

Муниципальное казённое образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр творческого развития и гуманитарного образования «Воспитание»

Рассмотрена
на заседании педагогического совета
от 26.08.2026г.
протокол №1



Утверждаю:

О.В.Титова

Приказ № 115 от 28.08.2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА СЕТЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

«ИНФОЗНАЙКА»

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Уровень сложности - базовый
Возраст обучающихся- 9-15 лет
Срок реализации-1 год

Автор – составитель программы:
Буренкова Е.С., педагог дополнительного образования,
первая квалификационная категория

г. Мещовск, 2026

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Предлагаемая программа кружка «Инфознайка» имеет техническую направленность, она предназначена для дополнительного изучения информатики на базовом уровне.

Данный курс создан с целью формирования интереса к информатике, расширения кругозора учащихся. Новизна программы состоит в более углубленном изучении и раскрытии особенно важных элементов программы по информатике. Роль учителя состоит в том, чтобы создать каждому обучающемуся все условия, для наиболее полного раскрытия и реализации его способностей. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Язык реализации программы: официальный язык Российской Федерации – русский.

Перечень нормативных документов:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- 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».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.
- Санитарными правилами СП 2.4. 2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждён постановлением от 02.06.2026 № 19);
- 8. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022, № 678 - р);
- 9. Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. № 467);
- 10. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 №09- 3242 «О направлении информации»);
- 11. Правилами применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678);
- 12. Методическими рекомендациями «Создание 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» (Письмо Минпросвещения России от 30.12.2022г. № АБ-3924/06);

- 13. Приказом Министерства образования и науки Калужской области «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Калужской области» от 05.10.2022 № 1398.
- 14. Локальные акты: Положение Муниципального казённого образовательного учреждения дополнительного образования «Центр творческого развития и гуманитарного образования «Воспитание» «О требованиях к дополнительным общеразвивающим программам, в том числе сертифицированным, при включении в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей», утверждённое приказом №75-од от 28.05.2026 г..;
- Устав Муниципальное казённое образовательное учреждение дополнительного образования «Центр творческого развития и гуманитарного образования «Воспитание», утверждённый приказом отдела образования администрации Мещовского муниципального округа Калужской области от 18.12.2025 № 43

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся возможность получить знания особенностей визуального восприятия, различных типов и видов инфографики, а также получить практические навыки создания инфографики с помощью различных сервисов, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности. Инфографика – это современный и доступный способ подачи информации, при котором данные и знания передаются с помощью графического изображения, чтобы было удобнее и легче воспринимать сложную информацию.

Любая инфографика передает информацию, где кроме картинок есть поясняющий текст – это краткое описание статьи в графических картинках, которые акцентируют внимание на ключевых моментах, содержащихся в тексте, не заменяя текст информационной статьи, а являясь графическим пересказом или дополнением.

Идея программы заключается в том, чтобы воспитать функционального грамотного ребенка в области информационных технологий, информационной культуры.

Согласно обеспечению образовательных прав детей с ОВЗ и инвалидов при реализации данной программы можно формировать отдельные подгруппы для детей с нарушением слуха; нарушением зрения; задержка психического развития и другие трудности воспитания и обучения ребёнка

Направленность - техническая

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Визуализация информации помогает поддерживать познавательную деятельность учеников, увидеть ранее скрытый смысл, изменить перспективу видения и найти новую точку зрения, запомнить информацию, увидеть и установить новые связи между событиями и объектами. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд графического дизайнера, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее. Роль учителя состоит в том, чтобы создать каждому обучающемуся все условия, для наиболее полного раскрытия и реализации его

способностей. Создать такие ситуации с использованием различных методов обучения, при которых каждый обучающийся прилагает собственные творческие усилия и интеллектуальные способности при решении поставленных задач.

Новизна

Востребованность программы связана с тем, что в современном обществе инфографика нужна везде — в журналистике, в бизнес-отчетах, в интерфейсах автомобилей, в фитнес-трекерах. Спорт, музыка, кино — практически везде необходима работа с визуализациями и требуется уникальное и эстетическое оформление диаграмм или графиков, поэтому практические навыки, которые получают обучающиеся в рамках данного курса, без сомнения будут востребованы в дальнейшем. Наиболее значимы для осуществления профессиональной ориентации девятые классы, так как после их окончания многие учащиеся покидают школу, поступая в профессиональные учебные заведения либо в колледжи. В целях профориентации учащихся дается характеристика профессий графический дизайнер, web-дизайнера. Программа кружка предусматривает экскурсии на предприятия местной промышленности.

Педагогическая целесообразность программы

Инфографика является одним из самых востребованных в XXI веке способов визуализации данных во всём многообразии профессиональных областей: от журналистики и бизнеса до науки и образования. Программа познакомит обучающихся с классификацией инфографики, покажет, как успешно применять полученные знания на практике в процессе учебы. В учебной деятельности ребятам часто приходится выполнять творческие задания, связанные не только с какой-то конкретной предметной областью, но и предполагающие наличие знаний современных информационных технологий. Создание презентаций, написание и корректировка текста в формате публичной презентации, разработка проектного продукта, работа с графическими редакторами текста и многие другие знания и навыки необходимы современным обучающимся для успешного обучения в школе.

Изучение основ информатики в школе, как правило, начинается в 7-8 классах, хотя основы проектной деятельности предусматривают реализацию данного предметного курса уже с начальной школы.

Инфографика — это не просто способ визуализации информации, это в первую очередь работа со смыслами, т. е. формулирование своих или чужих идей в виде понятного и увлекательного текста.

Данная программа представляет интерес и тем, что учит ребят работать с информацией, ориентирована на получение обучающимися метапредметных знаний и умений, которые являются необходимыми для получения школьного образования и за его пределами.

Адресат программы - дети 13-15 лет, заинтересованные информатикой.

Объем программы – 36 часа.

Форма обучения - очная.

Занятия проводятся в следующих **формах и видах**:

- Беседа;
- Наблюдение;
- Практическая работа.

Уровень программы - базовый.

Срок освоения программы один год.

Режим занятий - два занятия в неделю по 40 мин

Форма организации образовательной деятельности: индивидуальная и групповая работа; самостоятельная работа; межпредметные занятия; практические занятия, проектная деятельность, конкурсы по защите проектов.

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

Формы проведения занятий: проблемная беседа, индивидуальные аналитические и творческие задания с обсуждением результатов в группах (через анализ содержания цитаты, текста доклада и т.п. и последующее представление результатов анализа в форме инфографики), совместная работа в группах, публичные выступления.

1.2. Цели и задачи

Цель программы:

- познакомить обучающихся с особенностями и задачами инфографики, с видами инфографики, принципами, методиками и технологиями ее создания, с возможностями использования инфографики в учебной деятельности; с журналистикой данных и с основными трендами современной интерактивной инфографики для визуализации результатов исследовательской деятельности.

- создать благоприятные условия для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

- формировать у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с проектированием в области инфографики, с использованием инструментария визуализации при создании графиков, диаграмм и карт, визуализации простых и сложных взаимосвязей для обеспечения наглядности в учебной деятельности.

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать практические умения при структурировании информации;
- закрепить, повторить основные понятия информатики.
- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Corel Draw (Inkscape);
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- научить применять онлайн сервисы для визуализации данных;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;

Воспитательные:

- создавать содержательные и организационные условия для развития умений анализа познавательного объекта (текст, определение понятия, задачу и др.);
- создавать педагогические ситуации успешности для повышения собственной самооценки и статуса учащихся в глазах сверстников, педагогов и родителей;
- формировать творческие и познавательные способности;

- содействовать в профориентации школьников.

Развивающие:

- развивать у детей умение сравнивать, классифицировать, выделять главное в познавательном объекте (определении понятия, правиле, задаче, законе и др.);
- развивать навыки самостоятельной работы с большими объемами информации и развитие умений по поиску необходимой информации;
- развивать творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- рассмотреть возможности анимирования изображений;
- развивать навыки групповой работы

1.3. Содержание учебного курса Учебный план

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение.	1	1	0	Педагогическое наблюдение
2	Графический редактор Adobe Illustrator	13	4,5	8,5	Презентация работ, опрос
3	Применение инструментов Excel для создания инфографики	10	4	6	Опрос, практические работы
4	Инфографика в презентациях Power Point	12			Презентация проектов
	Итого	36			

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие

Тема 1.1. Введение

Теория. Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Раздел 2. Графический редактор Adobe Illustrator

Тема 2.1. Компьютерный дизайн.

Теория. Общие понятия о компьютерном дизайне. Особенности применения в полиграфии. Применение компьютерной графики, графические редакторы.

Тема 2.2. Векторная и растровая графика. Графические редакторы

Теория. Векторная и растровая графика. Цветовые модели: RGB, CMYK.

Тема 2.3. Программа Adobe Illustrator: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet..

Теория. Особенности интерфейса Adobe Illustrator, преобразование объектов.

Практика: Запуск графического редактора «Adobe Illustrator». Панель инструментов.

Тема 2.4. Рабочая область программы. Главное командное меню. Панель инструментов

Теория. Рабочая область программы. Главное командное меню. Панель инструментов TOOL: способы выделения объектов, инструменты группы Scale, Rotate, Warp Tool, Free Transform, Symbolism, Blend Tool, Scissors, Slice Tool, Paint Brush, Gradient Mesh, группа инструментов геометрических объектов.

Практика. Работа с палитрами: NAVIGATOR, INFO. Создание документов, установка параметров страницы, установка единиц измерения. Режимы отображения.

Тема 2.5. Природа цвета, способы, окрашивая объектов. Цветовые модели.

Практика. Природа цвета, способы, окрашивая объектов. Цветовые модели. Способы окрашивания моделей. Палитра Color, цветовые фильтры. Использование шаблонов и градиентов. Конвертирование цветовых моделей.

Тема 2.6. Фильтры Blend. Палитра Stroke. Эффекты. Прозрачность. Режимы наложений.

Практика. Практическая работа: создание форм, работа с объектами – проект "Карандаш"

Тема 2.7. Градиентные заливки. Создание многоцветных растяжек. Инструмент Gradient.

Теория. Градиентные заливки. Создание многоцветных растяжек. Инструмент Gradient. Градиентные сетки – создание и редактирование.

Практика. Работа с кистями, изменение параметров. Создание градиентов

Тема 2.8. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Кривые Безье. Создание контуров с помощью инструментов Карандаш, Перо.

Практика. Практическая работа: создание объекта с помощью Mesh Tool – выполнение проекта "Сердце 3D"

Тема 2.9. Работа со слоями. Палитра Layers. Создание. Перемещение. Блокировка. Просмотр. Вставка. Объединение.

Теория. Работа со слоями. Палитра Layers. Создание. Перемещение. Блокировка. Просмотр. Вставка. Объединение.

Практика. Практическая работа: создание проекта «Часы», "Дорожные знаки"

Тема 2.10. Группировка объектов. Работа с отдельными объектами группы. Палитра Pathfinder

Теория. Группировка объектов. Работа с отдельными объектами группы. Палитра Pathfinder. Методы создания сложных контуров. Команда Trap. Команда Outline.

Практика. Практическая работа: создание проекта "Снежинка"

Тема 2.11. Растровые изображения

Теория. Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Редактирование. Маскирование. Трассировка.

Тема 2.12. Сочетание графики ILLUSTRATOR и PHOTOSHOP

Теория. Сочетание графики ILLUSTRATOR и PHOTOSHOP: фильтр Object Mosaic, фильтр Photo Crosshatch.

Практика. Работа с текстом. Ввод текста в документ, выборка свойств, изменение атрибутов. Создание колонок текста. Создание контурного текста. Обтекание текстом изображения. Ввод текста вдоль заданного пути.

Тема 2.13. Практическая работа «Эффект пластикового текста»

Практика. Практическая работа: "Эффект пластикового текста"

Раздел 3. Применение инструментов Excel для создания инфографики

Тема 3.1. Списки в MS Excel.

Теория. Создание списков в MS Excel.

Тема 3.2. Сортировка данных списка. Фильтрация

Теория. Сортировка данных списка. Фильтрация данных списка
Практика. Создание списков. Сортировка и их фильтрация
Тема 3.3. Фильтрация данных списка. Возможности фильтрации.
Теория. Расширенные возможности фильтрации. Промежуточные итоги для списков
Практика. Создание сводных таблиц. Создание сводной таблицы для списка.
Тема 3.4. Управление представлением сводной таблицы.
Практика. Создание сводной диаграммы на основе сводной таблицы.
Тема 3.5. Консолидация данных
Теория. Консолидация данных. Консолидация по расположению. Консолидация по категориям. Спарклайны.
Тема 3.6. Проект «Влияние СМИ на развитие подростков»
Практика. Работа над проектом "Влияние СМИ на развитие подростков".
Тема 3.7. Диаграммы. Типы диаграмм. Порядок построения диаграммы
Теория. Диаграммы. Типы диаграмм. Порядок построения диаграммы
Практика. Построение диаграмм.
Тема 3.8. Линии тренда на диаграмме.
Теория. Линии тренда на диаграмме. Виды (типы) линий тренда. Типы диаграмм, поддерживающие линии тренда.
Практика. Построение линии тренда. Добавление линии тренда в диаграмму.
Тема 3.9 Проект "Финансовая математика или как сохранить деньги"
Практика. Работа над проектом "Финансовая математика или как сохранить деньги».

Тема 4. Инфографика в презентациях Power Point
Тема 4.1. Режимы работы программы. Работа со слайдами
Теория. Режимы работы программы. Работа со слайдами. Организация слайдов по логическим разделам.
Практика. Создание слайдов, их организация
Тема 4.2. Создание пользовательских элементов презентаций
Практика. Создание пользовательских элементов презентаций. Образец слайдов.
Тема 4.3. Создание пользовательского макета. Работа с текстовыми блоками.
Теория. Создание пользовательского макета. Работа с текстовыми блоками.
Практика. Добавление текста на слайд. Форматирование текста. Добавление колонтитулов
Тема 4.4. Работа с объектами. Рисунки
Практика. Работа с объектами. Рисунки.
Тема 4.5. Скриншоты. Деловые схемы SmartArt
Теория. Создание скриншотов и работа с ними. Деловые схемы SmartArt.
Практика. Создание скриншотов в программе. Создание схем SmartArt.
Тема 4.6. Анимация.
Теория. Анимация. Виды анимации. Диаграммы.
Практика. Анимация. Задание анимационных эффектов для объектов. Анимация диаграмм. Добавление переходов между слайдами.
Тема 4.7. Видео и звук в презентации.
Теория. Вставка видео и звука в презентацию. Параметры.
Практика. Добавление звука и видео. Добавление и воспроизведение звуков. Добавление и воспроизведении видео.
Тема 4.8. Проект «Шоколад. Вред или польза?»
Практика. Работа над проектом «Шоколад. Вред или польза?» Сохранение в различных форматах.
Тема 4.9. Гиперссылки. Управляющие кнопки. Триггеры.
Практика. Интерактивные возможности MS Powerpoint. Создание гиперссылок. Создание управляющих кнопок. Создание триггеров.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы кружка «Инфографика» ученик должен знать/понимать

- основные инструменты растровой программы Gimp и векторной программы Corel Draw (Inkscape);
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой и векторной программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp;

Уметь

- работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции, с текстовыми объектами;
- использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;
- использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.
- грамотно компоновать текст и фотографии при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.
- использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- разработать рекламный графический проект с использованием инструментария программ Adobe Illustrator, InDesign и Power Point; и довести проект до печати.

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни

для представления большого объема информации в организованном виде, удобном для восприятия;

для более эффективного и глубокого понимания учебного материала.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата	Тема занятий	Количество часов	Форма занятий
1.		Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности	1	Беседа
2.		Компьютерный дизайн.	1	Беседа
3.		Векторная и растровая графика. Графические редакторы	1	Беседа, тест
4.		Программа Adobe Illustrator: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet..	1	Беседа, практическая работа
5.		Рабочая область программы. Главное командное меню. Панель инструментов	1	Беседа, практическая работа
6.		Природа цвета, способы, окрашивая объектов. Цветовые модели.	1	Практическая работа
7.		Фильтры Blend. Палитра Stroke. Эффекты. Прозрачность. Режимы наложений.	1	Практическая работа
8.		Градиентные заливки. Создание многоцветных растяжек. Инструмент Gradient.	1	Беседа, практическая работа

9.		Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Кривые Безье. Создание контуров с помощью инструментов Карандаш, Перо.	1	Практическая работа
10.		Работа со слоями. Палитра Layers. Создание. Перемещение. Блокировка. Просмотр. Вставка. Объединение.	1	Беседа, практическая работа
11.		Группировка объектов. Работа с отдельными объектами группы. Палитра Pathfinder	1	Беседа, практическая работа
12.		Растровые изображения	1	Беседа
13.		Сочетание графики ILLUSTRATOR и PHOTOSHOP	1	Беседа, практическая работа
14.		Практическая работа «Эффект пластикового текста»	1	Практическая работа
15.		Списки в MS Excel.	1	Беседа
16.		Сортировка данных списка. Фильтрация	1	Беседа, практическая работа
17.		Фильтрация данных списка. Возможности фильтрации.	1	Беседа, практическая работа
18.		Управление представлением сводной таблицы.	1	Практическая работа
19.		Консолидация данных	1	Беседа, опрос
20.		Проект «Влияние СМИ на развитие подростков»	1	Практическая работа
21.		Диаграммы. Типы диаграмм. Порядок построения диаграммы	1	Беседа
22.		Линии тренда на диаграмме.	1	Беседа, практическая работа
23.		Проект "Финансовая математика или как сохранить деньги»	2	Практическая работа
24.		Режимы работы программы. Работа со слайдами	1	Беседа, практическая работа
25.		Создание пользовательских элементов презентаций	1	практическая работа
26.		Создание пользовательского макета. Работа с текстовыми блоками.	1	Беседа, практическая работа
27.		Работа с объектами. Рисунки	1	практическая работа
28.		Скриншоты. Деловые схемы SmartArt	1	Беседа, практическая работа
29.		Анимация.	1	Беседа, практическая

				работа
30.		Видео и звук в презентации.	1	Беседа, практическая работа
31.		Проект «Шоколад. Вред или польза?»	2	Практическая работа
32.		Гиперссылки. Управляющие кнопки. Триггеры.	1	Практическая работа
33.		Проект «Перспективные профессии»	2	Практическая работа
		Всего:	36	

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы:

- Компьютер
- Проектор
- Принтер
- Модем
- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Устройства создания графической информации.
- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; видеокамера.

информационное обеспечение – аудио-, видео-, фото-, интернет источники;

Кадровое обеспечение программы

Реализация программы предусматривает наличие в кадровом обеспечении педагога дополнительного образования, имеющего опыт преподавания в области обучения таких дисциплин как: информатика, математика.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ (КОНТРОЛЯ)

На протяжении всего учебного процесса предлагается проводить следующие виды контроля знаний и аттестации учащихся:

- тестирование

- конкурс творческих проектов с использованием мультимедиа технологий;
- выставка рисунков;
- участие в городских и областных и международных конкурсах по информатике.

Данная краткосрочная программа не предусматривает выдачу документа об обучении

2.4. Оценочные материалы

Тес по теме «Графическое приложение Adobe illustrator»

1. Программа Adobe Illustrator предназначена для ...

- создания высококачественных изображений для печати и публикации в Web**
- верстки текстов
- моделирования фильмов
- создания изображений
- создания слайдов

2. Какой инструмент используется в Adobe Illustrator для вывода графики на страницы сайта

- инструмент Безье**
- инструмент Ластик
- инструмент Аэрограф
- инструмент Эллипс
- инструмент Web

3. Какими форматами являются форматы GIF, JPEG

- растровыми**
- векторными
- точечными
- цветными
- тоновыми

4. Какой инструмент используется для перемещения прямоугольника в Adobe Illustrator

- selection**
- перо
- Безье
- Ластик
- эллипс

5. В каком режиме можно увидеть, как будет выглядеть рисунок при печати в Adobe Illustrator

- Artwork**

- b. **Preview**
- c. Outline
- d. Print
- e. New

6. В какой палитре в Adobe Illustrator находится каталог цветов

- a. **Paint Style**
- b. Information
- c. Layers
- d. Radial
- e. Topics

7. Какой используется инструмент для увеличения размера в Adobe Illustrator

- a. **Zoom**
- b. Pen
- c. Preview
- d. Open
- e. Defects

8.С помощью какого инструмента в Adobe Illustrator можно перемещать опорные и направляющие точки

- a. **Direct selection**
- b. Selection
- c. Stroke
- d. Selection direct
- e. Direct all

9. Какой формат является стандартным для фотографий и рисунков с прозрачными и градиентными цветами в Adobe Illustrator

- a. **JPEG**
- b. PNG
- c. GIF
- d. BMP
- e. CDR

10. Какой формат является стандартным для логотипов со сплошными заливками и плоскими цветами в Adobe Illustrator

- a. JPEG
- b. PNG
- c. **GIF**
- d. TIF

e. BMP

11. Какой формат является стандартным для изображений с обязательной прозрачностью в Adobe Illustrator

- a. JPEG
- b. **PNG**
- c. GIF
- d. BMP
- e. CDR

12. Сколько свободного пространства должно быть на жестком диске для установки Adobe Illustrator 10

- a. **180 МБ**
- b. 100 МБ
- c. 10 МБ
- d. 200 МБ
- e. 110 МБ

13. Сколько оперативной памяти минимум необходимо для установки Adobe Illustrator 10

- a. **128 МБ**
- b. 32 МБ
- c. 64 МБ
- d. 56 МБ
- e. 256 МБ

14. С помощью какого инструмента можно добавить реалистичные источники света на изображение:

- a. **Flare**
- b. Liquify
- c. Warp effects
- d. Live Distortion
- e. CSS

15. Тип какого процессора наиболее рекомендуем для работы с Adobe Illustrator 10?

- a. IBM 386
- b. Celeron

c. **Intel Pentium IV**

d. Intel Pentium a

e. Intel Pentium c

10. С помощью какой команды можно смешать объекты

a. Release To Lay

b. Release To Laers

c. **Release To Layers**

d. Release To Las

e. Release To Layer

11. С помощью какого пункта меню можно создать «ломтики» объектов

a. Object - Make

b. Object - Slice - Cut

c. Object - Repeat

d. Object - New

e. **Object - Slice – Make**

12. С помощью какой команды можно обновить все вхождения элемента на создаваемом изображении:

a. Rereat Symbol

b. Cut Symbol

c. Copy Symbol

d. **Redefine Symbol**

e. Edit Symbol

13. С помощью какого инструмента создаются объектно-зависимые "ломтики" большого изображения:

a. **Нарезка**

b. Обрезка

- c. Заливка
- d. Ластик
- e. Кривая Безье

14. Какое расширение имеют файлы анимации:

- a. HTML
- b. **SWF**
- c. GIF
- d. BMP
- e. JPG

15. С помощью какого пункта меню можно создать повторяющуюся анимацию:

- a. Zoom
- b. **Looping**
- c. Pallet
- d. Edit
- e. Picture

Методическое обеспечение программы

Для учителя:

1. Артюхин, В.В. Статистическая графика и инфографика: области применения, актуальные проблемы и критерии оценки: учебник / В.В. Артюхин. – Москва: Просвещение, 2012. – 132 с.
1. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ- Петербург 2008г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Кондратенко, О.А. Инфографика в школе и вузе: на пути к развитию визуального мышления / О.А. Кондратенко. – 2013. – №9(21). – С. 31-34.
5. Лаптев, В.В. Инфографика: основные понятия и определения / В.В. Лаптев // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского

государственного политехнического университета. Гуманитарные и общественные науки. – 2013. – № 184. – С. 180-187.

6. Лапчик, М.П. Методика преподавания информатики: Учеб. пособие для студ. пед. вузов / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер; Под общей ред. М.П. Лапчика. – Москва: Издательский центр «Академия», 2001.

7. Нефедьева, К.В. Инфографика – визуализация данных в аналитической деятельности / К.В. Нефедьева // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2013. – Т. 197. – С. 89-93.

8. Селеменев, С. В. Школьная инфографика / С. В. Селеменев // Образование в современной школе. - 2010. - № 2. - С. 34-42.

2.5 Методические материалы

2.6

Методические особенности организации образовательного процесса	<p>Реализация программы «Инфографика» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: занятие - лекция, практическое аудиторное занятие. Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения (при необходимости).</p> <p>В рамках обучения по программе «Инфографика» планируется обсуждение культуры оформления проектов, социальной культуры: культура поведения в различных ситуациях, культура публичного выступления, активность и заинтересованность участия в различных формах образовательной деятельности.</p> <p>Особая роль при реализации программы отводится вопросам безопасного поведения в сети интернет, защите персональных данных обучающегося, культуре работы в информационном сетевом пространстве.</p>
методы обучения и воспитания	<p>При реализации программы используются традиционные методы: словесный (обсуждение, беседа, дискуссия), наглядный метод (демонстрация аудио- и визуальных материалов с использованием мультимедийного проектора), практический (выполнение практической работы).</p>
педагогические технологии	<p>При реализации программы используются следующие образовательные технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технология личностно-ориентированного обучения • Информационные технологии, • Технологии сотрудничества • Технологии проблемного обучения • Дистанционные образовательные технологии.
дидактические	В качестве дидактического материала на занятиях

<http://uchitelya.com/informatika/39342-dopolnitelnaya-obrazovatel'naya-programma-kompyuternaya-grafika-i-dizayn.html>

Технические средства обучения.

1. 12 компьютеров с установленным программным обеспечением на каждого обучающегося, выходом в Интернет;
2. Мультимедийный проектор,
3. Экран

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 652185396560566351996131268363309912619724340093

Владелец Титова Ольга Витальевна

Действителен с 17.11.2025 по 17.11.2026