. – Обнинск: Титул – 1996.
4. Сокольникова, Н.М. Основы рисунка/ Н.М. Сокольникова. – Обнинск: Титул – 1996.
5. Сокольникова, Н.М. Краткий словарь / Н.М. Сокольникова. – Обнинск: Титул – 1996.
6. Третьяк, Т.М., Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. – М.: Солон-Пресс. – 2010. – 176 с.
7. Уроки Photoshop для начинающих [Электронный ресурс] // Как сделать сайт. – Режим доступа: <http://www.site-do.ru/photoshop/photoshop.php> (дата обращения: 26.10.2016).
8. Фотошоп на русском: уроки для начинающих. [Электронный ресурс] // Русский Фотошоп. – Режим доступа: <http://rus-fotoshop.ru/training.php> (дата обращения: 30.10.2016).
9. Шаблоны для Blogger [Электронный ресурс] // IPETRENKO.RU. – Режим доступа: <http://www.ipetrenko.ru/2016/01/16-the-best-free-blogspot-template.html> (дата обращения: 30.10.2016).