

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа №19 им. Героя России Алексея Кириллина города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области.

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол №\_5\_\_\_\_\_  
от «23» января 2024 г.

Утверждаю  
директор ГБОУ СОШ №19  
\_\_\_\_\_/ Н.В. Максименова  
«23» января 2024 г.

Краткосрочная рабочая программа дополнительного  
образования  
«Графический дизайн»

Техническая направленность

Возраст 12-16 лет

Сроки реализации 2 недели

Сызрань 2023 г.

## **Оглавление**

1. Пояснительная записка
2. Особенности организации образовательного процесса
3. Объем и срок освоения программы
4. Формы обучения
5. Содержание программы
6. Методическое обеспечение программы
7. Планируемые результаты
8. Календарный учебный график
9. Условия реализации программы
10. Формы аттестации
11. Методические материалы
12. Список литературы
13. Оборудование

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» предназначена для реализации в условиях школьной профильной смены (далее – программа). Реализация программы позволит привлечь учащихся к современным технологиям конструирования, программирования и использования средств графического редактора.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. На сегодняшний день компьютерная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи различных редакторов создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля. Программа «Графический дизайн» разработана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна.

### **Направленность**

Программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность. Реализация программы позволит привлечь учащихся к современным технологиям графических редакторов.

### **Актуальность**

Актуальность программы «Графический дизайн» очевидна и заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся и получения знаний и умений в области графического дизайна. А так же даёт учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера, художника-оформителя с использованием информационных технологий в области растровой и векторной графики.

Актуальность программы состоит еще и в том, что в процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особой установки сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов. Согласно научным данным, дизайнерское мышление включает в себя следующие параметры: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость; чувство стиля и стилиевой гармонии. Помимо них большое значение имеет мировоззренческая канва, т.е. понимание взаимосвязи «Природа – Человек – Предметная среда». Формирование дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности. В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

### **Отличительные особенности программы**

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развиты чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

#### **Практическая значимость** программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса подростки познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, AdobeInDesign и AdobeAcrobatPro; научатся создавать макеты упаковок; сформируют умения и навыки представления своей работы.

Основным методом обучения является метод проектов. Ежегодно ребята участвуют в соревнованиях, таких как: «Шаг в профессию», «WorldSkillsRussiaJunior» и т.д. Через переживание ситуаций соревновательного характера образовательная программа «Графический дизайн» повышает коммуникабельность учащихся, что способствует их успешной социализации.

#### **Адресат программы**

Программа рассчитана на учащихся в возрасте 12-16 лет.

Группа формируется из учащихся, ориентированных на изучение технологий проектирования, конструирования, программирования.

**Подростковый возраст** – это период перехода от детства к взрослости, жизненный этап, в течение которого ребенок постепенно превращается во взрослого человека. Именно поэтому подростковый возраст называют также переходным.

Главная особенность подросткового возраста – глубокие качественные преобразования, затрагивающие все стороны развития ребенка. Контрастность детства и зрелости, между которыми он «находится», затрудняет подростку усвоение взрослых ролей и порождает много внешних и внутренних конфликтов» о внутреннем плане у подростков часто появляются эмоциональная неуравновешенность, тревожность, неуверенность, недоверие к людям, склонность к депрессиям и др.

Основным новообразованием переходного возраста является характерное для подростков «*чувство взрослости*». Подросток понимает, что он уже не совсем ребенок, и стремится скорее стать взрослым. Он хочет быть самостоятельным и независимым, и еще в большей степени хочет, чтобы окружающие воспринимали его как личность. Чувство взрослости подростков имеет множество внешних проявлений. Наиболее часто подростки в своем поведении, общении и внешнем виде начинают подражать взрослым.

Вместе с развитием познавательных процессов происходит становление и способностей подростков: в переходном возрасте максимального уровня достигают обучаемость, интеллект и креативность (творческие способности). Значительным преобразованиям подвергается эмоционально-волевая сфера подростков: «Заметное развитие в этот период приобретают волевые черты характера – настойчивость, упорство в достижении цели, умение преодолевать препятствия и трудности. Изменяется мотивационная сфера подростков. Познавательная потребность становится максимально ярко выраженной, причем как в отношении окружающей действительности, так и в отношении самого себя.

Все перечисленные мотивы реализуются у подростков в общении со сверстниками, и поэтому ведущей деятельностью подростков является общение со сверстниками. В этот период в условиях повышенной сложности происходит становление основ личности человека.

### **Объем и срок освоения программы**

Содержание программы реализуется за 2 недели каникулярного периода в объеме  $14 \times 2 = 28$  часов.

### **Формы обучения**

Наиболее эффективная форма обучения: очная. Уровень программы: базовый.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Формы проведения занятий: аудиторные. Форма реализации занятий: традиционная.

Форма организации занятий: индивидуальная, парная, групповая. Количество учащихся в одной группе – до 4 - 5 человек.

**Состав группы:** постоянный.

### **Режим занятий**

Занятия проводятся с периодичностью по 3 часа в указанный период реализации с 10 минутным перерывом ( $14 \times 3 = 42$ ч.)

### **Методы и формы обучения**

**Методы обучения;** словесные, наглядные, практические, проектные.

**Формы проведения занятий:** комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных моделей, т.е. моделей, в которых соблюдены принципы:

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба и т.д;
- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах модели, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

### **Цели и задачи программы**

**Цель** - Содействовать формированию личности, стремящейся к творческой самореализации средствами графического дизайна.

#### **Задачи**

##### **Образовательные:**

- формировать умение использовать различные технические приемы компьютерного дизайна;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- формировать навыки организации и планирования работы;

- ознакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

**Метапредметные:**

- развить глазомер, пространственное и образное мышление, фантазию ребенка;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;

**Личностные:**

- воспитать культуру поведения на занятиях, конкурсах, мероприятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитать художественный вкус.

**Содержание программы**  
**Учебно – тематический план**  
**(14 часов на 1 группу)**

| №  | Наименование темы                                                                        | Количество часов |                        |       |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------------------------|-------|
|    |                                                                                          | Формы контроля   | Общее количество часов | Дата  |
| 1  | Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы. | Беседа, опрос,   | 2                      | 13.06 |
| 2  | Программа <b>AdobeIllustrator</b> : состав, особенности. Интерфейс.                      | Беседа, практика | 2                      | 14.06 |
| 3  | Основы и приемы работы с объектами.                                                      | Беседа, практика | 2                      | 15.06 |
| 4  | Планирование и создание макета. Работа с текстом и цветом. Цветовые модели               | Беседа, практика | 2                      | 17.06 |
| 5  | Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop.                  | Беседа, практика | 2                      | 19.06 |
| 6  | Техника рисования. Управление тоном и цветом.                                            | Беседа, практика | 2                      | 20.06 |
| 7  | Анимация.                                                                                | Беседа, практика | 2                      | 21.06 |
| 8  | Основы композиции в дизайне. Виды композиции.                                            | Беседа, практика | 2                      | 22.06 |
| 9  | Свойства пространственной формы предметов.                                               | Беседа, практика | 2                      | 24.06 |
| 10 | Соотношение размеров, равновесие масс.                                                   | Беседа, практика | 2                      | 25.06 |
| 11 | Текстуры и имитации материалов и состояний.                                              | Беседа, практика | 2                      | 26.06 |
| 12 | Применение правил композиции в рекламе и плакатах.                                       | Беседа, практика | 2                      | 27.06 |
| 13 | Работа над проектом                                                                      | Беседа, практика | 2                      | 28.06 |
| 14 | <b>Соревнования</b>                                                                      | Беседа, практика | 2                      | 29.06 |

**Методическое обеспечение программы.**

Реализация программы предполагает использование индивидуальной формы занятий. При этом акцент делается на разнообразные приемы активизации познавательной, рефлексии собственных процедур, осуществляемых на занятиях. Подача материала строится, прежде всего, на основе, мобилизующей внимание, поддерживающей высокую степень мотивации в успешном обучении. Кроме традиционных методов на занятиях запланировано и активно применяются творческие методы, которые выражаются в конструировании роботов под конкретные условия и задачи. В рамках этих форм учащиеся самостоятельно разрабатывают конструкции роботов и для них составляют алгоритмы.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебные пособия;
- видеоролики;
- информационные материалы, посвященные данной дополнительной общеобразовательной программе.
- мультимедийные задания.

### Планируемые результаты

По итогам освоения программы «Графический дизайн» обучающиеся достигают следующие *предметные результаты*:

будут понимать/знать:

- смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
- знать назначение и возможности различных программ и их инструментария;
- способы работы со специальными инструментами;
- особенности

уметь:

- создавать информационные объекты, оперировать ими,
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов,
- приводить примеры практического использования полученных знаний;
- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- создавать творческие проекты.

Перечень метапредметных результатов освоения программы:

- регулятивные: самостоятельно формулировать тему и цели занятия, сохранять цель и задачи на протяжении занятия, работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность; соотносить планируемые и реальные результаты своей деятельности, соотносить свои действия с целью и исправлять ошибки, понимать причины успеха/неуспеха, делать выводы и корректировать свою работу и поведение;
- познавательные: излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; самостоятельно выстраивать рассуждения; осуществлять анализ, устанавливать аналогии; выбирать из предложенных и самостоятельно искать средства для решения задач; самостоятельно разрабатывать проектные продукты, используя разнообразные источники и материалы, оформлять результаты своей деятельности, представлять их на современном уровне;
- коммуникативные: строить позитивные отношения в процессе учебной деятельности, критически относиться к своему мнению, корректировать его; корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения; целенаправленно использовать информационные ресурсы для достижения цели, осуществления совместной продуктивной деятельности;

Личностные результаты:

- знать и применять правила техники безопасности в специализированном кабинете, адекватно оценивать пользу и вред от работы за компьютером, уметь организовать свое рабочее время, распределить силы и т.д;

Предметным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

**Учащиеся должны знать/понимать:**

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики.
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение»;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
- режимы работы с выделенными областями;
- назначение маски;
- назначение канала.
- особенности создания компьютерного коллажа.
- сущность и специфику слоя, фонового слоя;
- особенности формирования многослойных изображений;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

**Учащиеся должны уметь:**

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.

- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах.
- применять различные возможности AdobePhotoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введенный текст;
- применять возможности программы AdobePhotoshop для создания сложных фотоколлажей.
- использовать возможности AdobePhotoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

### **Календарный учебный график**

| <i>Период</i>                            | <i>Начало</i> | <i>окончание</i> | <i>Количество недель</i> |
|------------------------------------------|---------------|------------------|--------------------------|
| Год обучения                             | 13.06.2024    | 29.06.2024       | 2 недели                 |
| Промежуточная аттестация (по учреждению) | 29.06.2024    | 29.06.2024       | в течение 1 дня          |

*В каникулярный период занятия могут проводиться по измененному расписанию.*

*Календарный учебный график составляется на каждую группу.*

### **Условия реализации программы**

#### ***Материально-техническое обеспечение:***

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары;

#### ***Информационное обеспечение:***

***– Персональный компьютер (ноутбук) (на каждого участника) с техническими характеристиками на ниже:***

- процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц)
- объем оперативной памяти: 8 ГБ
- накопитель: 256 ГБ

- видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ)
- антибликовый экран: 17.3" (1920x1080)
- IPS матрица
- **Рабочее место педагога с техническими характеристиками на ниже:**
  - Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000
  - Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF
  - Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI)
  - Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022)
  - Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200
  - SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus
  - Жесткий диск: 3TB Seagate BarraCuda
  - Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB)
  - Корпус Zalman Z3 PlusBlack
  - Монитор DELL P2418D
- **мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);**
- **Принтер цветной светодиодный формата A3;**
- **Графический планшет с характеристиками на ниже:**
  - Интерфейс USB
  - Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8, Windows 7
  - Способ ввода перьевой
  - Размер рабочей области 260x170 мм
  - Разрешение 5080 lpi
  - Тип пера беспроводное
  - Чувствительность к нажатию 8192 уровня
  - Сменные насадки есть
  - Дополнительная информация ПО в комплекте нет
  - Комплектация 8 сменных наконечников, зажим, документация, перо, USB кабель, подставка для пера
  - выход в сеть Internet;

**Программное обеспечение:**

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;
- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Photoshop или аналог;
- Adobe Illustrator или аналог;
- Adobe InDesign или аналог;
- Adobe Acrobat Pro или аналог;
- Любой браузер для интернет серфинга.

**Формы аттестации**

**Входной контроль** проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимися содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

**Итоговый контроль** проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта.

## **Методическое обеспечение**

### **Методы обучения:**

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.
2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.
3. Практический: работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение учащимися определенных исследовательских заданий
4. Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

### **Технологии:**

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.
2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.
3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.
4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.
5. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

## **Управляемость программы**

- В современных условиях программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов на платформах для проведения онлайн-занятий Zoom и Discord, а также в Skype, социальных сетях и с помощью электронной почты.
- Учащиеся могут быть сформированы в группы одного возраста или разных возрастных категорий.
- В рамках программы проводят как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия в объединениях (по группам, индивидуально или всем составом объединения).
- При реализации программы при наличии условий и согласия руководителя объединения совместно с несовершеннолетними учащимися могут участвовать их родители (законные представители).
- В рамках программы педагог может организовывать и проводить массовые мероприятия, создавать необходимые условия для совместной деятельности учащихся и родителей (законных представителей).
- Реализация программы может сопровождаться созданием уникальных модулей и частей инфраструктуры в зависимости от профиля и возможностей образовательной организации.

## **Список литературы**

### **Нормативно-правовые акты и документы**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4.07.2014 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
4. Проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (паспорт проекта утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16);
5. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года. Распоряжение правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р.
6. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р.
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года». Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р.
8. Письмо Министерства образования и науки от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы»).
9. Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы». Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года №1493.

### **Литература для педагога**

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
2. Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер, 2001.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: НТ-пресс, 2008.
4. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
5. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яко в лев а. – М.: BHV, 2016.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
7. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
8. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМаргулис. – М:2001.
9. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
10. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2014.

### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
3. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство

поцветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.

4. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.

5. Шерман, У. Скetchи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

#### **Интернет-ресурсы**

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metod-kopilka.ru](http://metod-kopilka.ru) – Режим доступа: <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> – Загл. с экрана.

2. Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» – Режим доступа: [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc). – Загл. с экрана.

3. Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу) [электронный ресурс] / Сайт Уроки Photoshop – Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/> – свободный.