

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

РЕКОМЕНДОВАНА
Методическим советом ДДТ
протокол № 1
от 25.08.2022

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДДТ
И.Ю. Филиппова
Приказ № 66-о от 25.08.2022

Дополнительная общеобразовательная программа
«Графический дизайн»

Возраст детей: 14-17 лет
Срок реализации: 1 год

Объединение «Графический дизайн»
педагог дополнительного образования
Иванов Андрей Владимирович

г. Удомля, 2022–2023 учебный год

Паспорт программы

№ п/п	Основные характеристики программы	Информация о программе
1.	Название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Графический дизайн»
2.	Краткое название	Графический дизайн
3.	Вид программы	Модифицированная
4.	Уровень программы	Углубленный уровень
5.	Направленность программы	Техническая
6.	Вид деятельности	Дизайнерское творчество
7.	Адаптирована для детей с ОВЗ	нет
8.	Форма обучения	Очная с применением дистанционных технологий
9.	Наименование и реквизиты федеральных гос. требований	<p>1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);</p> <p>2. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».</p> <p>3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;</p> <p>4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);</p> <p>5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;</p> <p>6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);</p> <p>7. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3)</p>
10.	Краткое описание	Программа дает возможность обучающимся реализовать свои изобразительные, творческие, дизайнерские и исследовательские способности посредством использования информационно-коммуникационных технологий.
11.	Содержание программы	<p>Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.</p> <p>Программа «Графический дизайн» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков в рамках выполнения творческих проектов способами компьютерных технологий.</p>

		Знания, полученные при освоении программы «графический дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения пяти компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.				
12.	Ключевые слова для поиска программы	Дизайн, творчество, графический дизайн, вектор, графика, композиция				
13.	Цели и задачи	Цель программы: развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей обучающихся на основе практической деятельности в области современных информационно-коммуникационных технологий; мотивация школьника к наиболее полному выявлению и развитию личностных возможностей; формирование готовности к самоопределению, видению системно-научной картины мира и развитие на их основе компетенций в области информационно-коммуникационных технологий, необходимых для реализации собственных идей в будущей профессиональной деятельности.				
14.	Результат	Обучающиеся должны научиться базовым приемам работы с интерфейсом растрового графического редактора GIMP, применять различные инструменты и возможности программы, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.				
15.	Материальная база	Мультимедийные средства, компьютеры с необходимым программным обеспечением.				
16.	Требования к состоянию здоровья	Без предъявления требований				
17.	Требуется наличие медицинской справки для зачисления на программу	Не требуется				
18.	Возрастной диапазон, лет	14-17 лет				
19.	Число обучающихся в группе	15				
20.	Способ оплаты	На бюджетной основе				
21.	Статус					
22.	Значимый проект					
23.	Учебный план	№	Тема занятия	Распределение часов		
				Всего	Теория	Практика
		1.	Растровый графический редактор GIMP	102	20	82
		2.	Векторный графический редактор Inkscape	42	10	32
				144	30	114
25.	Продолжительность	1 год				
26.	Количество мест по программе	15				
27.	Адрес реализации программы	171841, Тверская область, г. Удомля, пр. Курчатова, д.17, кабинет № 115				
28.	Юридический адрес организации	171841, Тверская область, г. Удомля, пр. Курчатова, д.17				

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа учебного модуля «Графический дизайн» разработана на основе следующих нормативно правовых документов:

Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.)

Цель программы: развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей обучающихся на основе практической деятельности в области современных информационно-коммуникационных технологий; мотивация школьника к наиболее полному выявлению и развитию личностных возможностей; формирование готовности к самоопределению, видению системно-научной картины мира и развитие на их основе компетенций в области информационно-коммуникационных технологий, необходимых для реализации собственных идей в будущей профессиональной деятельности.

В постиндустриальном обществе в настоящее время очень активно развиваются информационно-коммуникационные технологии, поскольку социальный заказ современных работодателей заключается в поиске специалистов, владеющих новейшими компьютерными технологиями, позволяющими автоматизировать и ускорить процессы разработки тех или иных продуктов для последующей эксплуатации. Мультимедийные компьютерные технологии во многих повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью информационной культуры современного гражданина общества. В связи с этим, необходимо в подростковом возрасте школьника развивать интерес к новейшим графическим программам и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний, умений и навыков в будущей профессиональной деятельности.

Программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества; предопределить творческие способности школьника в области дизайнерского проектирования в современных графических редакторах; актуализировать имеющиеся знания, умения и навыки обучающихся в области информационно-коммуникационных технологий; поддерживать познавательную деятельность школьников в приобретении новых знаний, умений и навыков.

Программа дает возможность обучающимся реализовать свои изобразительные, творческие, дизайнерские и исследовательские способности посредством использования информационно-коммуникационных технологий.

Задачи дополнительной общеразвивающей программ технической направленности «Компьютерная графика»

Образовательные задачи:

– организовать образовательный процесс, способствующий формированию информационной, творческой и алгоритмической культуры, а также представлению о ПК как об универсальном устройстве сбора, хранения, обработки и передачи информации;

- способствовать развитию умений использования компьютерных устройств, соблюдению установленных правил поведения, информационной этики и права при работе с компьютерными программами;

- сформировать навыки работы с ПК в программах Gimp и Inkscape;

- способствовать развитию умений формализации и структурирования информации, а также определять способ представления данных с использованием графических программ для их обработки исходя из

- поставленной задачи;

Развивающие задачи:

- способствовать формированию адекватной самооценки;

- способствовать развитию познавательных интересов, творческого, дизайнерского мышления и пространственного воображения;

- способствовать развитию проектного мышления;

- активизировать коммуникативные умения в процессе взаимодействия с учителем;

- способствовать формированию и развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Воспитательные задачи:

- способствовать развитию мотивации к разработке творческих проектов на основе информационно-коммуникационных технологий;

- обеспечить устойчивое осознание важности овладения современными информационно-коммуникационными технологиями для последующего

- использования в профессиональной деятельности;

- сформировать самостоятельность при выполнении лабораторных работ и творческих проектов;

- способствовать развитию чувства личной ответственности за качество выполненной работы;

- сформировать уважительное отношение к идеям, мнениям и выступлениям одноклассников;

- способствовать развитию творческого потенциала путем активизации пространственного воображения и дизайнерского мышления;

- развивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации вычислительной техники.

Формирование навыков:

- работы на ПК для выполнения конкретных прикладных задач;

- работы в растровом графическом редакторе GIMP, векторном графическом редакторе Inkscape;

- работы в актуальной операционной системе MS Windows 10 и в пакете программ MS Office.

- Приобретение знаний и умений:

- решение типичных задач, возникающих при редактировании и обработке растровых и векторных изображений;

- грамотное и осознанное применение инструментария растровых и векторных графических редакторов;

- овладение приемами обработки и создания растровых

- изображений и векторных рисунков;

- умения творчески выполнять задания по компьютерной графике, самостоятельно пополнять свои знания, развивать и совершенствовать навыки освоения пакетов графических программ;

- формирование самостоятельного и ответственного подхода к созданию компьютерного продукта.
- Оздоровительная задача: формирование навыков и здоровых привычек при работе на ПК:
- правильная осанка;
- применение комплекса упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника;
- самоконтроль времени работы за ПК.

Актуальность

Программа «Графический дизайн» позволит школьникам расширить и дополнить образование в области информационно-коммуникационных технологий, основ дизайнерской деятельности и изобразительного искусства. Данная программа является востребованной среди подростков и молодежи, поскольку ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков, необходимых для будущей студенческой и профессиональной деятельности во взрослой жизни. Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования.

Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна. Программа «Компьютерная графика» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков в рамках выполнения творческих проектов способами компьютерных технологий. Знания, полученные при освоении программы «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения пяти компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы «Графический дизайн» основано на изучении компьютерных технологий путем выполнения лабораторных работ и исполнения творческих проектов с применением приобретённых навыков, способствующих развитию таких личностных качеств как самостоятельность, логическое и образное мышление, а также развитию способностей в области дизайнерского проектирования.

Для успешного решения проектных задач обучающемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания, умения и навыки в результате освоения программы «Графический дизайн» могут способствовать также развитию интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа школьников заключается в выполнении лабораторных работ и творческих проектов по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно.

Педагогическая целесообразность. Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний об окружающем мире и изучение инновационных информационно-коммуникационных технологий. Такое сочетание форм позволяет качественно сформировать предметные навыки (работа в графических редакторах GIMP, Inkscape, поиск информации в сети Интернет) и поддерживать на высоком уровне познавательный интерес обучающихся, а также готовность к творческой деятельности.

Возраст обучающихся:

Программа предназначена для обучающихся 15-17 лет. Специального отбора для обучения по данной программе не предусмотрено. Отбор осуществляется исключительно исходя из личной инициативы школьника.

Сроки реализации программы

Срок реализации программы: 1 год. Основные принципы, на которых строится организация образовательного процесса на занятиях, заключаются в преемственности знаний на всех этапах обучения и гибкости в выборе содержания обучения.

Тематическое планирование

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн» является модульной программой.

Модульное построение

Модуль 1. «Растровый графический редактор GIMP» (102 ч.) Модуль 2. «Векторный графический редактор Inkscape» (42 ч.)

Изучение курса подготовит сознание обучающихся к системно информационному восприятию мира, заложит основы к продолжению образования и стремление к самообразованию, развитие творческого, дизайнерского и прикладного системного мышления, обеспечив в дальнейшем социальную адаптацию и успешную профессиональную и личностную самореализацию.

Содержание модулей программы дополнительной образовательной общеразвивающей программы технической направленности «Графический дизайн»:

Первый модуль – работа в растровом графическом редакторе GIMP, отработка умений применения инструментария для решения поставленных творческих задач, выполнение зачётной работы с выступлением перед аудиторией.

Второй модуль – работа в векторном графическом редакторе Inkscape, отработка умений применения инструментария для решения поставленных творческих задач, выполнение зачётной работы с выступлением перед аудиторией.

№	Тема занятия	Распределение часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Растровый графический редактор GIMP	102	20	82
2.	Векторный графический редактор Inkscape	42	10	32
		144	30	114

Содержание программы «Графический дизайн»

Тема 1.1: Введение в растровый графический редактор GIMP

Теория: Введение в растровую графику. Сравнение векторной и растровой графики. Основные понятия растровой графики. Возможности GIMP. Основные принципы GIMP. Основные приёмы использования GIMP. Диалоги и панели. Загрузка изображений в GIMP.

Практика: Приобретение умений в работе с палитрой и перемещением графического изображения. Знакомство с «горячими» клавишами. Упражнение «Создание фона».

Тема 1.2: Навигация по изображению

Теория: Изменение масштаба. Увеличение, уменьшение области изображения. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения.

Практика: Приобретение навыков масштабирования, изменения размера изображения. Упражнение «Рисование облака». Упражнение «Открытие на 8 марта».

Тема 1.3: Инструменты преобразования и кадрирование изображений

Теория: Инструменты преобразования. Кадрирование. Комбинирование рисунков из разных изображений.

Практика: Формирование умений по преобразованию и кадрированию изображений. Упражнение «Рисование пушистых шариков». Упражнение «Светящийся текст». Упражнение «Картинка в нескольких кадрах». Упражнение «Вставить картинку в текст».

Тема 1.4: Фильтры

Практика: Приобретение умений по грамотному использованию инструментов «Заливка», «Прямоугольное выделение» для изображений. Освоение меню «Фильтры». Упражнение «Логотип из фотографии».

Тема 1.5: Инструменты рисования

Практика: Приобретение навыков работы с инструментами рисования: «Кисть», «Выравнивание», «Перемещение», «Вращение», «Кадрирование», «Штамп», «Штамп с перспективой» на изображениях. Упражнение «Прекрасный лик осени». Упражнение «Модель планеты Земля на фоне Млечного пути». Упражнение «Имитация модульной картины».

Тема 1.6: Плагин G'MIC

Практика: Упражнение «Объёмный текст из воды с брызгами». Упражнение «Эффект Droste».

Тема 1.7: Выделение объекта

Практика: Приобретение навыков работы с инструментами «Умные ножницы», «Контур», «Выделение произвольных областей», «Резинка». Развитие умений грамотного использования инструментов «Вращение», «Перемещение». Упражнение «Эффект свечения».

Тема 1.8: Быстрая маска

Практика: Приобретение навыков работы с «Быстрой маской». Формирование умений корректировки тона и цветового баланса изображения. Упражнение «Нежные объятия письма».

Тема 1.9: Инструмент «Градиент»

Практика: Приобретение навыков работы с инструментом «Градиент» на примере различных изображений. Формирование навыков комбинирования из двух изображений одного. Упражнение «Плавный переход между фото». Упражнение «Пингвин».

Тема 1.10: Анимация

Практика: Приобретение умений создания графической анимации с помощью соединения слоёв. Закрепление изученных приёмов использования основных инструментов графического редактора GIMP. Самостоятельное создание анимации, состоящей из трёх слоёв. Упражнение «Пишущий карандаш». Упражнение «Вращающаяся планета на руках». Упражнение «Анимация аватарки».

Тема 1.11: Творческая работа

Формирование устойчивых знаний, умений и навыков по применению различных инструментов и эффектов в растровом графическом редакторе GIMP. Самоанализ и рефлексия сформированности знаний, умений и навыков работы в растровом графическом редакторе GIMP. Развитие умений аргументированно, грамотно и ёмко излагать свои мысли во время выступления в рамках защиты творческого проекта.

Форма представления: Защита творческой работы с использованием презентации, разработанной в Microsoft PowerPoint.

Тема 2.1: Введение в векторный графический редактор Inkscape *Теория:* Запуск программы. Интерфейс программы. Изменение масштаба. Создание документа. Изменение параметров страницы. Сохранение документов.

Практика: Приобретение базовых навыков по управлению интерфейсом программы Inkscape.

Тема 2.2: Создание и редактирование фигур

Теория: Создание фигур. Инструменты рисования: «Прямоугольник», «Эллипс», «Звёзды и многоугольники», «Спираль». Выделение объектов. Выделение нескольких объектов. Группировка объектов. Заливка и штрих. *Практика:* Приобретение навыков грамотного и осознанного использования основных инструментов. Отработка «горячих» клавиш. Создание смыслового изображения с применением основных инструментов рисования, приёмов выделения объектов.

Тема 2.3: Дублирование, выравнивание и распределение

Теория: Дублирование объекта. Выравнивание объектов. Логические операции над объектами. Изменение порядка объектов. Клонирование объектов.

Практика: Приобретение навыков грамотного и осознанного применения основных операций для объектов. Создание орнамента из четырёх вертикальной последовательности повторяющихся/чередующихся узоров.

Тема 2.4: Создание и редактирование контуров

Практика: Приобретение навыков грамотного и осознанного управления контурами объектов.

Тема 2.5: Работа с текстом

Теория: Создание текстового объекта. Кернинг. Расположение текста вдоль кривой. Заверствывание текста в блок.

Практика: Приобретение навыков грамотного и осознанного управления основными операциями над текстом. Разработка объявления «Мы ищем таланты». Создание листа с бейджами для дежурных.

Тема 2.6: Работа с растровыми изображениями

Теория: Вставка растровых фрагментов. Перевод векторного изображения в растровое.

Практика: Формирование умения добавлять растровые объекты к векторным изображениям. Приобретение навыков перевода векторного изображения в растровое.

Тема 2.7: Творческая работа

Создание иллюстрации на свободную тему. Примерные темы творческих работ: создание обложки книги, создание обложки диска, создание календаря, создание плаката, создание иллюстрации любимых героев.

Форма представления: Защита творческой работы с использованием презентации, разработанной в Microsoft PowerPoint.

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

Форма организации образовательной деятельности обучающихся:

- Индивидуальная;
- Фронтальная.

Форма обучения - очная. Формы проведения занятий – аудиторные: учебное занятие, защита творческой работы.

Виды деятельности на занятии:

- Урок-практикум;
- Конкурс творческих работ – защита творческих проектов;
- Лекция.

Программа предполагает изучение теоретического материала и практическую деятельность учащихся при оформлении и представлении работы. Обеспечивается баланс между приобретением новых мыслительных навыков, освоением фундаментальных знаний в предметной области и формированием практических навыков работы с компьютером.

Для успешной реализации программы необходимы следующие условия:

1. Организационно – педагогические

Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с индивидуальными рабочими местами для обучающихся и отдельным рабочим столом для педагога, с постоянным доступом в Интернет, с мультимедийным проектором. Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой.

2. Кадровые

Педагог дополнительного образования;
Системный администратор.

3. Материально-технические

Для проведения лекций-презентаций, презентаций проектов, просмотра видеоматериалов по модулю, а также выполнения лабораторных работ необходим учебный кабинет, оборудованный мультимедийными средствами, в том числе достаточным количеством компьютеров с необходимым программным обеспечением.

4. Методические рекомендации по выполнению лабораторных работ

Выполнение лабораторных работ способствует систематизации имеющихся у школьников теоретических знаний и практическому их закреплению эмпирическим методом. Лабораторные работы имеют большое воспитательное значение, способствуют развитию мышления у школьников.

Лабораторные работы выполняются на базе IT-куба, а также дома.

В процессе выполнения лабораторных работ в зависимости от содержания заданий школьники должны соблюдать элементарные требования по технике безопасности и противопожарной безопасности.

Цель лабораторных занятий

Формирование у школьников знаний, умений и навыков по приемам создания и редактирования растровых и векторных изображений, которые они смогут впоследствии применять при решении профессиональных задач.

Задачи лабораторных занятий

При обучении компьютерной графике ставятся следующие задачи:

- сформировать представление о видах компьютерной графики, об аппаратных и программных средствах, необходимых для работы с графикой;
- освоить приемы обработки и создания растровых изображений и векторных рисунков (средствами программ Gimp и Inkscape);

– сформировать умения творчески подходить к выполнению заданий по компьютерной графике, самостоятельно пополнять свои знания, развивать и совершенствовать навыки освоения пакетов графических программ.

В процессе выполнения практических работ школьники должны освоить растровый графический редактор Gimp, векторный графический редактор Inkscape.

В период выполнения лабораторной работы учитель контролирует и проводит консультации для школьников.

Для выполнения лабораторных работ рекомендуется использовать учебное пособие: Компьютерная графика: учеб. -пособ. / авт.- сост. Л.Г. Казакова; Перм. гос. пед. унт – Пермь, 2006. – 101 с.

По окончании курса школьники выполняют зачётную практическую работу в одном из графических редакторов. Зачетное задание должно носить ярко выраженный утилитарный характер и обладать художественно-эстетической ценностью.

Критериями для оценки зачетного задания являются:

- композиционное решение;
- цветовая композиция работы;
- оригинальность воплощения идеи;
- техническое исполнение графических элементов;
- практическая значимость работы.

Каждый критерий оценивается 1 баллом.

Соответствие зачетной работы всем критериям позволит школьнику получить 5 баллов, что соответствует оценке «отлично». Вышеуказанные критерии используются и для оценки текущих творческих заданий, предусмотренных в ряде работ.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

Программа предполагает развитие познавательных способностей от игровых до саморазвития, а также создаст условия для развития личностных качеств школьников.

Личностные:

- Сформировать готовность обучающихся к целенаправленной познавательной деятельности;
- Развить у обучающихся целостность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и IT-технологий;
- Сформировать у обучающихся мотивацию к занятиям по информационно-коммуникационным технологиям;
- Развить у обучающихся стремление использовать в повседневной жизни полученные знания, умения и навыки в процессе изучения других предметов;
- Развить у обучающихся креативные способности посредством активизации творческого мышления.

Метапредметные:

- Сформировать у школьников адекватную самооценку;
- Сформировать у школьников личную ответственность за качество выполненной работы;
- Сформировать уважение к другому мнению;
- Развить познавательный интерес, техническое мышление и пространственное воображение, творческие, коммуникативные и организаторские способности;
- Сформировать осознание эффективности самообразования.

Предметные:

- Обеспечить устойчивость знаний об основах компьютерной грамотности, в том числе знаний о необходимой базе для работы с большими данными;
- Сформировать навыки самостоятельного поиска и обработки информации;
- Сформировать навыки владения современными растровыми и векторными графическими редакторами, а также новейшими методами самообразования: обучающие программы, электронные документы,
 - развивающие игры и т. п.;
- Сформировать навыки работы в наиболее распространенной операционной системе «Windows», а также в пакете офисных программ «Microsoft Office»;
- Сформировать представление об эстетике, композиции, композиционном решении, пропорциях изображения, разработанного в графических редакторах;
- Сформировать навыки грамотного и осознанного управления инструментарием графических редакторов;
- Обеспечить устойчивость знаний научной терминологии и названий инструментов и функций, используемых при работе в графических редакторах.

Планируемые результаты

	Модуль	Планируемые результаты
1.	Растровый графический редактор GIMP	Обучающиеся должны научиться базовым приемам работы с интерфейсом растрового графического редактора GIMP, применять различные инструменты и возможности программы, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.
2.	Векторный графический редактор Inkscape	Обучающиеся должны научиться базовым приемам работы с интерфейсом векторного графического редактора Inkscape, применять различные инструменты и возможности программы, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.

Мониторинг образовательного процесса

Формы аттестации	Модули	
	1	2
- текущая	+	+
- промежуточная	+	+
- итоговая	+	+
Методы отслеживания		
- творческая работа	+	+
- конкурсная работа	+	+
Фиксирование результатов		
- кимы по итогам работы за полугодие (Приложение 1)	+	+
- кимы по итогам работы за год (Приложение 1)	+	+
- карта результативности	+	+
Механизмы отслеживания		
- учебная активность на занятии	+	+
- интерес к самообразованию	+	+
Механизмы оценивания		
- педагогическое наблюдение	+	+

- стабильность посещений занятий	+	+
----------------------------------	---	---

Методика выявления результативности

- Текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающегося.
- Беседа.
- Наблюдение.
- Анализ практических работ.
- Коллективный разбор ошибок в работах.

Оценка промежуточных результатов

После объяснения нового материала обучающиеся выполняют небольшие задания для формирования первичных навыков работы в графических редакторах, которые сразу на занятии проверяются педагогом, проводится беседа, коллективное обсуждение работ.

Оценка итоговых результатов

Оценка итоговых результатов проводится в конце всего курса при проведении презентации итоговых работ. На итоговом занятии проходит демонстрация лучших работ школьников.

При подведении итогов по усвоению программы учитывается участие в конкурсах, выставках и весенней научно-практической конференции.

Основные методики проверки результативности

Параметры	Критерии	Показатели	Методики
Практические умения и навыки	Уровень выполнения лабораторных работ	Соблюдение ТБ при работе за компьютером, самостоятельность выполнения работы	Анализ лабораторных работ
Познавательная деятельность	Потребность посещать занятия, способность реализовывать свои идеи	Устойчивое усвоение учебного материала, отсутствие пропусков занятий, качественно выполненные творческие работы, участие в конкурсах и выставках	Анализ работ, статистика посещения занятий, анализ активности участия в конкурсах и выставках.
Логическое, творческое, дизайнерское мышление, память, внимательность	Уровень развития зрительной и др. видов памяти, способность фантазировать, видеть прекрасное в окружающем мире	Способность быстро запоминать информацию, способность отображать реальные объекты в среде графического редактора	Беседы, наблюдение, анализ работ
Развитие коммуникации	Содержательность, выразительность, лаконичность	Грамотная речь, правильное и осознанное употребление терминов, связанных с компьютером и графическими программами и умение точно и ёмко изложить свою точку зрения	Беседы, индивидуальные собеседования

Календарно-тематическое планирование

№	Тема	Часы	Дата
1	Растровый графический редактор GIMP Вводное занятие. Введение в растровый графический редактор GIMP		
2	Растровый графический редактор GIMP Навигация по изображению		
3	Растровый графический редактор GIMP Инструменты преобразования и кадрирования изображений		
4	Растровый графический редактор GIMP Фильтры		
5	Растровый графический редактор GIMP Инструменты рисования		
6	Растровый графический редактор GIMP Плагин G/MIC		
7	Растровый графический редактор GIMP Выделение объекта		
8	Растровый графический редактор GIMP Быстрая маска		
9	Растровый графический редактор GIMP Инструмент «Градиент»		
10	Растровый графический редактор GIMP Анимация		
11	Растровый графический редактор GIMP Творческая работа		
12	Векторный графический редактор Inkscape Введение в векторный графический редактор Inkscape		
13	Векторный графический редактор Inkscape Создание и редактирование фигур		
14	Векторный графический редактор Inkscape Дублирование, выравнивание и распределение		

Контрольно-измерительные материалы полугодического и годового контроля по программе
«Графический дизайн»
Педагог дополнительного образования – Иванов Андрей Владимирович

Таблица 1

№	УУД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1.	Познавательные	Основная терминология графического редактора	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Полугодовой и годовой контроль
2.		Умение использовать основные инструменты графического редактора	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Полугодовой и годовой контроль
3.		Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует приемы копирования; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует приемы копирования нерационально.	Полугодовой и годовой контроль
4.		Цветовая гамма	Анализ итоговой работы	А – использована широкая палитра цветов, учитываются законы сочетания цвета В – использована скудная палитра С – недопустимые сочетания цвета	Полугодовой и годовой контроль
5.		Умение создать, сохранить и экспортировать файл	Наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Полугодовой и годовой контроль

6.	Регулятивные	Умение адекватно воспринимать конструктивные замечания педагога	Наблюдение	А – умеет адекватно воспринимать замечания педагога В – умеет адекватно воспринимать замечания педагога, но не всегда С – не умеет адекватно воспринимать замечания педагога	Полугодовой и годовой контроль
7.	Коммуникативные	Сотрудничество с педагогом	Наблюдение	А – умеет сотрудничать с педагогом В – умеет сотрудничать с педагогом, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с педагогом	Полугодовой и годовой контроль
8.		Сотрудничество с другими обучающимися	Наблюдение	А – умеет сотрудничать с другими обучающимися В – умеет сотрудничать с другими обучающимися, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с другими обучающимися	Полугодовой и годовой контроль
9.		Способность к рефлексии	Наблюдение	А – склонен и способен к анализу собственной деятельности В – склонен и способен к анализу собственной деятельности, но с затруднениями С – склонен, но не способен к анализу собственной деятельности	Полугодовой и годовой контроль

