

Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 30» города Калуги

ПРИНЯТА

педагогическим советом

протокол № 1 от «30» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА

приказом № 84/01-18

от «01» 09 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической
направленности
Компьютерный дизайн**

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Уровень сложности: стартовый

Автор-составитель программы:

Зафт Евгений Петрович,

педагог дополнительного образования

Калуга, 2023

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Компьютерный дизайн
Автор-составитель программы, должность	Зафт Евгений Петрович, педагог ДО
Адрес реализации программы	Адрес 248029 г. Калуга, ул. Гурьянова, д.35 Тел. 8(4842) 520-183
Вид программы	- по степени авторства - модифицированная - по уровню сложности – стартовая.
Направленность	техническая
Срок реализации, объём	1 год, 36 часов
Возраст учащихся	от 10 до 17 лет
Название объединения	Компьютерный дизайн
Краткая аннотация	К обучению по программе приглашаются обучающиеся школы №30. В результате освоения образовательной программы «Компьютерный дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения графических программ, познакомятся с основами графического дизайна.

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ.....	Ошибка! Закладка не определена.
РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ».....	4
1.1 Пояснительная записка.....	4
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы	6
1.4 Планируемые результаты.....	8
РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	9
2.1 Календарный учебный график.....	9
2.2 Условия реализации программы	12
2.3 Формы аттестации (контроля)	12
2.4 Оценочные материалы.....	13
Список литературы	15
Приложения	15

РАЗДЕЛ 1.

«КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1 Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Компьютерный дизайн» разработана для занятий учащихся 3-8 классов общеобразовательной школы.

Программа включает работу со следующими программами:

Microsoft Paint 3D, GIMP, Microsoft PowerPoint, Krita.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков. Это дает возможность детям лучше запоминать и плавно переходить к более сложным программам.

При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами.

В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.).

Теоретическая часть урока сопровождается демонстрацией наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Компьютерный дизайн» дает возможность при использовании информационных технологий создать настоящее художественное произведение.

Направленность программы техническая

Вид программы:

- по степени авторства – модифицированная;

- по уровню сложности – стартовая.

Язык реализации программы: официальный язык Российской Федерации – русский.

Перечень нормативных документов:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

7. Постановление Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства. Актуальность программы состоит 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.

Педагогическая целесообразность предполагает формирование у обучающихся умения учиться и способности к организации своей деятельности – умение принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогом и сверстниками в учебном процессе.

Программа позволяет ученикам решать задачи, которые не являются ни чрезмерно сложными, не слишком простыми, и каждому ученику обеспечивается возможность работать в собственном темпе, ему дается достаточное время для приобретения необходимых знаний и навыков.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. При работе с такими программами ученики овладевают навыками, способствующими самостоятельному творчеству, приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками, с помощью разных инструментов и т.д.

Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Адресат программы Учащиеся МБОУ СОШ № 30 от 10 до 17 лет, проявляющие интерес к компьютерной графике. Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

Состав группы, особенности набора: постоянный состав, одновозрастные группы.

Объем программы 36 часов.

Сроки освоения программы 1 год.

Режим занятий: 1 час в неделю.

Формы обучения очная.

Форма организации образовательной деятельности групповая.

Формы проведения занятий практические, теоретические, комбинированные.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы формирование личности обучающегося с развитыми навыками работы в графических программах, активным познавательным интересом, способной адекватно реализовать свои потребности в самоактуализации.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Знакомство детей с основными видами компьютерной графики.
2. Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
3. Включение учащихся в практическую деятельность.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

2. Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
4. Раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.
5. Привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.
6. Развитие эмоциональной сферы.
7. Развитие мотивации к сбору информации.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие мотивации личности к познанию.

1.3 Содержание программы

Учебный план

Содержит наименование разделов и тем, определяет последовательность и общее количество часов на их изучение (с указанием теоретических и практических видов занятий), оформляется в виде таблицы; составляется на каждый год обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		все го	теор ия	практика	
1.	Графический редактор Microsoft Paint 3D	1	0,5	0,5	
1.1.	Знакомство с интерфейсом	1	0,5	0,5	
1.2.	Знакомство с кистями в графическом	1	0,5	0,5	
1.3	Использование двумерных фигур в	1	0,5	0,5	
1.4	Работа с текстом.	1	0,5	0,5	
1.5	Создание рисунка из трехмерных	1	0,5	0,5	
1.6	Использование текстур и наклеек для	1	0,5	0,5	
1.7	Библиотека 3D моделей, создание	1	0,5	0,5	
1.8	Урок творческого самовыражение с	1	0,5	0,5	
2.	Графический редактор GIMP	1	0,5	0,5	
2.1.	Знакомство с интерфейсом	1	0,5	0,5	
2.2.	Работа с инструментом "Текст".	1	0,5	0,5	
2.3	Работа с фотографией. Картинка в	1	0,5	0,5	
2.4	Работа с фотографией. Фотография в	1	0,5	0,5	
2.5	Работа с текстом. Создание текста по	1	0,5	0,5	
2.6	Обводка и вырезание объектов из	1	0,5	0,5	
2.7	Каринка в тексте. Работа со слоями	1	0,5	0,5	
2.8	Имитация масляной живописи на	1	0,5	0,5	
2.9	Размытие фона на фотографии с	1	0,5	0,5	
2.10	Черно-белое фото с цветными	1	0,5	0,5	
2.11	Как сделать анимацию в GIMP.	1	0,5	0,5	

2.12	Урок творческого самовыражение с использованием новых полученных навыков.	1	0,5	0,5	
3.	Графический редактор Krita	1	0,5	0,5	
3.1	Знакомство с интерфейсом	1	0,5	0,5	
3.2	Создание рисунков в Krita	1	0,5	0,5	
3.3	Урок творческого самовыражение с	1	0,5	0,5	
4.	Microsoft PowerPoint	1	0,5	0,5	
4.1	Знакомство с интерфейсом	1	0,5	0,5	
4.2	Создание эффекта движения.	1	0,5	0,5	
5.	Графический редактор Inkscape	1	0,5	0,5	
5.1	Знакомство с интерфейсом	1	0,5	0,5	
5.2	Создание и работа с документами в	1	0,5	0,5	
5.3	Создание изображений - рисунок	1	0,5	0,5	
5.5	Создание изображений - рисунок	1	0,5	0,5	
5.5	Создание изображений - рисунок	1	0,5	0,5	
6.	Восстановление формы и трансформирование	1	0,5	0,5	
6.1	Настройка кадрирования, поворотов и холста. Кадрирование и выравнивание фотографий.	1	0,5	0,5	
6.2	Деформация изображений, фигур и	1	0,5	0,5	
7.	Текст. Форматирование символов.	1	0,5	0,5	
8.	Сохранение и экспорт. Поддерживаемые форматы файлов.	1	0,5	0,5	
9.	Основные сведения об изображениях	1	0,5	0,5	
10.	Итоговое занятие.	1	0,5	0,5	
	Итого	36			

Содержание учебного плана

1. Раздел. Microsoft Paint 3D

Занятие 1-8.

Теория:

Графический редактор Microsoft Paint 3D

Знакомство с интерфейсом программы. Галерея инструментов. Работа с инструментами.

Знакомство с кистями в графическом редакторе.

Использование двухмерных фигур в изображениях.

Работа с текстом.

Создание рисунка из трехмерных фигур.

Использование текстур и наклеек для создания рисунков.

Библиотека 3D моделей, создание коллажей.

Практика: применение изученного материала на практике.

2. Раздел. Графический редактор Gimp

Занятие 9-20

Теория:

Знакомство с интерфейсом программы. Галерея инструментов. Работа с инструментами.

Работа с инструментом "Текст". Размещение текста на изображении. Работа с текстом.

Обводка текста.

Работа с фотографией. Картинка в картинке.

Работа с фотографией. Фотография в рамке.

Работа с текстом. Создание текста по кругу. Создание круглого фото из квадратного.

- Обводка и вырезание объектов из фотографии. Замена фона фотографии.
 Каринка в тексте. Работа со слоями фотографии.
 Имитация масляной живописи на фотографии.
 Размытие фона на фотографии с эффектом глубины резкости.
 Черно-белое фото с цветными элементами.
 Как сделать анимацию в GIMP.
 Урок творческого самовыражение с использованием новых полученных навыков.
 Практика: применение изученного материала на практике.
3. Раздел. Графический редактор Krita.
 Занятия 21-23.
 Теория:
 Знакомство с интерфейсом программы. Галерея инструментов. Работа с инструментами.
 Создание рисунков в Krita.
 Урок творческого самовыражение с использованием новых полученных навыков.
 Практика: применение изученного материала на практике.
4. Раздел. Microsoft PowerPoint.
 Занятие 24-25.
 Теория:
 Знакомство с интерфейсом программы. Создание слайдов. Вставка изображений в слайды.
 Создание эффекта движения.
 Практика: применение изученного материала на практике.
5. Раздел. Графический редактор Inkscape.
 Занятие 26-30.
 Теория:
 Знакомство с интерфейсом программы. Галерея инструментов. Работа с инструментами.
 Создание и работа с документами в inkscape.
 Создание изображений - рисунок стрелки.
 Создание изображений - рисунок сердечка.
 Создание изображений - рисунок пингвина.
 Практика: применение изученного материала на практике.
6. Раздел. Восстановление формы и трансформирование
 Занятия 31-32.
 Теория: Настройка кадрирования, поворотов и холста. Кадрирование и выравнивание фотографий.
 Деформация изображений, фигур и контуров.
 Практика: применение изученного материала на практике.
7. Раздел. Текст. Форматирование символов.
 Занятие 33.
8. Раздел. Сохранение и экспорт. Поддерживаемые форматы файлов.
 Занятие 34.
9. Раздел. Основные сведения об изображениях.
 Занятие 35.
10. Итоговое занятие.
 Занятие 36.

1.4 Планируемые результаты

Обучающиеся должны знать:

- основы компьютерной грамотности, компьютерного дизайна.
- основы рисования и иметь навыки передачи цветом предметов с натуры, по памяти и по воображению.
- особенности, достоинства и недостатки графических редакторов Microsoft Paint 3D, GIMP, Inkscape, Krita;
- способы хранения изображений в файлах растрового формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- основные приемы работы с анимацией;
- назначение и возможности графического редактора Gimp;
- назначение объектов интерфейса графического редактора Gimp, Microsoft Paint 3D;
- художественные приёмы и эффективные методы работы с композициями в программе Gimp, Microsoft Paint 3D.

Обучающиеся должны уметь:

- редактировать изображения в программе Gimp,
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
- выполнять фотомонтаж из двух и более фотографий;
- создавать набросок изображения;
- создавать анимированные кадры;
- создавать рисунок на заданную тему.

Учащиеся должны обладать:

- основами работы с компьютерными графическими программами Microsoft Paint 3D, GIMP, Inkscape, Krita;
- умением редактировать изображение в Gimp, Krita;
- умением создавать анимированные кадры в Krita;
- умением создавать рисунок на заданную тему в Microsoft Paint 3D, GIMP, Krita.

РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1 Календарный учебный график

Календарные учебные графики к дополнительной общеразвивающей программе представлены в рабочей программе.

Календарный учебный график

№	Дата	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия
1		Знакомство с интерфейсом программы Microsoft Paint 3D. Галерея инструментов. Работа с инструментами.	1	групповая

2		Знакомство с кистями в графическом редакторе.	1	групповая
3		Использование двухмерных фигур в изображениях.	1	групповая
4		Работа с текстом.	1	групповая
5		Создание рисунка из трехмерных фигур.	1	групповая
6		Использование текстур и наклеек для создания рисунков.	1	групповая
7		Библиотека 3D моделей, создание коллажей.	1	групповая
8		Урок творческого самовыражение с использованием новых полученных навыков.	1	групповая
9		Знакомство с интерфейсом программы GIMP. Галерея инструментов. Работа с инструментами.	1	групповая
10		Работа с инструментом "Текст". Размещение текста на изображении. Работа с текстом. Обводка текста.	1	групповая
11		Работа с фотографией. Картинка в картинке.	1	групповая
12		Работа с фотографией. Фотография в рамке.	1	групповая
13		Работа с текстом. Создание текста по кругу. Создание круглого фото из квадратного.	1	групповая
14		Обводка и вырезание объектов из фотографии. Замена фона фотографии.	1	групповая
15		Каринка в тексте. Работа со слоями фотографии.	1	групповая
16		Имитация масляной живописи на фотографии.	1	групповая
17		Размытие фона на фотографии с эффектом глубины резкости.	1	групповая
18		Черно-белое фото с цветными элементами.	1	групповая

19		Как сделать анимацию в GIMP.	1	групповая
20		Урок творческого самовыражение с использованием новых полученных навыков.	1	групповая
21		Знакомство с интерфейсом программы Krita. Галерея инструментов. Работа с инструментами.	1	групповая
22		Создание рисунков в Krita	1	групповая
23		Урок творческого самовыражение с использованием новых полученных навыков.	1	групповая
24		Знакомство с интерфейсом программы Microsoft PowerPoint. Создание слайдов. Вставка изображений в слайды.	1	групповая
25		Создание эффекта движения.	1	групповая
26		Знакомство с интерфейсом программы Inkscape. Галерея инструментов. Работа с инструментами.	1	групповая
27		Создание и работа с документами в inkscape.	1	групповая
28		Создание изображений - рисунок стрелки.	1	групповая
29		Создание изображений - рисунок сердечка.	1	групповая
30		Создание изображений - рисунок пингвина.	1	групповая
31		Настройка кадрирования, поворотов и холста. Кадрирование и выравнивание фотографий.	1	групповая
32		Деформация изображений, фигур и контуров.	1	групповая
33		Форматирование абзацев. Создание эффектов текста. Редактирование текста. Интерлиньяж и	1	групповая

		межбуквенные интервалы.		
34		Сохранение файлов в других графических форматах. Сохранение изображений. Форматы файла. Сохранение и экспорт видео и анимации.	1	групповая
35		Сведения о растровых изображениях. Сведения о векторных изображениях. Сочетание растровых и векторных изображений.	1	групповая
36		Итоговое занятие.	1	групповая

2.2 Условия реализации программы

Реальная и доступная совокупность условий реализации программы информационные, методические и иные ресурсы:

материально-техническое обеспечение – кабинет дополнительного образования. ноутбуки, принтер, сканер, графические планшеты, фото- и видеокамера.

информационное обеспечение –

Интернет источники:

<http://www.gimp.org> - официальный сайт программы GIMP.

<http://docs.gimp.org/ru/> - официальная документация по GIMP на русском языке.

<http://www.progimp.ru/articles/> - сайт с уроками по GIMP.

<https://www.gimpart.org/> - сайт с уроками по GIMP.

<https://lumpics.ru/how-to-use-gimp/> - урок для начинающих изучать GIMP.

<https://inkscape.org/ru/> официальный сайт программы Inkscape.

<https://inkscape.paint-net.ru/?id=3> – уроки Inkscape.

кадровое обеспечение – педагог дополнительного образования, информатик в информационной сфере по специальности прикладная информатика, педагог-психолог.

2.3 Формы аттестации (контроля)

<i>Время проведения</i>	<i>Цель проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
Входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития учащихся, их способностей	Беседа, педагогическое наблюдение.
Текущий контроль		

В течение всего учебного года	<p>Определение степени усвоения обучающимися учебного материала.</p> <p>Определение готовности детей к восприятию нового материала.</p> <p>Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении.</p> <p>Выявление отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения</p>	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа.
Итоговый контроль		
В конце учебного года или курса	<p>Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей.</p> <p>Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	Самостоятельная работа.

Данная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.4 Оценочные материалы

Входящий контроль осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года. Цель - определить исходный уровень знаний учащихся, определить формы и методы работы с учащимися. Метод контроля: опрос.

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога (опрос, наблюдение). Они активизируют, стимулируют работу учащихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия. Метод контроля: практическая работа.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Метод контроля: практическая работа.

Оценка производится на основе практических работ учащихся.

Критерии оценивания:

Соответствие работы этическим нормам и правилам

Оригинальность конкурсной работы: оценивается глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления.

Сюжет и композиция в конкурсной работе: оценивается наличие и оригинальность сюжета, его смысловая законченность и качество композиционного решения.

Качество и сложность технического исполнения работы: оценивается обоснованность и рациональность выбора использованных инструментов и средств, оригинальность используемых средств.

Качество художественного исполнения работы: оценивается художественный уровень произведения, дизайн элементов оформления, гармоничное цветовое сочетание.

2.5 Методические материалы

Принципы содержания программы:

Доступность – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Комфортность: атмосфера доброжелательности, создание ситуации успеха.

Творчество: реализация творческих задач через использование активных методов и форм работы.

Деятельность: переход от совместных действий взрослого и ребёнка к самостоятельным.

Опора на внутреннюю мотивацию: эмоциональное вовлечение обучающегося в творческий процесс.

Личностно-ориентированное взаимодействие: создание в творческом процессе раскованной, стимулирующей творческую активность атмосферы.

Наглядность: иллюстративность, наличие дидактических материалов.

Демократичность и гуманизм: взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация собственных творческих потребностей.

«От простого к сложному»: научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Также в процессе усвоения программы у детей формируется навык работы в группе. Благодаря этому формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Адекватная оценка своих успехов и неудач приводит к более благоприятной социализации и формированию гражданской идентичности.

Методы обучения:

- практический;
- наглядный;
- словесный.

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. 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.

3. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

4. 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.

Список литературы

Интернет ресурсы:

<https://losst.pro/kak-vyrezat-obekt-v-gimp>

http://www.progimp.ru/articles/tsvetnoe_cherno-beloe_foto/

<https://www.gimpart.org/osnovyi-raboty/kak-sdelat-razmyityiy-fon-na-fotografii>

<https://lumpics.ru/how-to-use-gimp/>

<http://www.gimp.org>

<http://docs.gimp.org/ru/>

<http://www.progimp.ru/articles/>

<https://www.gimpart.org/>

<https://lumpics.ru/how-to-use-gimp/>

<https://inkscape.org/ru/>

<https://inkscape.paint-net.ru/?id=3>

Приложения

К программе прикладывается рабочая программа с календарным учебным графиком на текущий учебный год, методические разработки.