

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 83»**

ПРИНЯТО Протокол от
29.08.2024 № 1
Решением педагогического
совета

УТВЕРЖДАЮ: Директор
МБОУ «СОШ № 83»
_____ Е.В.Демина

Приказ от 30.08.2024 № 230

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
« Графический дизайн »
Возраст обучающихся: 11 – 17 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Кутукова Людмила
Витальевна,
педагог дополнительного
образования

ЗАТО Северск 2024г

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике курс «Графический дизайн» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 6-9 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности и на основе книги дизайнера – графика, профессора Харьковской академии дизайна и искусств Владимира Ивановича Лесняка «Графический дизайн» (основы профессии).

Программа разработана для осуществления образовательной деятельности обучающихся 6-9 классов в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 28 июля 2017 г. № 1632-р «Об утверждении программы «Цифровая экономика Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам (утверждён приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г., №196);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Министерства образования и науки России от 18 ноября 2015 года №09-3242;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Программа внеурочной деятельности по курсу «Графический дизайн» направлена реализацию личностно – ориентированного учебного процесса, чтобы обучающий смог оценить свой потенциал и познакомиться с разными видами и направлениями в области графического и компьютерного дизайна: промышленный дизайн, дизайн интерьеров, арт-дизайн, дизайн среды и ландшафтный дизайн, визаж, дизайн одежды и обуви.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Дополнительное образование по информатике по курсу «Графический дизайн» основной школы является внеурочной деятельностью и частью организационного курса информатики, который включает в себя пропедевтическую и профориентационную направленность по отношению к профильному образованию. Областью изучения данного курса является «язык» и специфика графического и компьютерного дизайна. В содержании курса сделан акцент на художественное восприятие, на развитие воображения, фантазии и мышления при разработке и выполнении графических работ с использованием ИКТ.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного

из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся средней школы, и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена повсеместным использованием графики в различных отраслях и сферах деятельности человека. Программа дает обучающимся возможность получить теоретические знания и практические навыки работы в векторной программе, позволяет расширить знания в области информационных технологий, помогает определиться в выборе будущей профессии, стать востребованными на рынке труда, способствует развитию интеллекта, формированию социально-активной личности.

Новизна программы

Программа заключается в сочетании технической и художественной подготовки обучающихся, т.к. для успешного овладения компьютерной графикой необходимо знание основ рисунка, живописи, композиции и цветоведения, законов формообразования; а также умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии. Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она способствует раскрытию роли информационных технологий в формировании естественнонаучной картины мира, формированию компьютерного стиля мышления, подготовке обучающихся к жизни в информационном обществе. Программа позволит выявить заинтересованных обучающихся, оказать им помощь в формировании навыков работы в векторной программе Inkscape, повысить уровень их пространственного мышления и воображения.

Отличительная особенность программы

Отличительная особенность программы состоит в том, что она является мощным образовательным инструментом, который не только позволяет привить обучающемуся привычку использовать готовое, а обучает создавать, воплощать свои конструкторские и дизайнерские идеи.

Цель программы:

- формирование у обучающихся представление об основах графического и компьютерного дизайна.

Задачи программы:

Обучающие:

- изучить фундаментальные основы компьютерной графики;
- развить творческое мышление и пространственное воображение;
- сформировать дизайнерские способности у обучающихся;
- приобрести навыки работы с графическими программами;
- воспитать ответственное отношение к соблюдению этических и
- правовых норм информационной и графической деятельности;
- овладеть современными ИКТ как элементом общей культуры человека.

Развивающие:

- развивать инженерное мышление, навыки моделирования, эффективного использования компьютерных систем;
- развивать мыслительные, творческие, коммуникативные способности обучающихся;
- развивать любознательность в области цифрового дизайна;

- развивать интеллектуальные и практические умения, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания.

Воспитательные:

- воспитывать устойчивый интерес к цифровому дизайну;
- воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через техническое творчество.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Тематический блок	Количество часов			Форма контроля итогов
	теор	практ	всего	
Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия.	1	1	2	Тест
I. Графический дизайн и основные сведения о программе	3	7	10	Практическая работа
II. Контур и фигуры. Трансформация объектов	2	4	6	Практическая работа
III. Текст	2	6	8	Практическая работа
IV. Цвет	1	5	6	Практическая работа
V. Растровые изображения	1	5	6	Практическая работа
VI. Заливка и обводка	2	4	6	Практическая работа
VII. Организация объектов	1	3	4	Практическая работа
VIII. Специальные эффекты	1	3	4	Практическая работа
IX. Творческие проекты	5	11	16	Практическая работа
X. Итоговое занятие.	2		2	Защита итоговой работы
Итого			70	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

	Название раздела тема	Количество часов			Форма аттестации
		всего	теория	пр. работа	
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия.	2	1	1	Тестирование
I. Графический дизайн и основные сведения о программе		10	3	7	
2.	1. История развития компьютерного и графического дизайна.	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование
3.	2. Основные сведения о программе Inkscape	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование
4.	3. Интерфейс и главные элементы программы	4	1	3	Педагогическое наблюдение и консультирование
II. Контур и фигуры.		6	2	4	
5.	1. Способы создания и редактирования контуров. Трансформация объектов	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
6.	2. Способы создания фигур. Узлы	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
III. Текст		8	2	6	
7.	1. Инструмент «Текст»	4	1	3	Педагогическое наблюдение и консультирование.

					Анализ работы
8.	2. Простой текст и контуры	4	1	3	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
IV. Цвет		6	1	5	
9.	1. Работа с цветом в Inkscape. Цветовые модели RGB и CMYK	6	1	5	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
V. Растровые изображения		6	1	5	
10.	1. Изображения как объекты	6	1	5	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
VI. Заливка и обводка		6	2	4	
11.	1. Обводка и заливка	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
12.	2. Прозрачность	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
VII. Организация объектов		4	1	3	
13.	1. Группировка и выравнивание объектов и слоев.	4	1	3	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
VIII. Специальные эффекты		4	1	3	
14.	1. Эффекты Inkscape	4	1	3	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
IX. Творческие проекты		16	5	11	
15.	1. Дизайн интерьера	1.5	0.5	1	Опрос
16.	2. Архитектурный дизайн (малые архитектурные формы)	1.5	0.5	1	Опрос
17.	3. Ландшафтный дизайн	2	1	1	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
18.	4. Брендирование	3	1	2	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
19.	5. Графический дизайн сайта	4	1	3	Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы
20.	6. Портфолио	4	1	3	Анализ практической работы
X. Итоговое занятие.		2		2	
21.	Защита творческой работы	2		2	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия. (2 ч)

Теория: Информация о курсе и его особенности.

Тестирование

I. Графический дизайн и основные сведения о программе (10ч.)

1. История развития компьютерного и графического дизайна.

Теория: Знакомство с деятельностью курса, с его целями и задачами, порядком и планом работы на учебный год. Компьютерный дизайн – неотъемлемая часть информационных технологий. История и перспективы развития компьютерного дизайна. Понятия дизайн/дизайнер. Виды дизайнерского творчества. Графический дизайн как форма визуальной информации.

Практическая работа: различия между компьютерным и графическим дизайном.

2. Основные сведения о программе Inkscape

Теория: Отличие векторной графики от растровой графики. Применение векторной графики. Первый запуск программы. Создание и сохранение документа.

Практическая работа: Поиск в Интернете изображения векторной и растровой графики. Загрузка и запуск программы. Создание и сохранение документа.

3. Интерфейс и главные элементы программы

Теория: Главное меню. Панель инструментов. Панели управления. Панель свойств. Палитра цветов. Настройки программы. Масштаб отображения. Окно документа. Параметры страницы. Режимы просмотра.

Практическая работа: Знакомство с программой. Установка различных опций параметров программы. Опрос по изученному материалу.

II. Контурные и фигуры. Трансформация объектов(6 ч.)

1.Способы создания и редактирования контуров

Теория. Построение прямых линий. Инструменты создания кривых. Контурные с сегментами различных типов. Замкнутые контуры. Инструмент выбора. Выделение и перемещение объектов (настройка шага перемещения и т.д.

Практическая работа: Отработка навыков работы. Создание объекта «Часы».

2.Способы создания фигур. Узлы

Теория: Инструмент «Фигура». Типы узлов и их преобразование. Изменение кривизны сегментов. Операции с группами сегментов. Инструмент «Кривая Безье». Инструмент «Ломаная линия». Инструменты для создания форм: «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник», «Спираль» и т.д.

Практическая работа: Создание плаката «Графический орнамент».

III. Текст (8ч.)

1. Инструмент «Текст»

Теория. Атрибуты текста. Установка текста. Фигурный текст. Текстовый режим. Текст как объект. Шрифт, его настройки и особенности. Форматирование символов. Работа с текстом с помощью инструмента «Форма».

Практическая работа: Создание элемента наружной рекламы (наружная вывеска, табличка и т.д.), используя свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвета, линии.

2. Простой текст и контуры

Теория. Набор и свойства текстовых контейнеров. Связанные блоки. Выделение и редактирование простого текста. Специальные эффекты – автоматические маркированные списки и буквицы. Преобразование простого и фигурного текстов. Размещение фигурного текста вдоль контура и т.д.

Практическая работа: 1) Создание «Визитки», используя свойства трансформации шрифтов. 2) Создание макета упаковки для продукта, используя шрифты, простые и сложные объекты, заливку.

IV Цвет (6ч.)

1. Работа с цветом в Inkscape. Цветовые модели RGB и CMYK

Теория. Модели цветов и виды цветной печати. Выбор цвета и цветовые библиотеки. Дополнительные палитры. Редактирование цвета в панели «Цвет». Цветовые модели RGB и CMYK и их особенности.

Практическая работа: Определить цветовое сочетание собственного фирменного стиля (использование цветов и цветовых переходов). Создание объекта «Воздушные шары» или создание растяжки цвета - картина «Закат на море»

V. Растровые изображения(6ч.)

1. Изображения как объекты

Теория. Команда меню «Растровые изображения». Получение изображений. Команды пункта меню «Эффекты». Трансформирование изображений в **Inkscape**. Редактирование контура изображения. Обрезка и изменение размеров изображения. Изменение типа изображения. Коррекция изображений. Тоновая коррекция. Маскирование цветов.

Практическая работа: Обработка растрового изображения в **Inkscape**. Создание поздравительной открытки с использованием растрового изображения.

VI. Заливка и обводка(6 ч.)

1.Обводка и заливка

Теория. Параметры по умолчанию. Инструменты управления обводкой. Настройки обводки в окне «Перо абриса». Цвет. Толщина и единицы измерения. Масштабирование обводки. Обводка за контуром. Пунктир. Сопряжения и концы линий. Каллиграфические линии. Настройка обводки в окне «Свойства объекта» и на панели свойств. Преобразование обводки в контур. Типы заливки. Управление сплошной заливкой из панели свойств. Градиентные заливки. Заливка нескольких объектов.

Практическая работа: Поиск в Интернете логотипов и элементов к ним. Создание знака-символа или логотипа с использованием художественного оформления или создание элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку.

2. Прозрачность

Теория. Прозрачность и заливка. Типы и степень прозрачности. Режимы наложения прозрачности. Прозрачность как художественный прием. Отмена прозрачности.

Практическая работа: Создание витражной картины с использованием прозрачности и заливки.

VII. Организация объектов (4 ч)

1. Группировка и выравнивание объектов и слоев.

Теория. Способы группировки объектов. Редактирование сгруппированных объектов. Выравнивание по направляющим. Выравнивание по объектам. Создание слоев. Управление слоями. Стили по умолчанию и т.д.

Практическая работа: Создание рекламного буклета с помощью изученного материала.

VIII. Специальные эффекты (4ч)

1.Эффекты Inkscape

Теория. Виды эффектов в программе.

Практическая работа: Создание графического фона для грамоты или благодарственного письма.

IX. Творческие проекты (16ч)

1. Дизайн интерьера

Теория. Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

2. Архитектурный дизайн (малые архитектурные формы)

Теория. Понятие арт-объекта. Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

3. Ландшафтный дизайн

Теория. Разработка идеи и замысла.

Практическая работа: Создание арт-объекта с использованием замысла ландшафтного и архитектурного дизайна малых форм.

Воркшоп: Работа в команде. Защита своей идеи.

4. Брендинг

Теория: Основы брендинга и его особенности.

Практическая работа: Создание бренда с использованием ранее созданного логотипа.

5. Графический дизайн сайта

Теория: основы сайтостроения и их вид.

Практическая работа: создать вид сайта с использованием созданного логотипа и элементов брендинга.

6. Портфолио

Практическая работа: Формирование творческого портфолио из фотографий работ, выполненных в течение года (создание плаката из работ).

X. Итоговое занятие (2ч).

Выставка творческих проектов

Практическая работа: Итоговая аттестация. Выставка и защита творческих проектов обучающихся.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата проведения
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия.	2	
2.	I. Графический дизайн и основные сведения о программе 1. История развития компьютерного и графического дизайна.	2	
3.	I. Графический дизайн и основные сведения о программе 2. Основные сведения о программе Inkscape	2	
4.	I. Графический дизайн и основные сведения о программе 2. Основные сведения о программе Inkscape	2	
5.	I. Графический дизайн и основные сведения о программе 3. Интерфейс и главные элементы программы	2	
6.	I. Графический дизайн и основные сведения о программе 3. Интерфейс и главные элементы программы. Настройка интерфейса	2	
7.	II. Контуры и фигуры. Трансформация объектов 1. Способы создания и редактирования контуров. Трансформация объектов	2	
8.	II. Контуры и фигуры. Трансформация объектов 2. Способы создания фигур. Узлы	2	
9.	II. Контуры и фигуры. Трансформация объектов	2	
10.	III. Текст 1. Инструмент «Текст»	2	
11.	III. Текст 1. Инструмент «Текст»	2	
12.	III. Текст	2	
13.	2. Простой текст и контуры	2	
14.	IV. Цвет 1. Работа с цветом в Inkscape. Цветовые модели RGB и CMYK	2	
15.	IV. Цвет .Палистра цветов	2	
16.	IV. Цвет . свойства триколора	2	
17.	V. Растровые изображения 1. Изображения как объекты	2	
18.	V. Растровые изображения 1. Изображения как объекты	2	

19.	V. Растровые изображения 1. Изображения как объекты	2	
20.	VI. Заливка и обводка 1.Обводка и заливка	2	
21.	VI. Заливка и обводка 2.Прозрачность	2	
22.	VI. Заливка и обводка	2	
23.	VII.Организация объектов 1. 1. Группировка и выравнивание объектов и слои.	2	
24.	VII.Организация объектов 1. 1. Группировка и выравнивание объектов и слои.	2	
25.	VIII. Специальные эффекты 1.Эффекты Inkscape	2	
26.	VIII. Специальные эффекты 1.Эффекты Inkscape	2	
27.	IX. Творческие проекты 1. Дизайн интерьера 2. Архитектурный дизайн (малые архитектурные формы)	2	
28.	IX. Творческие проекты 3. Ландшафтный дизайн	2	
29.	IX. Творческие проекты 4. Брендирование	2	
30.	IX. Творческие проекты 5. Графический дизайн сайта	2	
31.	IX. Творческие проекты 5. Графический дизайн сайта	2	
32.	IX. Творческие проекты 6. Портфолио	2	
33.	IX. Творческие проекты 6. Портфолио	2	
34.	IX. Творческие проекты 6. Портфолио	2	
35.	X. Итоговое занятие.	2	
Итого		70	

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Методы, виды и формы организации занятий определяются требованиями профилизации обучения, учетом индивидуальных способностей, развитием и саморазвитием личности. При графической подготовке учащихся основной упор делается на создание прочной базы знаний, что не исключает применения метода активного обучения для улучшения понимания пройденного материала, повышения у обучающихся интереса к учебе и вовлеченности в учебный процесс. Активные формы проведения занятий: лекция-визуализация – сводится к связанному, развернутому комментированию подготовленных наглядных материалов, полностью раскрывающему тему, проблемная лекция, реферат, экскурсия, консультация.

Для повышения образовательного уровня и получения навыков по практическому использованию полученных знаний программой предусматриваются:

- Проблемное обучение – поиски решения проблемы осуществляются либо в виде определенных практических действий, либо путем наглядно-действенного или абстрактного мышления на основе личных наблюдений или информации.
- Метод проекта состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения.
- Метод самостоятельного овладения знаниями – исследовательская, аналитическая и поисково-познавательная деятельность, индивидуальная или групповая.

Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения:

- рефераты и презентации;
- посещение мастер-классов, выставок;
- участие в конкурсах, олимпиадах, форумах и конференциях различного уровня;
- поиск необходимой информации в глобальных компьютерных сетях.

Занятия планируется вести с использованием интерактивных образовательных технологий, наглядных пособий, учебных и электронных плакатов, раздаточного материала в виде заготовок для решения задач, инструкционных карт по выполнению практических и графических работ.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные

- повышение мотивации и познавательной активности к освоению графических программ;
- профориентация на творческие профессии, связанные с использованием компьютерной графики;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- развитие интеллектуального и практического умения, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания.

. Метапредметные

- навыки общения в информационной среде;
- планирование сотрудничества;
- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- развитие инженерного мышления, навыков моделирования, эффективного использования компьютерных систем;
- проявление избирательности в работе с информацией, исходя из морально-этических соображений;

Предметные

- использование навыков ИКТ в графическом дизайне;
- изучение фундаментальных основ компьютерной графики;
- развитие творческого мышления и пространственного воображения;
- формирование дизайнерских способностей у обучающихся;
- приобретение навыков работы с графическими программами;
-
-

По итогам обучающиеся будут знать:

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- моделирования;
- основные элементы, инструменты и операции для работы в программе Inkscape;
- основы векторной программы Inkscape;
- различия векторной и растровой графики;
- основы дизайна и компьютерной графики;
- принципы и виды дизайнерского творчества;

будут уметь:

- свободно владеть инструментами векторной программы Inkscape;
- эффективно использовать инструменты программы;
- работать с графическими примитивами;
- выполнять операции с текстом и фотографиями;
- применять спецэффекты Inkscape;
- совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;
- создавать творческие проекты с использованием компьютерных технологий

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В середине и конце периода обучения проводится промежуточная и итоговая аттестация в форме зачета.

При аттестации обучающихся могут быть зачтены:

- участие в мероприятиях разного уровня (творческое объединение, городской, региональный, межрегиональный, всероссийский, международный);
- достижения обучающихся, полученные ими в ходе творческой деятельности при выполнении проектных работ (участие в научно-практических конференциях разных уровней, социально-значимых мероприятиях).

Критерии и система оценки графических работ

1. Четкость выполнения графической работы;
2. Правильность выполнения согласно заданию, самостоятельность.
3. Творческий подход к выполнению определенного вида заданий.

Критерии оценки устных индивидуальных и фронтальных ответов

1. Активность участия.
2. Четкость формулировки.
3. Развернутость ответов, образность, аргументированность.
4. Использование понятийного аппарата.
5. Оригинальность суждений.

Критерии и система оценки практических работ

1. Правильность выполнения;
2. Самостоятельность;
3. Четкость выполнения, композиция.

Формы подведения итогов по результатам обучения:

1. Выполнение тестов по теоретическому материалу;
2. Выполнение практических работ;
3. Выполнение графических работ;
4. Выполнение эскизов, рисунков;
5. Выполнение проектных задач;

6. Решение графических задач;
7. Устный опрос;
8. Викторины;
9. Кроссворды;
10. Тестирование;
11. Занимательные задачи;
12. Конкурсы;
13. Защита проекта и участие в воркшопе «Атлас специальностей»

В процессе реализации программы осуществляются основные виды контроля знаний, умений и навыков обучающихся.

Вводный контроль.

Данная программа дополнительного образования даёт обучающимся необходимый минимум компетенций для дальнейшего успешного профессионального обучения.

Для мотивации обучающихся проводятся вводные занятия, включающие:

- презентации профессий и специальностей, где необходимо использование знания графической грамотности;
- презентации учреждений профессионального образования, связанных с обучением компьютерной графике;
- профориентационное тестирование, с целью мотивации изучения компьютерной графики.

Текущий контроль.

Контроль знаний обучающихся осуществляется как в процессе изучения темы, так и после завершения изучения. Для контроля знаний применяются различные формы и методы: тесты, опросы, защита работ, доклады, проекты, компьютерное тестирование.

Итоговый контроль.

Применяются тесты, опросы, защита работ, доклады, проекты, компьютерное тестирование, так же предполагается участие детей в научно-технических мероприятиях различных уровней: учрежденческих, муниципальных, региональных, всероссийских (выставки научно-технического творчества, семинары, конференции, конкурсы). Учащиеся представляют свои графические работы, проекты.

Развития личностных качеств обучающихся в баллах и, таким образом, фиксирует уровень выраженности оцениваемого качества:

от 8 до 10 баллов - максимальный уровень: полностью овладел программным материалом, твердо знает изученные правила и условности изображений; дает четкий и правильный ответ, выявляющий осознанное понимание учебного материала и характеризующий прочные знания, изложенные в логической последовательности с использованием принятой в курсе компьютерной графики терминологии; ошибок не делает, но допускает небольшие неточности, которые легко исправляет по требованию учителя.

от 4 до 7 баллов – средний уровень: полностью овладел программным материалом, но при выполнении работ испытывает небольшие затруднения из-за недостаточно развитого еще пространственного представления; правила и приемы изображения знает; дает правильный ответ в определенной логической последовательности; допускает некоторую неполноту ответа и ошибки второстепенного характера, исправляет которые с небольшой помощью учителя.

от 1 до 3 баллов – минимальный уровень: основной программный материал знает нетвердо, но большинство изученных условностей изображений и обозначений усвоил; вопрос понимает, но ответ дает неполный, затрудняется в использовании терминологии; изученные приемы применяет неуверенно, требует постоянной помощи учителя (наводящих вопросов) и частичного применения средств наглядности или не может исправить даже с помощью учителя.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы строится на принципах: «от простого к сложному» (усложнение идёт «расширяющейся спиралью»), доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем в течение дальнейшего обучения, постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов.

Основными формами проведения занятий являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей обучающихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

При реализации данной Программы используются самые разнообразные формы занятий по каждой теме, применяются различные методы обучения: словесные, наглядные, практические, проблемно-поисковые, исследовательские. Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом и др.);
- практический (выполнение работы по образцу, игры).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие обучающихся в коллективном поиске и сборе информации, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная работа обучающихся; научная обработка, анализ и систематизация материалов; создание собственных работ.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ, КАДРОВОЕ, ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ)

Категория учащихся - программа предназначена для обучающихся 6-9 классов.

Срок реализации программы – 1 год (70 часов - 35 занятий по 2 академических часа).

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Обучение по Программе ведется в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 6-9 классов. Количество обучающихся в группе – 10-15 человек.

Режим занятий

Занятия проводятся (индивидуально, в малой подгруппе или всем составом объединения) 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Методические материалы

1. Раздаточный материал.
2. Обучающий материал виде: презентации, алгоритмов на выполнение определенных действий и видео материал, кейс-документы будет размещен на сайте образовательного учреждения или на личном сайте учителя информатики Лаврик Е.М. <http://lelav.ru/>

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ОРГАНИЗАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Большинство заданий Программы выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Доступ в Интернет желателен, но не обязателен. Многие работы ученики могут осуществлять без подключения к сети. Основные требования к предварительному уровню подготовки – владение основными навыками работы в среде ОС Windows и векторной программой Inkscape (бесплатная). Интерес к данной тематике со стороны детей велик, так как в современных условиях востребованы графические дизайнеры, одной из компетенций которых является создание компьютерного и графического представления информации в печатном и в электронном виде.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для обучения по Программе необходима аудитория, оснащенная мультимедийными средствами (компьютер с программным обеспечением, интерактивная доска, проектор, наличие Интернета) и 10-15 персональных компьютеров.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кимберли Э. Графический дизайн. Принцип сетки". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2014г.
2. Лауэрд. "Основы дизайна". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2019г.
3. Луптон Э. "Графический дизайн. Базовые концепции». СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2017г.
4. Смикиклас М. "Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений" СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2014г.
5. Туэмлоу Э. «Графический дизайн: фирменный стиль». М.: Астрель, АСТ, 2006
6. Фаворский В. «О шрифте». Новосибирск: Издательство «Шрифт». 2016г.
7. Чихольд Я. «Образцы шрифтов». М: Издательство «Студии Артемия Лебедева». 2012г.
8. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера (2-е издание). СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2016г.

*«Атлас веб-специальностей» - это проект, который будет реализовываться на протяжении всего учебного года. Учащиеся на данном курсе «Графический дизайн» познакомятся с такой специальностью как дизайнер. Углубиться в тему выбора и изучения профессий с

Дизайнер – общее название большого количества профессий, представители которых постоянно генерируют новые идеи, что-то создают и отличаются творческим началом. Они заботятся не только о декоративной привлекательности вещи, интерьера или программы, но и об их удобстве, функциональности. Профессия связана с мировой художественной культурой, историей, рисованием.

Сейчас имеются возможности работать удаленно, и специалисты очень востребованы на рынке труда и услуг.