

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)
Центр дистанционного образования

Принята на заседании
Ученого совета
ГБОУ ИРО Краснодарского края
от « 02 » 09 2026 г.
Протокол № 5

УТВЕРЖДАЮ
Ректор ГБОУ ИРО
Краснодарского края
Т.А. Гайдук
« 02 » 09 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНАЯ

«МИР ГРАФИКИ – GIMP (ВТОРАЯ СТУПЕНЬ)»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (34 часа)

Возрастная категория: 15-17 лет

Форма обучения: очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий и ЭО

Автор-составитель
программы:
Ракута Елизавета Григорьевна,
учитель информатики

СТРУКТУРА

Название разделов и тем

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»	№ стр.
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	6
1.3 Содержание программы	7
1.4 Планируемые результаты	8
 Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»	
2.1 Календарный учебный график	11
2.2 Условия реализации программы	14
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы	14
2.4 Методические материалы	15
2.5 Список литературы	18

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир графики – Gimp (вторая ступень)» (далее – «Программа») является логическим продолжением и углублением базового курса «Мир графики – Gimp (первая ступень)». Данная Программа разработана в соответствии с Концепцией преподавания предметной области «Технология» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы, утвержденной протоколом заседания коллегии Министерства просвещения Российской Федерации от 24.12.2018г.

Одной из важнейших задач школьного образования является задача формирования нового типа творческого мышления - мышления информационного. Компьютер должен стать естественным инструментом, который учащиеся могут использовать в своей повседневной, в том числе и учебной, деятельности. Освоение умений работы в графическом редакторе GIMP позволяет создавать коллажи – размещать изображения на разных поверхностях – картинах музея, рекламных щитах и других предметах, делать журналы со своим изображением на первой странице, редактировать текст, улучшать качество фотографий. Таким образом, дополнительная общеразвивающая программа «Мир графики –Gimp (вторая ступень)» имеет **естественно-научная направленность**.

Программа ориентирована на освоение обучающимся основных содержательных линий предмета компьютерной графики и углубление знания по образовательной линии технологии работы с графической информацией.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

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

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р.

Закон Краснодарского края от 16.07.2013 № 2770-КЗ «Об образовании в Краснодарском крае».

Письмо Министерства просвещения России № АБ-3924/06 от 30.12.2022 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по созданию современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Устав Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Институт развития образования» Краснодарского края (ГБОУ ИРО Краснодарского края), а также с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях естественнонаучной направленности и спецификой работы учреждения.

Актуальность программы заключается в том, что изучение ключевых тем курса происходит в процессе практической работы в растровом редакторе GIMP по созданию обучающимися творческих проектов. Применение проектного метода способствует формированию учащихся коммуникативной компетенции, умению сотрудничать (в режиме ученик – учитель); развивает критическое и аналитическое мышление, умение искать пути решения поставленной задачи; развивает исследовательские умения, наблюдение, творческие способности. Развитие вышеуказанных умений является важным компонентом учебной деятельности для современного ребёнка и способствует формированию метапредметных навыков.

Новизна данной программы просматривается в том, что дети с инвалидностью получают знания о работе на персональном компьютере, в растровом редакторе как одном из средств обработки информации; воспитают в себе пользовательскую культуру (работа со свободным программным обеспечением и свободной документацией, дополняющей свободное программное обеспечение).

Данная программа **педагогически целесообразна**, т.к. при ее реализации используется большое количество образовательных ресурсов сети Интернет, что становится важным и неотъемлемым компонентом, способствующим формированию компьютерной грамотности, прививает навыки профессиональной деятельности: исследовательской, поисковой, а также у учащихся формируется критическое и аналитическое мышление.

Отличительные особенности программы второй ступени: если дополнительная общеразвивающая программа «Мир графики – Gimp (первая ступень)» была посвящена знакомству с интерфейсом программы,

изучению базовых инструментов рисования и коррекции простых изображений, то «Мир графики – Gimp (вторая ступень)» направлена на решение комплексных творческих задач. В рамках данного курса обучающиеся переходят от технического владения инструментами к осознанному художественному проектированию. Особое внимание уделяется работе со слоями, масками, каналами цвета и созданию многосоставных композиций, что требует развитого пространственного мышления и навыков планирования алгоритма обработки изображения.

Адресат программы. Данная программа ориентирована на детей с инвалидностью 15 – 17 лет, обучающихся на дому с применением дистанционных технологий, не имеющими противопоказаний к работе за компьютером.

Уровень программы, объем и сроки реализации программы – программа реализуется на ознакомительном уровне. Рассчитана на 1 год обучения в объеме 34 часа.

Режим занятий - занятия проводятся 1-2 занятия в неделю (в соответствии с расписанием), при длительности занятия 40 минут, что соответствует гигиеническим требованиям к максимальной учебной нагрузке для данной категории обучающихся (СП 2.4.3648-20).

В процессе занятия проводится смена видов деятельности (теория - практика), соблюдаются перерывы, физкультминутки, минутки релаксации, игры для снятия напряжения и предотвращения утомляемости.

Форма обучения – очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Особенности организации образовательного процесса для обучающихся с инвалидностью определяются с учетом требований СП 2.4.3648-20, рекомендаций лечащего врача по основному заболеванию.

Занятия проходят индивидуально. Главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы учебной деятельности обучающегося к его особенностям, следить за каждым его действием и операцией при решении конкретных задач; следить за его продвижением от незнания к знанию, вносить вовремя необходимые коррекции в деятельность как обучающегося, так и педагога, приспосабливать их к постоянно меняющейся, но контролируемой ситуации. Все это дает возможность обучающемуся работать экономно, постоянно контролировать затраты своих сил, работать оптимальное для себя время, что, естественно, позволяет достигать высоких результатов обучения.

Образовательный процесс организован с применением специальной учебной среды «СДО Кубани» на сайте Центра дистанционного образования. Удобный формат электронного учебного курса помогает обучающимся ориентироваться в структуре курса, следить за своими достижениями. А также помогает организовать интерактивную систему контроля и самоконтроля усвоения Программы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

формирование углубленных компетенций в области растровой графики и развитие проектного мышления через освоение сложных техник обработки изображений, ретуши фотографий и создания анимации средствами графического редактора Gimp.

Задачи программы:

1. Образовательные (предметные):

- *Систематизировать* знания об основах работы со слоями, контурами и градиентами, закрепив навыки неразрушающего редактирования.
- *Обучить* методам профессиональной ретуши и реставрации: использованию инструментов «Штамп», «Лечебная кисть», фильтров устранения артефактов («красные глаза», дефекты кожи).
- *Сформировать* навыки цветовой и тоновой коррекции изображений с использованием масок, каналов и гистограмм (инструменты «Уровни», «Кривые»).
- *Освоить* технологию покадровой и сценарной анимации для создания динамических элементов (GIF) — вращающихся объектов и движущихся надписей.
- *Научить* применению визуальных эффектов и текстур в технике цифрового скрапбукинга для оформления коллажей и открыток.
- *Овладеть* инструментами стилизации текста и создания художественного шрифта на основе контуров.
- *Сформировать* опыт разработки коммерческого продукта (баннера), учитывая требования к композиции и целевому назначению изображения.

2. Метапредметные (развивающие):

- *Развивать* композиционное мышление и художественный вкус при создании многослойных коллажей и фотоманипуляций.
- *Формировать* алгоритмическое мышление: умение планировать последовательность действий (алгоритм) для достижения сложного визуального эффекта или выполнения анимационной сцены.
- *Развивать* креативность и способность находить нестандартные решения при художественной обработке фотографий и создании спецэффектов.
- *Совершенствовать* ИКТ-компетентность: умение работать в многофункциональном программном обеспечении, используя горячие клавиши и оптимизируя рабочий процесс.
- *Развивать* навыки самопрезентации и защиты результатов своего труда при работе над итоговым проектом.

3. Личностные (воспитательные):

- *Воспитывать* эстетическое отношение к цифровой среде и визуальной культуре в целом.

- *Формировать* такие качества личности, как усидчивость, внимание к деталям и аккуратность, необходимые для кропотливой работы по ретушированию.
- *Стимулировать* мотивацию к профессиональному самоопределению в сферах дизайна, фотографии и медиаиндустрии.
- *Прививать* культуру соблюдения авторских прав при использовании сторонних декоративных элементов (скрап-объектов).

1.2. Содержание программы

Основным содержанием программы является изучение основ компьютерной графики и работа в графическом редакторе Gimp.

Программа предполагает изучение технологии компьютерной графики на уровне, позволяющем учащимся самостоятельно использовать компьютер для решения основных учебно-практических задач. Полученные базовые знания применимы в следующих профессиях: художники, дизайнеры, аниматоры, мультипликаторы, полиграфисты, верстальщики, разработчики web-сайтов.

Учебный план

№, п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение основных приемов работы в Gimp	2		2	готовая работа
2	Создание более сложных анимаций	6	1	5	готовая работа
3	Сложные градиентные заливки	2		2	готовая работа
4	Использование эффектов Gimp	8	2	6	готовая работа
5	Работа с фотографиями	11	3	8	готовая работа
6	Создание художественного текста	2		2	готовая работа
7	Работа над проектами	3	1	2	защита проекта
Итого:		34	7	27	

Содержание учебного плана программы (34 часа)

Раздел 1. Повторение основных приемов работы в Gimp.

Практика: Выделение объекта, работа со слоями, градиент, работа с

текстом: создание, преобразование в контур; сохранение файлов в различных форматах графических файлов.

Раздел 2. Создание более сложных анимаций.

Теория: Новые приемы для создания анимации.

Практика: Практические работы - «Вращающаяся Земля», «Пишущий карандаш», «Сон», «Анимация аватарки».

Раздел 3. Сложные градиентные заливки.

Практика: Преобразование изображения в файл, фоновый рисунок на основе градиентов. Коллаж с использованием сложного градиента. Добавление спектрального градиента.

Раздел 4. Использование эффектов Gimp.

Теория: Виды эффектов. Цифровой скрапбукинг - что это? Техника скрапбукинг.

Практика: Работа с декоративными скрап-объектами в формате PNG. Применение различных эффектов для создания и обработки изображений.

Раздел 5. Работа с фотографиями.

Теория: Маски и каналы. Градиентные маски. Коррекция тонового диапазона. Инструменты тоновой коррекции изображения

Практика: Цветовая и тоновая коррекция фотографий. Использование быстрой маски для выделения фрагмента изображения. Использование команд Яркость – Контраст, Уровни для тоновой коррекции изображения. Цветовая коррекция изображения: устранение эффекта «красных глаз» и создание белоснежной улыбки. Ретуширование и восстановление фотографий. Работа с инструментами Штамп клонирования, пятновыводитель. Восстановление старых фотографий, использование всего арсенала ретуши. Художественная обработка фотографий.

Раздел 6. Создание художественного текста.

Теория: Изменение текста. Режимы работы инструмента Контуры. Режим правки. Режим перемещения. Выделение из контура. Обводка по контуру.

Практика: Добавление текста к изображению. Создание стилизованного изображения на основе фотографии. Выделение из контура. Обводка по контуру.

Раздел 7. Работа над проектами

Теория: Создание баннера для магазина в графическом редакторе GIMP.

Практика: Выбор материалов. Работа над проектами.

1.3. Планируемые результаты обучения

1. Предметные результаты

По окончании курса обучающийся научится:

- ретушировать фотографии: используя различные инструменты для устранения дефектов кожи, пыли на старых снимках и удаления лишних объектов.
- Выполнять сложную цветовую коррекцию.
- Создавать покадровую анимацию: проектировать сценарии движения («Вращающаяся Земля», «Сон») и создавать анимированные GIF-файлы (*аватарки*) через панель слоев.
- Работать с контурами и текстом: преобразовывать текст в контур, выполнять его обводку и заливки, создавая стилизованные логотипы и заголовки.
- Использовать эффекты цифрового скрапбукинга: интегрировать декоративные объекты в формате *PNG*, применять фильтры искажения и художественные эффекты для создания коллажей и открыток.
- Оптимизировать файлы: сохранять работы в различных форматах в зависимости от их назначения (редактирование, печать, публикация в сети).

2. Метапредметные результаты

(универсальные учебные действия -УДД)

Регулятивные УУД

- Способен самостоятельно планировать этапы выполнения сложного проекта (например, реставрации фото или создания баннера), выстраивая логическую цепочку действий.
- Осуществляет самоконтроль качества изображения при увеличении масштаба до 100–200%, замечая артефакты сжатия или неровности выделения.
- Владеет навыком поиска альтернативных решений: если один инструмент не дает нужного эффекта, подбирает комбинацию других фильтров и масок.

Познавательные УУД

- Понимает неразрушающий принцип обработки графики: умеет принимать решение о необходимости использования корректирующих слоев вместо прямого изменения пикселей оригинала.
- Анализирует гистограмму изображения для определения проблем с тоновым диапазоном (провалы в тенях или светах) перед началом коррекции.
- Классифицирует графические форматы по типу сжатия (с потерями/без потерь) и назначению, выбирая оптимальный вариант сохранения файла.

Коммуникативные УУД

- Умеет аргументированно защищать свой творческий проект, объясняя выбор цветовой гаммы, композиционного решения и технических приемов.

3. Личностные результаты:

- Сформированность эстетического сознания: умение видеть гармонию цвета и формы, стремление к визуальной чистоте и аккуратности в работах.

- Развитие трудолюбия и терпения: проявление настойчивости при выполнении монотонной работы (детальная прорисовка масок, ручная реставрация трещин на старом фото).
- Готовность к самообразованию: интерес к изучению новых версий ПО и смежных областей (основы типографики, теория цвета).
- Формирование профессионального интереса: понимание специфики работы дизайнера/ретушера как сферы будущей профессиональной деятельности.
- Соблюдение этических норм: уважительное отношение к авторскому праву при использовании чужих фотографий и декоративных элементов.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Форма занятия	Кол-во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		объяснение, беседа, задание	1	Раздел 1. Повторение основных приемов работы в Gimp. Повторение. Создание кнопки «Пуск».	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
2		объяснение, беседа, задание	1	Повторение. Работа с текстом.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
3		объяснение, беседа, задание	1	Раздел 2. Создание более сложных анимаций. Анимация «Проявление изображения»	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
4		объяснение, беседа, задание	1	Анимация «Вращающийся шар со снежинками»	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
5		объяснение, беседа, задание	1	Анимация аватарки.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
6		объяснение, беседа, задание	1	Анимация «Вращающаяся планета на руках»	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
7		объяснение, беседа, задание	1	Анимация «Пишущий карандаш»	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
8		объяснение, беседа, задание	1	Анимация «Сон»	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
9		объяснение, беседа, задание	1	Раздел 3. Сложные градиентные заливки. Сложные градиенты в GIMP.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
10		объяснение, беседа, задание	1	Коллаж с использованием сложного градиента.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
11		объяснение, беседа, задание	1	Создание эффектов в Gimp. Открытка в винтажном стиле	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ

12		задание, тестирование	1	Раздел 4. Использование эффектов Gimp. Анимированная рамка с эффектом волны	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
13		объяснение, беседа, задание	1	Надпись из фона	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
14		Объяснение, беседа, задание	1	Эффект киноплёнки	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
15		Объяснение, беседа, задание	1	Стиль Pop-Art	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
16		Объяснение, беседа, задание	1	Цифровой скрапбукинг	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
17		Объяснение, беседа, задание	1	Техника скрапбукинга на примере создания приглашения-открытки	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
18		Объяснение, беседа, задание	1	Страница фотоальбома в технике скрапбукинг	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
19		Объяснение, беседа, задание	1	Цветовая и тоновая коррекция фотографий.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
20		Объяснение, беседа, задание	1	Раздел 5. Работа с фотографиями. Маски и каналы.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
21		Объяснение, беседа, задание	1	Коррекция тонового диапазона. Как размыть фон на фото с эффектом глубины резкости в GIMP	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
22		Объяснение, беседа, задание	1	Использование быстрой маски для выделения фрагмента изображения.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
23		Объяснение, беседа, задание	1	Цветовая коррекция изображения: устранение эффекта «красных глаз» и создание белоснежной улыбки.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
24		Объяснение, беседа, задание	1	Работа с инструментами Штамп клонирования, пятновыводитель.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
25		задание, тестирование	1	Восстановление старых фотографий	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
26		Объяснение, беседа, задание	1	Использование всего арсенала ретуши	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ

27		Объяснение, беседа, задание	1	Устранение дефектов фотографий с помощью инструментов Штамп и Лечебная кисть.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
28		Объяснение, беседа, задание	1	Применение текстур при художественной обработке фотографий	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
29		Объяснение, беседа, задание	1	Создание стилизованного изображения на основе фотографии.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
30		Объяснение, беседа, задание	1	Раздел 6. Создание художественного текста. Изменение текста. Режимы работы инструмента Контур.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
31		Объяснение, беседа, задание	1	Вставка картинки в текст	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
32		Объяснение, беседа, задание	1	Раздел 7. Работа над проектами Работа над мини проектами. Выбираем тему проекта и исходный материал.	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
33		Объяснение, беседа, задание	1	Работа над проектом	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ
34		Обсуждение, беседа, задание	1	Защита проекта	дистанционно	педагогическое наблюдение и анализ

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение – компьютер, модем, веб-камера, сканер, принтер.

2. Информационное обеспечение – учебные и наглядные материалы, курс «Мир графики Gimp (вторая ступень)», расположенный в системе дистанционного образования Кубани.

3. Кадровое обеспечение – высоко квалифицированный специалист, использующий новые педагогические модели, ориентирующийся на гуманные ценностно-личностные критерии, умеющий диагностировать уровень развития ребенка, его потенциальные возможности и образовательные пределы, определять систему оценки знаний, планировать учебный процесс с учетом индивидуальных особенностей.

4. Стартовый уровень обучающихся:

- умение работать с браузером;
- умение работать с почтовой программой;
- умение работать в специальной среде обучения;
- умение работать со сканером, с принтером;
- владение простейшими инструментами и приёмами работы в графическом редакторе Gimp.

Необходимый стартовый уровень достигается в ходе первоначального обучения и освоения программы «Мир графики – Gimp (первая ступень)», а также использованием сетевых инструкций и обучающих дисков.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации:

Федеральный закон № 273-ФЗ не предусматривает проведение итоговой аттестации по дополнительным общеразвивающим программам (ст.75), но и не запрещает ее проведение (ст.60) с целью установления соответствия результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе применяются следующие формы контроля:

1. *Текущий контроль*: Галерея работ (создание общего альбома работ, где педагог оставляет комментарии-рецензии).
2. *Промежуточный контроль*: Технический диктант (повторение сложного эффекта за педагогом по шагам).
3. *Итоговая аттестация*: Защита мини-проекта.

Формы контроля и подведения итогов носят стимулирующий и диагностический характер. Оценка образовательных результатов имеет вариативный характер с учетом особенностей каждого обучающегося и направлена на фиксацию индивидуального прогресса.

Варианты оценочных материалов:

Раздел программы	Оценочный материал (Практикум)	Критерии оценки
Ретушь и реставрация (Раздел 5)	«Фото-хирург». Реставрация старой поврежденной фотографии (убрать царапины Штампом, отбелить зубы, убрать красные глаза, повысить резкость).	<i>Дефекты незаметны при увеличении 100%; нет "замыленности"; естественность черт лица сохранена.</i>
Маски и каналы (Раздел 5)	Задание «Волшебное превращение». Изменить цвет объекта сложной формы (например, перекрасить машину из красной в синюю), не затронув фоновую траву.	<i>Цвет изменен ровно; границы перехода четкие; использована Быстрая маска или маски слоя.</i>
Художественный текст (Раздел 6)	Логотип «Стиль». Написать слово «ART», перевести в контур, настроить изящную обводку, добавить градиентную тень.	<i>Симметрия букв соблюдена; толщина линий гармонична; шрифт соответствует стилю изображения.</i>
Анимация (Раздел 2)	GIF «Пишущий карандаш». Создать анимацию пишущегося текста или движущейся стрелки часов.	<i>Анимация циклична и плавна; размер файла оптимизирован для веба; смена кадров логична.</i>
Эффекты (Раздел 4)	Цифровой скрапбукинг. Оформить фотографию в рамку с использованием фильтров искажения (например, эффект старого фото Polaroid с помятостями).	<i>Фильтры применены дозированно ("не переборщил"); общая стилизация выдержана.</i>
Проектная работа (Раздел 7)	Баннер для соцсетей. Создать рекламный баннер (заданный размер, например 800x200 px) для вымышленного магазина. Включить логотип, товар и призыв к действию.	<i>Соблюдены тех. требования (размер/вес); композиция грамотная (правило третей); информация легко считывается.</i>

2.4. Методические материалы

В рамках изучения программы «Мир графики –Gimp (вторая ступень)» предполагается использование следующих форм обучения:

- беседа - обсуждения новых понятий, совместный поиск и анализ примеров;
- самостоятельная - подразумевает выполнение самостоятельной работы за компьютером, где преподаватель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся в режиме дистанционного занятия.

Особое внимание в программе «Мир графики – Gimp (вторая ступень)» уделяется содержанию практических работ. Их подбор направлен

на развитие абстрактного, пространственного, операционного, ассоциативного и образного видов мышления.

Формы организации учебного занятия: объяснение, беседа, практическая работа, тест, проектная работа.

Педагогические технологии:

развивающее обучение;
проблемное обучение;
разно уровневое обучение;
исследовательские методы в обучении;
проектные методы обучения;
технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;
информационно-коммуникационные технологии;
здоровьесберегающие технологии;
эвристическая беседа.

Алгоритм учебного занятия (этапы занятия):

1. *Организационный.* Подготовка детей к работе на занятии. Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

2. *Проверочный.* Установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если таковое было), выявление пробелов и их коррекция

3. *Подготовительный (подготовка к новому содержанию).* Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности. Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям). Осмысление возможного начала работы

4. *Усвоение новых знаний и способов действий.* Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей. Освоение новых знаний

5. *Первичная проверка понимания изученного.* Установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция. Применение пробных практических заданий, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием. Осознанное усвоение нового учебного материала.

6. *Закрепление новых знаний, способов действий и их применение.* Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения. Применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются самостоятельно детьми. Осознанное усвоение нового материала.

7. *Обобщение и систематизация знаний.* Формирование целостного представления знаний по теме. Использование бесед и практических заданий.

Осмысление выполненной работы.

8. *Контрольный.* Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий. Использование тестовых заданий, устного (письменного) опроса, а также заданий различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского). Рефлексия, сравнение результатов собственной деятельности с другими, осмысление результатов.

9. *Итоговый.* Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы. Педагог совместно с детьми подводит итог занятия. Самоутверждение детей в успешности.

10. *Рефлексивный.* Мобилизация детей на самооценку. Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы. Проектирование детьми собственной деятельности на последующих занятиях.

11. *Информационный.* Дидактические материалы (инструкционные, задания, упражнения и т.д.)

2.5. Список литературы

Основной

1. Виннер, М. Библия GIMP 2.10. Исчерпывающее руководство / Марк Виннер. – Москва: Диалектика, 2020. – 800 с. – ISBN 978-5-907144-98-3.
2. Иванова, Е. С. Растровая графика в GIMP: от простого к сложному: учебное пособие / Е. С. Иванова. – Москва: КУРС, 2023. – 144 с. – ISBN 978-5-906939-88-3.
3. Жексенаев, А. Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): учебное пособие / А. Г. Жексенаев. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: ИНТУИТ, 2022. – 104 с. – ISBN 978-5-9556-0183-2.
4. Петряков, А. В. GIMP 2.10. Полное руководство мастера / А. В. Петряков. – Санкт-Петербург: Питер, 2022. – 304 с. – ISBN 978-5-4461-1886-2.
5. Смит, Л. GIMP для фотографов: полный гид по обработке изображений / Ли Смит; перевод с английского С. Черникова. – Москва: Эксмо, 2021. – 288 с. – ISBN 978-5-04-119452-5.
6. Соловьева, Л. Ф. Компьютерные технологии для учителя: учебно-методическое пособие / Л. Ф. Соловьева. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2021. – 416 с. – ISBN 978-5-9775-6728-7.
7. Хахаев, И. А. Графический редактор Gimp: первые шаги / И. А. Хахаев. – Москва: ДМК Пресс, 2021. – 220 с. – ISBN 978-5-97060-931-0.

Дополнительный

1. Колисниченко, Д. Н. GIMP 2.10. / Денис Николаевич Колисниченко. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2021. — 608 с. — ISBN 978-5-9775-6732-4.

Интернет-источники:

1. Учимся работать в GIMP [Электронный ресурс]: уроки, руководства, эффекты. — Режим доступа: <https://gislerne.github.io/>
2. Уроки GIMP [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/lessons/gimp/>
3. Форум LinuxPortal: GIMP [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://linuxportal.ru/articles/GIMP/>