

с. Мирное
2023 г

Пояснительная записка.

ДООП «Нейросети и творчество» разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022г. №678-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо от 18 ноября 2015 года № 09-3242 Министерства образования и науки Российской Федерации «По проектированию дополнительных общеразвивающих программам (включая разноуровневые программы)»;
- Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минпросвещения России от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных 4 программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования до 2030 года»; - Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. №1321 об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае (утв. Приказом Краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» №383-П от 26 сентября 2019 года;
- Устав МБОУ ДОД ЦДТ.

Направленность программы – художественная.

Актуальность программы заключается в том, что ее реализация позволит приобщить детей к работе с искусственным интеллектом для реализации творческих проектов, которые могут применяться в различных областях, таких как дизайн, музыка, кино и т.д.

Изучение способов использования нейронных сетей в искусстве поможет детям создавать что-то новое и оригинальное, окажет благоприятное воздействие на развитие творческих способностей, воображения и интеллекта.

Т.к. для работы с нейросетями требуются умения анализировать данные, выявлять закономерности и принимать решения на основе полученных результатов, будет развиваться логическое мышление и улучшаться способность к решению проблем.

Создание проектов с использованием искусственного интеллекта поможет детям развивать свою креативность и находить новые способы решения задач.

То есть данная программа будет способствовать формированию творческих и технических компетенций, что может пригодиться не только в учебной деятельности, но и в процессе успешной социализации и самореализации обучающихся.

Данная программа даёт возможность освоить детям такой современный вид творчества, как нейронное искусство, научиться основам безопасности работы и использования сети Интернет, которая в наше время является неотъемлемой частью культуры современного общества.

Знания и умения, полученные в ходе занятий по нейронному искусству, обучающиеся смогут использовать при создании различных проектов, для участия в конкурсах, свои работы использовать в качестве визуального приложения к олимпиадам и др.

В данной программе учтены новейшие технологические изменения в области нейронного искусства, в частности – генерация текстов, изображений и анимации с помощью искусственного интеллекта, обработка сгенерированных изображений при помощи графического редактора, использование онлайн сервисов и нейросетей для создания различных проектов. В этом её особенность и отличии от других программ художественной направленности.

Тип программы – одноуровневый.

Уровень освоения – стартовый.

Форма организации – интегрированная.

Адресат программы: учащиеся 11-16 лет. В группе могут обучаться дети разного возраста, интересующиеся искусством искусственного интеллекта. Формирование таких групп даёт возможность учащимся взаимодействовать, обмениваться опытом и помогать друг другу.

Объём программы: 144 часа.

Сроки усвоения программы: 1 год обучения.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями по 10 минут.

Цель программы: способствовать развитию личности ребёнка, его творческому самовыражению, через освоение нейронного искусства.

Задачи программы.

Предметные:

- дать общее представление о нейронных сетях, их возникновении и областях применения;
- раскрыть возможности нейросетей в современном искусстве;
- обучить навыкам создания и редактирования изображений, персонажей и анимации с помощью нейронных сетей, онлайн сервисов и графических редакторов;
- способствовать освоению навыков создания текстов с помощью нейронных сетей, например, описаний персонажей или сценариев для видео;
- выработать потребности обращаться к компьютеру при решении задач из различных предметных областей, базирующихся на осознанном владении информационными технологиями и навыках взаимодействия с компьютером;
- познакомить детей с правилами безопасности в сети Интернет;
- подготовить учащихся к выставкам и фотоконкурсам.

Метапредметные:

- развить зрительное восприятие, художественное видение;
- развить коммуникативные навыки при работе в команде, общении с другими участниками проекта и обсуждении идей;
- развить креативность при создании новых оригинальных проектов, используя нейросети;
- способствовать развитию критического мышления при анализе данных, формировании выводов и принятии решений на основе полученной информации;
- способствовать самостоятельному принятию решений при изучении материала и выполнении заданий с помощью искусственного интеллекта;
- формировать личностные качества детей, такие как наблюдательность, воображение, фантазия, изобретательность, техническое мышление по средствам визуальных технологий;
- формировать способность изучать и анализировать свои работы и работы других людей.

Личностные:

- способствовать воспитанию эстетических чувств: восприятию прекрасного, художественному вкусу, способности видеть красоту и гармонию окружающего мира и выражать свое отношение к нему;
- способствовать саморазвитию: умению учиться новому и развиваться в различных областях знаний на примере использования нейросетей, онлайн сервисов и графического редактора в творчестве;
- способствовать воспитанию потребности и умения работать в коллективе, сотрудничать с другими участниками команды, слушать их мнение и учитывать их интересы при создании проектов;
- способствовать развитию ответственности и уважения к другим людям при работе в команде;
- способствовать воспитанию таких трудовых и нравственных качеств личности, как трудолюбие, упорство и настойчивость при возникновении трудностей в решении поставленных задач, умение ставить цели и доказывать свои идеи.

Учебный план.

№	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля
		всего	в том числе		
			теория	практика	
1. Вводное занятие по нейронным сетям.		2	1	1	анкетирование
2. История возникновения нейросетей и области их применения.		2	1	1	практическое задание
3. Основы работы с компьютером.					
3.1	Знакомство с компьютером и его основные функции.	4	2	2	практическое задание
3.2	Работа в интернете и социальных сетях.	2	1	1	практическое задание
3.3	Цифровая безопасность.	2	1	1	практическое задание
Всего:		8	4	4	

4. Работа с текстами.		4	2	2	практическое задание
5. Генерация изображений при помощи нейросетей.					
5.1	Нейросети для генерации изображений.	2	1	1	практическое задание
5.2	Нейросеть Кандинский.	8	3	5	практическое задание
5.3	Нейросеть Леонардо.	6	2	4	практическое задание
Всего:		16	6	10	
6. Работа в Photoshop с графикой, созданной в нейросетях.					
6.1	Основы Photoshop для работы с нейросетями.	10	5	5	практическое задание
6.2	Редактирование изображений.	6	2	4	практическое задание
6.3	Создание обложек.	4	1	3	практическое задание
6.4	Парлакс-эффект.	4	1	3	практическое задание
6.5	Анимация парлакс-эффекта.	4	1	3	практическое задание
Всего:		28	10	18	
7. Создание презентаций		4	1	3	практическое задание
8. Восстановление и ретушь старых фотографий					
8.1	Восстановление и улучшение фотографий в онлайн сервисах	2	1	1	практическое задание
8.2	Доработка фотографий в Photoshop.	4	2	2	практическое задание
Всего:		6	3	3	
9. Создание логотипов.					
9.1	Генерация и сравнение	2	1	1	практическое

	изображений для логотипа в нейросетях Кандинский и Леонардо.				задание
9.2	Редактирование логотипа в Photoshop.	4	2	2	практическое задание
9.3	Доработка изображения, векторное изображение.	4	2	2	практическое задание
Всего:		10	5	5	
10. Создание персонажей.		8	3	5	практическое задание
11. Озвучка и анимирование персонажей.		6	2	4	практическое задание
12. Поиск музыки и звуков. Запись экрана и веб-камеры.		2	1	1	практическое задание
13. Удаления фона, водяных знаков. Улучшения качества и изменения размера изображений		6	2	4	практическое задание
14. Анимация в Photoshop.					
14.1	Анимация логотипа	10	4	6	практическое задание
14.2	Мультипликация	16	6	10	практическое задание
Всего:		26	10	16	
15. Мультиквест					
15.1	Подготовка к выставке персонажей и онлайн показу.	14		14	практическое задание
15.2	Выставка.	2		2	словесная, наглядная
Всего:		16		16	
	Итого за год:	144	51	93	

Содержание программы.

1. Вводное занятие по нейронным сетям.

Теория: Введение в образовательную программу. Что такое нейросети и как они помогают в творчестве. Авторское право.

Практика: Входная диагностика (анкетирование).

2. История возникновения нейросетей и области их применения.

Теория (лекция): История возникновения нейросетей и области их применения.

Практика: Поиск примеров применения искусственного интеллекта в сети интернет.

3. Основы работы с компьютером.

Теория: Знакомство с компьютером и его основные функции. Включение и выключение. Хранение и обработка информации. Папки и файлы, каталог.

Практика: Создание корневого каталога и папок на ПК.

Теория: Работа в интернете и социальных сетях. Браузеры, сайты и социальные сети.

Практика: Создание электронной почты. Яндекс диск. Предоставление и отмена доступа к файлам облачного хранилища.

Теория: Цифровая безопасность. Защита персональных данных.

Практика: Создание и защита личных аккаунтов в социальных сетях.

4. Работа с текстами

Теория: Нейросети для генерации и перевода текстов. YaGPT. Интерфейс, применение.

Практика: Создание чата, беседы, запросов.

5. Генерация изображений при помощи нейросетей.

Теория: Нейросети для генерации изображений. Обзор, принципы работы.

Практика: Сравнение различных изображений, созданных нейросетью.

Теория: Нейросеть Кандинский. Функционал, интерфейс, знакомство с инструментами.

Практика: Регистрация, создание запросов, генерация изображений, вариации, сохранение изображений.

Теория: Нейросеть Леонардо. Функционал, интерфейс, знакомство с инструментами.

Практика: Регистрация, создание запросов, генерация изображений, вариации, сохранение изображений.

6. Работа в Photoshop с графикой, созданной в нейросетях.

Теория: Основы Photoshop для работы с нейросетями. Функционал, интерфейс, знакомство с инструментами.

Практика: Создание, редактирование и сохранение файлов. Рисунок в Photoshop.

Теория: Редактирование изображений. Цветокоррекция, дорисовка изображений, удаление ненужных объектов.

Практика: Редактирование изображений, созданных при помощи нейросетей.

Теория: Создание обложек. Виды. 3Добложки. Необходимые инструменты и сервисы.

Практика: Создание обложек.

Теория: Парлакс-эффект. Необходимые инструменты и сервисы.

Практика: Создание парлакс-эффекта.

Теория: Анимация парлакс-эффект. Необходимые инструменты и сервисы.

Практика: Анимация парлакс-эффекта.

7. Создание презентаций.

Теория: Презентации. Программы и онлайн-сервисы для создания презентаций.

Практика: Создание презентаций с использованием текстов и изображений, сгенерированных нейросетями.

8. Восстановление и ретушь старых фотографий.

Теория: Сервисы для восстановления и улучшение фотографий.

Практика: Восстановление и улучшение фотографий в онлайн сервисах.

Теория: Доработка фотографий в Photoshop. Необходимые инструменты.

Практика: Доработка фотографий в Photoshop.

9. Создание логотипов.

Теория: Логотипы. Необходимые сервисы по созданию изображений.

Практика: Генерация и сравнение изображений для логотипа в нейросетях Кандинский и Леонардо.

Теория: Инструменты для редактирования логотипов в Photoshop.

Практика: Редактирование логотипа в Photoshop.

Теория: Векторное изображение.

Практика: Доработка изображения.

10. Создание персонажей.

Теория: Персонажи. Идеи. Необходимые сервисы и инструменты.

Практика: Создание персонажей с использованием текстов и изображений сгенерированных нейросетями.

11. Озвучка и анимирование персонажей.

Теория: Необходимые сервисы и инструменты для озвучки и анимирования.

Практика: Озвучка и анимирование персонажей.

12. Поиск музыки и звуков. Запись экрана и веб-камеры.

Теория: Необходимые сервисы и инструменты.

Практика: Поиск музыки и звуков. Запись экрана и веб-камеры.

13. Удаления фона, водяных знаков. Улучшения качества и изменения размера изображений.

Теория: Необходимые сервисы и инструменты.

Практика: Удаления фона, водяных знаков. Улучшения качества и изменения размера изображений.

14. Анимация в Photoshop.

Теория: Анимация логотипа. Необходимые инструменты.

Практика: Анимация логотипа. Сохранение анимации.

Теория: Мультипликация. Необходимые инструменты.

Практика: Создание мультисцены, анимация эскизной раскадровки, создание мультипликации.

15. Мультиквест.

Подготовка к выставке: Создание персонажей, подготовка сценариев для анимации, создание анимации. Печать работ с созданными персонажами, добавление работ для онлайн показа на странице сообщества.

Аттестация: Выставка творческих работ.

Планируемые результаты.

Предметные результаты:

В результате освоения программы обучающиеся

- историю создания нейросетей и их применения в различных областях;
- возможности искусственного интеллекта в современном искусстве;
- правила безопасности в сети Интернет.

- создавать и редактировать изображения, персонажей, анимацию и тексты с помощью нейронных сетей, онлайн сервисов и графических редакторов;
- находить идеи для творческих проектов;
- размещать свои работы, находить группы по интересам и тематические конкурсы в социальных сетях.

Метапредметные результаты:

В ходе реализации программы у обучающихся сформируются следующие ключевые компетенции:

- зрительное восприятие и художественное видение;
- коммуникативные навыки при работе в команде;
- креативность при создании новых оригинальных проектов;
- критическое мышление и умение самостоятельно принимать решения;
- наблюдательность, воображение, фантазия, изобретательность, техническое мышление;
- способность изучать и анализировать свои работы и работы других людей.

Личностные результаты:

- восприятие прекрасного, художественный вкус, способность видеть красоту и гармонию окружающего мира и выражать свое отношение к нему;
- умение работать в коллективе, сотрудничать с другими участниками команды, слушать их мнение и учитывать их интересы при создании проектов;
- ответственность и уважение к другим людям;
- трудолюбие, упорство и настойчивость при возникновении трудностей в решении поставленных задач, умение ставить цели и доказывать свои идеи, стремление к саморазвитию.

Комплекс организационно-педагогических условий.

Условия реализации программы:

- материально-техническое обеспечение: кабинет с партами и стульями, компьютеры учащихся и преподавателя, телевизор, доска;
- информационное обеспечение: интерактивные презентации – авторские; видео-материалы - <https://journal.tinkoff.ru/list/how-to-chat-with-ai/>, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtPJ9IKvJ4ojSWFe18CSKnhmmPHNIaTx->, <https://ya.ru/project/ai/education/course>; наглядные пособия (книги, примеры работ, картинки и т.д.);
- кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Формы контроля:

- формы промежуточного контроля: входящая диагностика – анкетирование, текущий контроль, аттестация – творческое задание

- (включают в себя подготовку, создание персонажей и анимации) и выставку работ;
- формы предоставления результатов: проведение выставок, участие в конкурсах:
 - внутренние конкурсы МБОУ ДОД ЦДТ,
 - региональные и федеральные конкурсы,
 - <https://talantonline.ru/>,
 - <https://aiijc.com/ru/>,
 - <https://vsekonkursy.ru/>.

Оценочные материалы.

Для выявления результативности образовательной деятельности проводится диагностика, в которой предусмотрено три вида контроля: входящая диагностика, текущий контроль и аттестация.

1. Входящая диагностика проводится на вводном занятии в форме анкетирования (Приложение №1), с целью выявления у учащихся интереса к данному виду деятельности:

- максимальный интерес 8-10 развернутых или положительных ответов;
- средний интерес 4-7 развернутых или положительных ответов;
- минимальный интерес 1-3 развернутых или положительных ответа.

2. Текущий контроль позволяет определить объём усвоенного материала. Осуществляется после изучения материала каждого раздела и проводится в форме наблюдений и фиксации коллективной и индивидуальной работы учащихся - публикации, участие в конкурсах и творческие задания (Приложение №2).

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии.	<u>1 уровень (1 балл)</u> – учащийся овладел менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой;
		<u>2 уровень (2 балла)</u> – объём усвоенных знаний составляет более чем ½;
		<u>3 уровень (3 балла)</u> – учащийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренный

		программой за конкретный период.
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам).	<u>1 уровень (1 балл)</u> – учащийся овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений; <u>2 уровень (2 балла)</u> – объём освоенных умений составляет более, чем $\frac{1}{2}$; <u>3 уровень (3 балла)</u> – учащийся овладел практически всеми умениями, предусмотренными программой за конкретный период.
Творческие навыки	Креативность в выполнении заданий.	<u>1 уровень (1 балл)</u> – учащийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания (начальный, элементарный уровень развития креативности); <u>2 уровень (2 балла)</u> – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии (репродуктивный уровень); <u>3 уровень (3 балла)</u> – выполняет практические задания с большой выраженностью творчества (творческий уровень).
Творческая активность	Подготовка творческих проектов для участия в конкурсах.	<u>1 уровень (1 балл)</u> – материал не подготовлен к публикации, ребёнок не демонстрирует потребность в данной деятельности; <u>2 уровень (2 балла)</u> – материал опубликован.
Творческие достижения	Результативность участия в мероприятиях разного уровня.	Не участвовал (0 баллов); Участник (2 балла); Победитель (4 балла).

Рейтинг результативности.

№	Фамилия, ИМЯ	Диагностика результативности					Средний балл
		Теоретические знания	Практические умения	Творческие навыки	Творческая активность	Достижения	
1							
2							
3							

Каждый член объединения набирает определённую сумму баллов за различные виды работы.

3. Аттестация проводится в конце года с целью проверки и оценки результативности освоения программы учащимися. Хорошим показателем развития творческих способностей учащихся является активное участие в выставках и конкурсах различного уровня и наличие побед и призовых мест. В конце года проходит выставка наиболее ярких работ учащихся, созданных в течение учебного года.

Критерии оценивания работ (выставка).

№	Критерий	Описание
1	Техническая грамотность	Правильность выбора нейросетей, онлайн сервисов и инструментов графического редактора для создания проекта.
2	Оригинальность	Способность увидеть новое, необычное.
3	Общественная значимость	Содержание (идея, тема) работы обладает художественной и культурной ценностью, интересно не только его создателю или его близким, но и относительно большому числу чужих людей. Это качество проявляется в художественной обобщенности проекта, т.е. в способности автора, беря за основу конкретный, частный изобразительный материал, показать типичное, характерное для многих таких же объектов или ситуаций.
4	Образность	Способность автора выразить абстрактную идею в конкретной материальной форме.
5	Самостоятельность	Насколько учащийся выполнил весь процесс работы над творческим проектом – от замысла до готового фото.

Критерий проявляется: - в полной мере (3 балла); - частично (2 балла); - слабо проявляется (1 балл); - не проявляется (0 баллов).

Сводная таблица учёта результатов аттестации.

№	Фамилия, имя	Критерии					Общая сумма баллов	Уровень освоения программы
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
Максимальное количество баллов за работу – 15. Высокий уровень – 13-15 баллов; Средний уровень – 8-12 баллов; Низкий уровень – 1-7 баллов.								

Методическое обеспечение.

Методы преподавания.

Учитывая цели и задачи содержания учебного материала, занятия необходимо проводить, применяя разнообразные методы и приёмы обучения.

Словесный метод обучения используется на каждом занятии в виде лекции, беседы, рассказа, изложения нового материала, закрепления пройденного материала.

Наглядный метод обучения используется педагогом для наглядной демонстрации способов работы, выполнения отдельных её элементов при объяснении нового материала. Наглядно представленный материал при обучении работе с использованием нейросетей способствует развитию мыслительной деятельности учащихся, позволяет качественнее усвоить изучаемый материал.

Самостоятельная творческая работа приучает детей к самостоятельности и развивает воображение, при этом возрастает активность учащихся, формируется положительное отношение и интерес к занятиям.

Коллективная работа является одним из методов, приучающих детей справляться с поставленной задачей сообща, учитывать мнение окружающих. Способствует взаимопониманию между членами группы, созданию дружеской атмосферы.

Технологии преподавания.

Мир, в котором развивается современный ребёнок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к образованию с использованием современных информационных технологий (компьютер, планшет, смартфон и др.).

Занятия с использованием **информационно-коммуникационных технологий** не только оживляют учебный процесс, но и повышают мотивацию показа. Ребёнок становится ищущим, жаждущим знаний, творческим, настойчивым и трудолюбивым. Занятия с использованием информационно-коммуникационных технологий не только расширяют и закрепляют полученные знания, но и в значительной степени повышают творческий и интеллектуальный потенциал детей.

Благодаря использованию информационно-коммуникационных технологий, можно реализовать следующие задачи и цели программы:

- сформировать у учащихся устойчивый интерес и стремление к самообразованию;
- формировать и развивать коммуникативную компетенцию;
- дать ученикам знания, определяющие их свободный, осмысленный выбор жизненного пути.

Формы организации учебного занятия.

Для успешного изучения и освоения нового материала на занятиях используются следующие формы обучения:

Лекции – устное изложение какой-либо темы, развивающей творческую мыслительную деятельность учащихся;

Дискуссия – всестороннее публичное обсуждение, которое расширяет знания путём обмена информацией, развивает навыки критического суждения и отстаивания своей точки зрения;

Практическое занятие – самостоятельная работа учащихся под руководством педагога при создании творческих работ, позволяет применять полученные знания и умения на практике;

Экскурсия – коллективный поход, поездка с целью посещения выставок или каких-либо достопримечательностей, играет большое значение в процессе обучения, а так же обогащения чувственного восприятия и наглядных представлений;

Индивидуальная работа – осуществляется при подготовке работ к выставке и различным конкурсам, эта форма наиболее показательна для педагога, т.к. даёт возможность определить уровень усвоения знаний и умений каждым обучающимся.

Календарный учебный график.

	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля	Примечание
сентябрь	1. Вводное занятие по нейронным сетям.	дискуссия	2	входная диагностика	
	2. История возникновения	лекция;	2	текущий	

	нейросетей и области их применения.		практическое задание		контроль	
	3. Основы работы с компьютером.					
	3.1	Знакомство с компьютером и его основные функции.	лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
	3.2	Работа в интернете и социальных сетях.	лекция; практическое задание	2	текущий контроль	
	3.3	Цифровая безопасность.	лекция; практическое задание	2	текущий контроль	
	4. Работа с текстами.		лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
	5. Генерация изображений при помощи нейросетей.					
	5.1	Нейросети для генерации изображений.	лекция; практическое задание	2	текущий контроль	
октябрь	5.2	Нейросеть Кандинский.	лекция; практическое задание	8	текущий контроль	
	5.3	Нейросеть Леонардо.	лекция; практическое задание	6	текущий контроль	
ноябрь	6. Работа в Photoshop с графикой, созданной в нейросетях.					
	6.1	Основы Photoshop для работы с нейросетями.	лекция; практическое задание	10	текущий контроль	
	6.2	Редактирование изображений.	лекция; практическое задание	6	текущий контроль	
дек	6.3	Создание обложек.	лекция; практическое	4	текущий контроль	

			задание			
	6.4	Парлакс-эффект.	лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
	6.5	Анимация парлакс-эффекта.	лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
	7. Создание презентаций		лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
январь	8. Восстановление и ретушь старых фотографий.					
	8.1	Восстановление и улучшение фотографий в онлайн сервисах	лекция; практическое задание	2	текущий контроль	
	8.2	Доработка фотографий в Photoshop.	лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
	9. Создание логотипов.					
	9.1	Генерация и сравнение изображений для логотипа в нейросетях Кандинский и Леонардо.	лекция; практическое задание	2	текущий контроль	
	9.2	Редактирование логотипа в Photoshop.	лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
	9.3	Доработка изображения, векторное изображение.	лекция; практическое задание	4	текущий контроль	
февраль						
	10. Создание персонажей.		лекция; практическое задание	8	текущий контроль	
	11. Озвучка и анимирование персонажей.		лекция; практическое	6	текущий контроль	

			задание			
	12. Поиск музыки и звуков. Запись экрана и веб-камеры.		лекция; практическое задание	2	текущий контроль	
март	13. Удаления фона, водяных знаков. Улучшения качества и изменения размера изображений		лекция; практическое задание	6	текущий контроль	
	14. Анимация в Photoshop.					
	13.1	Анимация логотипа	лекция; практическое задание	10	текущий контроль	
апрель	13.2	Мультипликация	лекция; практическое задание	16	текущий контроль	
	15. Мультиквест.					
май	15.1	Подготовка к выставке персонажей и онлайн показу.	экскурсия; практическое задание	14	текущий контроль	
	15.2	Выставка.	индивидуальная работа	2	аттестация	
Итого за год:				144		

Список источников.

Список рекомендуемой литературы:

1. Картер, Джейд. Нейросети начало / Джейд Картер – «ЛитРес: Самиздат», эл. книга, 2023. – 227с.
2. Картер, Джейд. Нейросети. Генерация изображений / Джейд Картер – «ЛитРес: Самиздат», эл. книга, 2023. – 227с.

3. Клеон, Остин. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения / Остин Клеон; [пер. с англ. С. Филина]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 176с.
4. Нейросеть. Пошаговое руководство по генерации картинок и текста. – М.: АСТ, 2023. – 111с.
5. Фолкнер, Эндрю. Чавез, Конрад. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / Эндрю Фолкнер, Конрад Чавез; [пер. с англ. М.А. Райтман]. – М.: Издательство «Эксмо», 2021. – 448с.

Рекомендуемые интернет ресурсы:

1. editor.fusionbrain.ai – Нейросеть для генерации изображений [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://editor.fusionbrain.ai/>
2. fotoshoponline.ru – Бесплатный редактор фото Fotoshop Online [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://fotoshoponline.ru/>
3. leonardo.ai – Нейросеть для генерации изображений [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://leonardo.ai/>
4. podcast.adobe.com – Нейросеть для обработки звука [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://podcast.adobe.com/>
5. yaGPT – Нейросеть для генерации текста [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://yandex.ru/project/alice/yagpt>

Приложение №1

Входная диагностика – анкета.

1	Ф.И.О.	
2	Умеешь ли ты пользоваться	• Да

	компьютером?	• Нет
3	Знаешь ли ты, что такое искусственный интеллект?	• Да • Нет
4	Какие нейросети ты знаешь?	
5	Приходилось ли тебе использовать возможности искусственного интеллекта и онлайн сервисов?	• Да • Нет • Не знаю
6	Нравится ли тебе рисовать (на бумаге или телефоне/планшете)?	• Да • Нет
7	Какие графические редакторы ты знаешь?	
8	Любишь ли ты придумывать истории и персонажей?	• Да • Нет
9	Для чего ты хочешь использовать изображения или видео созданные при помощи нейросетей?	• Для показа в соц. сетях • Для школьных проектов • Для творческих проектов
10	В каких социальных сетях ты общаешься?	

Приложение №2

Творческое задание.

1. Идея: Выберите героя, которого вы хотите изобразить на своем рисунке. Это может быть кто угодно: человек, животное или выдуманный персонаж.

- 2. Сценарий:** Придумайте короткую историю про выбранного персонажа с помощью языковой модели.
- 2. Подготовка:** Создайте эскиз или набросок своего изображения. Вы можете использовать карандаши, маркеры или любой другой материал для рисования.
- 3. Промпт:** Напишите задание (промпт) для нейронной сети, с помощью которого будет генерироваться изображение.
- 4. Генерация:** Создайте изображение при помощи нейросети Леонардо или Кандинский. Вы можете регулировать параметры промпта, чтобы получить желаемый результат.
- 5. Редактирование:** После того, как нейросеть сгенерирует изображение, отредактируйте его, используя Photoshop.
- 6. Анимация:** Анимлируйте полученное изображение согласно придуманному сценарию.
- 7. Презентация:** Создайте презентацию своего проекта, включая описание темы, эскизы, процесс создания и редактирования.