

Управление по образованию и науке администрации  
муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования «Ступени» г. Сочи

Принята на заседании  
педагогического совета от 27.05.21  
Приложение №4

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ЦДО «Ступени»  
О.Н. Комарова  
«27» мая 2021 г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

### «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИЗАЙНА»

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 2 года: 288 ч.(1 год – 144 ч.; 2 год – 144 ч.)

Возрастная категория: от 10 до 15 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID Программы в Навигаторе: 5132

Автор-составитель:  
**Фролова Евгения Александровна,**  
педагог дополнительного образования

Городской округ город-курорт Сочи  
2021

# РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного дизайна» - *технической направленности*. Программа ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, научно-исследовательской и конструкторской деятельности. Обучение по данной программе способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, умения анализировать и конструировать.

### *Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность*

*Новизна программы* заключается в том, что она имеет выраженную практико-ориентированную направленность, основанную на привлечении обучающихся к выполнению творческих заданий, создание проектов.

*Актуальность данной программы* сводится к тому, что в условиях повышения роли человеческого фактора большое значение приобретает проектная деятельность, целью которой является формирование функциональных и эстетических качеств предметной среды, в которой живет и работает человек. Поэтому возникла необходимость расширения и укрепления связей ребенка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров. Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Программам «Основы компьютерного дизайна» *педагогически целесообразна*, так как дает возможность детям расширить свои представления о дизайне, овладеть практическими навыками художественно-графической творческой деятельности.

В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Знания, умения и навыки, приобретенные в результате освоения данной программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области дизайнерского искусства с использованием трехмерной графики.

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07.12.2018г.
4. Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017г. № 816.
5. Приказ Минтруда России от 05.05.2018г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
6. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

8. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ (2020 г.)

**Отличительные особенности данной программы от уже существующей** в том, что она создана на основе программ для школьников «Информатика и ИКТ» Гриповича Н, Босовой Л. И, и «Искусство компьютерной графики» Подосениной Т.А. Особенность данной программы состоит в том, что она не только прививает умения и навыки работы с графическими редакторами, но и способствует формированию эстетической культуры.

**Адресат программы:** в реализации программы участвуют обучающиеся обоего пола в возрасте от 10 до 15 лет. Состав групп разновозрастный. Группы состояются из обучающихся, прошедших обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука информатики» ознакомительного уровня. Также принимаются все желающие.

**Уровень программы, объем и сроки:** базовый, программа рассчитана на 144 часа в год, срок обучения 2 года.

**Формы обучения:** очная.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа. Общее количество часов - 288.

**Особенности организации образовательного процесса:**

Формы занятий – групповая, индивидуальная. Наполняемость группы – 7-9 человек. Состав группы постоянный, набор детей свободный. Каждое занятие состоит из теоретической и практической частей. Во время теоретической части педагог объясняет новый материал, приводит примеры его использования и рассказывает о его особенностях. После этого обучающиеся по образцу разрабатывают и выполняют собственные работы. Основным методом обучения является метод проектов. Кроме разработки проектов под руководством педагога, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение обучающимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Программа предусматривает также использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача учебного материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Общая цель программы:** создание условий для овладения обучающимися базовыми знаниями, умениями и навыками в области компьютерного дизайна.

**Цель 1 года обучения:** дать первоначальные знания, умения и навыки работы с графическими программами.

**Задачи:**

**Предметные:**

- дать обучающимся первое представление о дизайне как специфической художественно-творческой конструкторской деятельности;
- познакомить обучающихся с историей возникновения и развития дизайна за рубежом и в России;
- познакомить обучающихся с особенностями, недостатками и достоинствами растровой графики; с особенностями графических программ; приемами работы с текстом;

- познакомить с основными методами художественного проектирования;
- обучить чтению и выполнению различных видов графических изображений;
- дать первоначальные знания о работе в графических пакетах Publisher, CorelDraw, Gimp;
- раскрыть специфику изобразительно-выразительных средств дизайна;
- формировать практические навыки художественно-графической творческой деятельности.

***Личностные:***

- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;
- расширять кругозор обучающихся в области применения компьютера;
- развивать умения и навыки работы с графическими программами;

***Метапредметные:***

- воспитывать художественный вкус.
- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

*Цель 2 года обучения:* содействовать расширению знаний, овладению практическими умениями и навыками работы с графическими программами.

*Задачи:*

***Предметные:***

- познакомить обучающихся с графическими приемами, особенностями рекламы, полиграфии, верстки журналов;
- познакомить с приемами работы с растровыми изображениями;
- познакомить детей со способами представления информации;
- познакомить с основами разработки Web-страниц. Основами HTML.
- совершенствовать практические навыки работы в графических программах Power Point, Publisher, CorelDraw, Gimp;
- научить ориентироваться в особенностях, недостатках и достоинствах растровой графики; особенностях графических программ; приемах работы с текстом;
- научить самостоятельно работать с растровыми изображениями, спецэффектами, цветовыми спектрами;
- обучить созданию простейших файлов HTML;
- формировать умения верстки текста, редактирования текста в журнале;
- формировать навыки создания наружной рекламы по определенным параметрам.

***Личностные:***

- развивать умения по созданию и сохранению сложных однотонных, градиентных и растровых заливок; группировки и соединению объектов; созданию и редактированию контуров; работы с цветом;
- получить навыки самостоятельной работы, в том числе удаленно, с применением дистанционных образовательных технологий, сети Интернет;
- развивать умения настраивать программный интерфейс; выделять и преобразовывать объекты; создавать и редактировать созданное изображение.

***Метапредметные:***

- воспитывать художественный вкус.
- воспитывать стремление к самообразованию.

### 1.3. Учебный план

#### 1 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	теория	практика	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	беседа
1.1	Знакомство. Цель 1 года обучения. Инструктаж по ТБ в компьютерном классе. Происхождение термина "дизайн". Многообразии сфер применения дизайна.	2	2	0	
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Мультимедийные технологии. Программа Power Point.</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	практическая работа, контрольные задания
2.1	Знакомство с программой Power Point.	2	1	1	
2.2	Область применения программы Power Point. Работа над презентациями.	2	0	2	
2.3	Область применения программы Power Point. «Живая реклама». Создание мультимедийного баннера.	2	1	1	контрольное задание
2.4	Область применения программы Power Point. Контрольное задание.	2	1	1	
2.5	Область применения программы Power Point. Работа над контрольным заданием.	2	0	2	контрольное задание
2.6	Область применения программы Power Point. Контрольное задание. Завершение работы.	2	0	2	
2.7	Создание презентаций на городской конкурс: «В краю магнолий».	2	1	1	
2.8	Создание презентаций на городской конкурс: «В краю магнолий». Работа над презентациями.	2	0	2	
2.9.	Создание презентаций на тему «В краю магнолий». Работа над презентациями.	2	-	2	контрольные задания
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Программы Microsoft Office 2010.</b>	<b>38</b>	<b>7</b>	<b>31</b>	
3.1	Векторная и растровая графика. Графические файлы. Программа Paint. Интерфейс программы	2	1	1	
3.2	Область применения программы Paint.	2	0	2	
3.3	Область применения программы Paint.	2	0	2	
3.4	Область применения программы Paint. Контрольная работа.	2	0	2	
3.5	Область применения программы Paint. Работа над контрольным заданием.	2	0	2	
3.6	Программа Publisher. Область применения программы Publisher.	2	0	2	
3.7	Полиграфия. Фирменный стиль. Программа Publisher. Область применения. Интерфейс программы	2	1	1	
3.8	Программа Publisher. Область применения.	2	0	2	
3.9	Программа Publisher. Область применения программы.	2	0	2	

3.10	Программа Publisher. Буклет.	2	1	1	
3.11	Программа Publisher. Буклет. Завершение работы над созданием буклета.	2	0	2	
3.12	Программа Publisher. Фирменный стиль к гостиничному комплексу «Жемчужина»	2	1	1	
3.13	Программа Publisher. Фирменный стиль. Визитки.	2	0	2	
3.14	Фирменный стиль. Визитки.	2	0	2	
3.15	Фирменный стиль. Бланки.	2	1	1	
3.16	Открытки.	2	1	1	
3.17	Программа Publisher. Подведение итогов. Контрольная работа.	2	1	1	контрольное задание
3.18	Программа Publisher. Контрольная работа.	2	0	2	
3.19	Программа Publisher. Контрольная работа. Завершение работы. Подведение итогов.	2	0	2	
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Векторная и Растровая графика. Программа Gimp</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	практическая работа, контрольные задания
4.1	Знакомство с растровой графикой. Типы сохранения файлов. Интерфейс программы Gimp (аналог Photoshop).	2	1	1	
4.2	Основные функции программы. Цветовые палитры(RGB, CMYK)				
4.3.	Интерфейс программы Gimp.	2	1	1	
4.4.	Программа Gimp.	2		2	
4.5.	Знакомство с ретушированием фотографий	2	1	1	
4.6.	Смена фона. Слои.	2	1	1	
4.7.	Смена фона.	2		2	
4.8.	Работа с текстом.	2	1	1	
4.9.	Программа Gimp.	2	1	1	
4.10	Программа Gimp. Коллаж.	2	0	2	
4.11	Программа Gimp. Коллаж. Завершение работы.	2	0	2	
4.12	Gimp. Разработка варианта открытки к 23 февраля.	2	1	1	
4.13	Gimp. Разработка варианта открытки к 23 февраля. Завершение работы.	2	0	2	контрольное задание
4.14	Программа Gimp. Афиша.	2	0	2	
4.15	Программа Gimp. Афиши. Завершение работы над первой афишей.	2	1	1	
4.16	Программа Gimp. Афиши. Завершение работы над второй афишей.	2	0	2	
4.17	Закрепление знаний и умений работать в Gimp.	2	1	1	
4.18	Закрепление знаний и умений работать в Gimp. Контрольная работа.	2	0	2	
4.19.	Gimp. Контрольная работа.	2	0	2	контрольное задание
<b>5.</b>	<b>Раздел 5. Программа CorelDraw</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	контрольное задание

5.1.	Углубленное изучение с векторной графикой	2	0	2	
5.2	Знакомство с программой CorelDraw.	2	0	2	
5.3	Знакомство с программой CorelDraw.	2	1	1	
5.4	Область применения программы CorelDraw.	2	1	1	
5.5	Программа CorelDraw.	2	1	1	
5.6.	Программа CorelDraw. Завершение работы.	2	0	2	
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Зачетное задание.</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>30</b>	
6.1	Программа CorelDraw. Зачетное задание.	2	0	2	зачетные задания
6.2	Программа CorelDraw. Логотипы	2	0	2	
6.3	Программа CorelDraw. Логотипы. Отрисовка.	2	0	2	
6.4	Программа CorelDraw. Визитки	2	1	1	
6.5	Программа CorelDraw. Личная и корпоративная визитка.	2	0	2	
6.6	Программа CorelDraw. Завершение работы над визитками	2	0	2	
6.7	Программа CorelDraw. Конверты.	2	1	1	
6.8	Программа CorelDraw. Бейджи, конверты.	2	0	2	
6.9	Программа CorelDraw. Бланки	2	0	2	
6.10	Программа CorelDraw. Печать.	2	1	1	
6.11	Программа CorelDraw. Фирменные приглашения.-	2	0	2	
6.12	Программа CorelDraw. Приглашения.	2	1	1	
6.13	Программа CorelDraw. Завершение работы над приглашениями.	2	1	1	контрольное задание
6.14	Программа CorelDraw. Сувенирная продукция.	2	0	2	
6.15	Программа CorelDraw. Фирменная сувенирная продукция.	2	0	2	
6.16	Программа CorelDraw. Завершение над разработкой сувенирной продукции.	2	0	2	
6.17	Программа CorelDraw.	2	1	1	
6.18	Программа CorelDraw. Зачетная работа. Оформление работы.	2	0	2	контрольное задание
<b>7</b>	<b>Раздел 7. Итоговое занятие.</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	защита проекта
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>31</b>	<b>113</b>	

## 2 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	теория	практика	
1	<b>Раздел 1. Вводное занятие.</b> Цель 2 года обучения. Инструктаж по ТБ в компьютерном классе. Многообразие сфер дизайна: графического дизайна, промышленный (индустриальный) дизайн, компьютерная графика, арт-дизайн, фито дизайн, дизайн интерьера, дизайн одежды, дизайн обуви, визаж	2	2	0	беседа
2	<b>Раздел 2. Мультимедийные технологии.</b>	44	4	40	практическая работа, контрольные задания
2.1	Повторение программы Power Point.	2	1	1	
2.2	Программы Power Point.	2	0	2	
2.3	Область применения программы Power Point. «Моя супер звезда»	2	1	1	
2.4	Программы Power Point.	2	0	2	
2.5	Программы Power Point.	2	0	2	
2.6	Область применения программы Power Point. «Фото - альбом»	2	0	2	
2.7	Область применения программы Power Point. «Фото - альбом»	2	0	2	
2.8	Программа Power Point. «Любимый город»	2	1	1	
2.9	Программа Power Point. «Любимый город»	2	0	2	
2.10	Интерфейс программы Microsoft Excel «Календарь»	2	0	2	
2.11	Интерфейс программы Microsoft Excel «Календарь»	2	0	2	
2.12	Область применения программы Paint.	2	0	2	
2.13	Создание изображения: Гриб.	2	0	2	
2.14	Создание изображения: Яблоко..	2.	0.	2.	
2.15	Создание изображения: Собака.	2	0	2	
2.16	Создание школьной газеты в программе Publisher.	2	1	1	
2.17	Создание школьной газеты в программе Publisher.	2	0	2	
2.18	Создание газеты в программе Publisher. Завершение работы.	2	0	2	контрольное задание
2.19	Программа Publisher. Визитка. Начальный этап.	2	0	2	
2.20	Программа Publisher. Визитка. Завершение работы.	2	0	2	
2.21	Программа Publisher. Фирменный стиль к компании сотовой связи «Мегафон».	2	0	2	



2.22	Программа Publisher. Фирменный стиль. Баннера.	2	0	2	
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Векторная и растровая графика</b>	<b>50</b>	<b>8</b>	<b>42</b>	практическая работа, контрольные задания
3.1	Программа Gimp.	2	1	1	
3.2	Магнитное – лассо	2	1	1	
3.3	Инструмент «Штамп»	2	1	1	
3.4	Украшение фотографии.	2	0	2	
3.5	Инструмент «Пластика»	2	0	2	
3.6	Снежные слова.	2	0	2	
3.7	Программы. Цветовые палитры(RGB, CMYK)	2	0	2	
3.8	Интерфейс программы Gimp.	2	1	1	
3.9	Программа Gimp.	2	0	2	
3.10	Редактирование фотографий	2	1	1	
3.11	Изменение фона на картинке. Слои	2	1	1	контрольное задание
3.12	Изменение фона на картинке.	2	0	2	
3.13	Программа Gimp рисуем фрукты.	2	1	1	
3.14	Программа Gimp. Фото. Завершение работы.	2	0	2	
3.15	Программа Gimp. Рисуем мыльные пузыри.	2	0	2	
3.16	Программа Gimp. Хромированный текст.	2	0	2	
3.17	Работа с кистью «Микс-кисть».	2	0	2	
3.18	Gimp. Разработка варианта открытки к 8 марта.	2	1	1	
3.19	Открытки к 8 марта. Завершение работы.	2	0	2	
3.20	Закрепление программы Gimp. Контрольная работа.	2	0	2	
3.21	Повторение векторной графики CorelDraw.	2	0	2	
3.22	Королевская снежинка.	2	0	2	
3.23	Область применения программы CorelDraw.	2	0	2	
3.24	CorelDraw. Векторный пейзаж.	2	0	2	
3.25	CorelDraw. Векторный пейзаж.	2	0	2	
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Сайтопостроение.</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	контрольное задание
4.1	Основы разработки Web-страниц. Основы HTML.	2	1	1	
4.2	Создание простейших файлов HTML.	2	1	1	
4.3	Знакомство с конструктором сайтов. Оформление главной страницы. Возможности конструктора сайтов	2	1	1	

4.4	Цвет шрифта и фона. Создание своей простейшей веб-страницы.	2	1	1	
4.5	Установка и редактирование гиперссылок. Сохранение файлов для Web-страниц.	2	1	1	
4.6	Цвет в Web-дизайне. Цветовой круг. Текст и фон	2	1	1	
4.7	Подготовка иллюстраций для Web-страниц.	2	1	1	
4.8	Создание навигационных кнопок.	2	1	1	
4.9	Выбор темы проекта; разработка структуры и дизайна	2	1	1	
4.10	Работа над созданием сайта	2	1	1	контрольное задание
4.11	Работа над созданием сайта	2	1	1	
4.12	Публикация Web-сайта в Интернете. Защита проекта	2	1	1	
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Зачетное задание</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	зачетные задания
5.1.	Программа Corel Draw. Зачетное задание.	2	1	1	
5.2.	Программа Corel Draw. «Бренд-бук»	2	0	2	
5.3	Программа Corel Draw. Пустыня.	2	0	2	
5.4	Программа Corel Draw. Построение и окрашивание объектов.	2	1	1	
5.5	Программа Corel Draw. Космос.	2	0	2	
5.6	Искажение объекта.	2	1	1	
5.7	Искажение объекта.	2	0	2	
5.8.	Создание дизайна своей комнаты	2	0	2	
5.9	Создание дизайна коттеджа	2	0	2	
5.10	Создание дизайна магазина	2	0	2	
5.11	Создание дизайна отеля	2	0	2	
5.12	Защита зачетной работы	2	1	1	
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Итоговое занятие. Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	защита проекта
<b>ИТОГО</b>		<b>144</b>	<b>30</b>	<b>114</b>	

#### 1.4. Содержание программы 1 год обучения

##### Раздел 1. Вводное занятие.

*Теория:* Цели и задачи. Инструктаж по ТБ в компьютерном классе. Основные правила работы в компьютерном классе. Происхождение термина "дизайн". Многообразие сфер применения дизайна. Направления дизайна: промышленный (индустриальный) дизайн, графический дизайн (график-дизайн), компьютерная графика, арт-дизайн, фитодизайн, дизайн интерьера, дизайн одежды, обуви, визаж и т.д.

##### Раздел 2. Мультимедийные технологии.

*Теория:* Мультимедийные технологии. Знакомство с программой Power Point. Область применения программы Power Point. Работа над презентацией.

Векторная и растровая графика. Графические файлы. Программа Paint. Интерфейс программы. Область применения программы Paint. Полиграфия. Программа Publisher. Область применения. Интерфейс программы. Понятие полиграфия. Фирменный стиль. Логотип, визитка, брошюры, бланки, конверты. Наружная реклама. Сувенирная продукция.

Практика: Работа над интерфейсом программы. Создание презентации. Сбор аналогового ряда. Разработка flesh – баннера. Ознакомление с интерфейсом программы. Основные кнопки. Создание слайдов презентации, используя инструменты: линия (прямая, кривая), кисти, карандаш, заливка. Создание визитки по шаблону в программе Publisher. Сбор аналогового ряда. Определение цветового решения логотипа и визитки. Обрисовка логотипа в программе Paint. Сбор аналогов – буклеты. Создание буклета для любой организации. Создание фирменных бланков. Поиск аналогов. Бланки в двух цветах: черный и цветной. Создание печати. Создание трех открыток: день рождения; новый год; рождество.

### **Раздел 3. Программы Microsoft Office**

Теория: Векторная и растровая графика. Графические файлы. Программа Paint. Интерфейс программы Paint. Полиграфия. Фирменный стиль. Программа Publisher. Область применения. Интерфейс программы

#### Практика:

Работа над интерфейсом программ. Создание графических изображений, буклетов, бланков, визиток, логотипов, открыток.

### **Раздел 4. Векторная и Растровая графика.**

Теория: Знакомство с программой Gimp. Основные функции программы. Цветовые палитры (RGB, CMYK).

Практика: Работа над интерфейсом программы. Создание графических изображений. Ретуширование фотографий. Работа со слоями. Создание коллажа, открытки, афиши.

### **Раздел 5. Векторная и Растровая графика.**

Теория: Знакомство с растровой графикой. Типы сохранения файлов. Интерфейс программы Gimp. Основные функции программы. Цветовые палитры (RGB, CMYK). Основные способы ретуширования фотографий. Способы написания текста в программе Photoshop. Изменение размера шрифта, добавление тени, свет, свечение. Программа Photoshop. Коллаж. Афиша. Знакомство с программой CorelDraw. Область применения программы. Интерфейс программы. Знакомство с основными компонентами в программе. Основные кнопки и клавиши. Прямые и кривые линии.

Практика: Создание коллажа формата А4. Создание афиши для зоопарка. Редактирование фотографий и картинок. Выполнение контрольной работы по изученному материалу, используя примитивные геометрические фигуры и линии. Нарисовать дом со всей прилегающей территорией (дом, дерево, забор, окно, дверь, солнце, облако). Создание открытки ко Дню Рождения.

### **Раздел 6. Зачетное задание.**

Теория: Индивидуальный проект по созданию фирменного стиля (логотипы, визитки, бейджики, бланки, конверты, буклеты, приглашения, сувенирная продукция). Навыки владения программами.

Практика: Индивидуальный проект по созданию фирменного стиля.

Разработка личной и корпоративной визитки. Работа над фирменными бейджами компании.

### **Раздел 7. Итоговое занятие.**

Практика: Защита индивидуального проекта.

## **2 год обучения**

### **Раздел 1. Вводное занятие**

### Теория:

Инструктаж по ТБ в компьютерном классе. Основные правила работы в компьютерном классе.

### Практика:

Многообразие сфер дизайна: графического дизайна, промышленный (индустриальный) дизайн, компьютерная графика, арт-дизайн, фито дизайн, дизайн интерьера, дизайн одежды, дизайн обуви, визаж...

## **Раздел 2. Мультимедийные технологии**

Теория: Мультимедийные технологии. Основные законы мультимедийных презентаций. Интерфейс программы Power Point. Мультимедийный баннер. Flash реклама для интернета. Основные параметры для создания баннера. Лекционное занятие. Понятие полиграфия. Фирменный стиль. Логотип, визитка, брошюры, бланки, конверты. Наружная реклама. Сувенирная продукция. Интерфейс программы Microsoft Excel. Ознакомление с интерфейсом программы Microsoft Word.

Практика: Работа над интерфейсом программы. Создание первых слайдов своей презентации. Сбор аналогового ряда. Разработка flash – баннера. Создание кирпичной стены. Использую основные кнопки программы. Используя инструменты: линия (прямая, кривая), кисти, карандаш, заливка. Нарисовать кота. Используя весь интерфейс программы нарисовать и сохранить в файле jpg следующие изображения: черный кот; цветок; дерево. Используя весь интерфейс программы нарисовать и сохранить в файле jpg следующие изображения: машина. Создание брошюры по шаблону в программе Publisher. Интерфейс программы Microsoft Excel. Создание таблиц для календаря. Ознакомление с интерфейсом программы. Основные кнопки. Создание текста. Создание и форматирование текста.

## **Раздел 3. Векторная и растровая графика**

Теория: Растровая графика. Типы сохранения файлов. Интерфейс программы Photoshop. Основные функции программы. Цветовые палитры(RGB, CMYK). Основные функции программы Photoshop. Разблокировка листа (снятие ключика). Основные способы редактирования фотографий. Способы смены фона, используя кнопки волшебная палочка, прямолинейное лассо, заплатка. Создание афиши для ЦДОД «Ступени». Разработка афиши в двух вариантах. Углубленное изучение с векторной графикой. Программы CorelDraw. Основные компоненты программы. Клавиши, кнопки. Безье. Прямые и кривые линии.

Практика: Пробная работа в программе. Файл, создать, новый лист. Используя кисть, создать рисунок. Задания:- создание художественных кистей. Практическая работа: - Использование созданных кисточек, оформление фотографии. Попытаться вырезать и сменить фон на фотографии. Создание перехода цветного градиента на рисунке. Написать любое короткое четверостишие. Создание четверостишья с золотыми буквами. Написать любое короткое четверостишие. Создание четверостишья с огненными буквами. Написать любое короткое четверостишие. Создание четверостишья с каменными буквами. Создание на рисунке звездное небо. Создание афиши для ЦДОД «Ступени». Разработка в двух вариантах. Собираю аналогового ряда. Поиск фотографий для афиши. Работа над афишей. Создание рамок для картинок. Исправление недочетов в фотографиях. Добавление эффектов. Выполнение коррекции в фотографиях. Подобрать фотографии с фруктами, и вырезать фрукты. Найти картинку с корзинкой для фруктов и вставить вырезные фрукты. И вставить в корзинку. Используя примитивные геометрические фигуры и линии. Нарисовать подводный мир. Создание пробных рисунков, используя Безье, прямые и кривые линии. Используя ранее изученный материал. Поиск аналогов. Создание логотипов для ЦДОД «Ступени». Работа над логотипами. Создание меню для любого кафе.

## **Раздел 4. Сайтопостроение.**

Теория: Основы разработки Web-страниц. Знакомство с конструктором сайтов. Работа над созданием сайта

Практика: Создание простейших файлов HTML. Оформление главной страницы. Возможности конструктора сайтов. Цвет шрифта и фона. Создание своей простейшей веб-страницы. Установка и редактирование гиперссылок. Сохранение файлов для Web-страниц. Работа над созданием сайта. Публикация Web-сайта в Интернете. Защита проекта.

#### **Раздел 5. Зачетное задание**

Теория: Программа Corel Draw. Индивидуальный проект - создание детской площадки. Разработка и поиск, просмотр аналогов. Конверты. Параметры конвертов – евро. Поиск аналогов спальни. Поиск аналогов бренд бука.

Практика: Подбор аналогов. Начальный этап детской площадки. Просмотр аналогов конвертов. Создание праздничных конвертов. Разработать открытки для праздников. Разработка элементов интерьера. Создание книжного уголка. Разработка кухонного стола. Разработка кухонной стенки. Просмотр аналогов. Разработка создания интерьера. Создание: логотипа, основных цветов, брошюр. Создание: конверта, буклетов, афиш, баннеров, вывески, аксессуаров, визиток.

#### **Раздел 6. Итоговое занятие.**

Практика: Защита индивидуального проекта.

### **1.5. Планируемые результаты**

#### ***Предметные результаты:***

По окончании **1 года обучения** обучающиеся

#### ***будут знать:***

- о дизайне как специфической художественно-творческой конструкторской деятельности;

- историю возникновения и развития дизайна за рубежом и в России;

- особенности, недостатки и достоинства растровой графики;

- особенности графических программ; приемы работы с текстом;

- основные методы художественного проектирования;

- специфику изобразительно-выразительных средств дизайна.

- состав, особенности использования программы CorelDraw, Photoshop, Paint,

Publisher.

- графические примитивы;

- приемы работы с растровыми изображениями;

- спецэффекты; цветовые спектры;

#### ***будут уметь:***

- выполнять различные виды графических изображений

- настраивать программный интерфейс;

- выделять и преобразовывать объекты;

- создавать и редактировать созданное изображение;

- создавать и сохранять сложные однотонные, градиентные и растровые заливки;

- группировать и соединять объекты;

- создавать и редактировать контуры;

- работать с цветом.

- работать в графических пакетах Photoshop, Paint Publisher, CorelDraw, Gimp.

#### ***Предметные результаты:***

По окончании **2 года обучения** обучающиеся

#### ***будут знать:***

- графические приемы, особенности рекламы, полиграфии, верстки журналов;

- приемы работы с растровыми изображениями;

- способы представления информации;
- основы разработки Web-страниц. Основами HTML.
- уверенно работать в графических программах Power Point, Publisher, CorelDraw, Gimp;

***будут уметь:***

- создавать полный пакет полиграфии, журнала,
- верстать текст, редактировать текст в журнале;
- создавать наружную рекламу по определенным параметрам;
- создавать простейшие файлы HTML;
- ориентироваться в особенностях, недостатках и достоинствах растровой графики; особенностях графических программ;
- самостоятельно работать с растровыми изображениями, спецэффектами, цветовыми спектрами.

***Личностные результаты:***

- приобретение умений и навыков работы с графическими программами;
- наличие эстетической культуры;
- умение ориентироваться в особенностях, недостатках и достоинствах растровой графики; особенностях графических программ; приемах работы с текстом;
- умение самостоятельно работать с растровыми изображениями, спецэффектами, цветовыми спектрами;

***Метапредметные результаты:***

- регулятивные УУД:
- определять и формулировать цель своей деятельности;
  - проговаривать последовательность действий;
  - объяснять выбор наиболее подходящих технологий и инструментов для выполнения задания
  - давать эмоциональную оценку своей работы;
  - получать позитивные эмоции от выполненных работ;
  - познавательные УУД:
  - добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя информацию полученную на занятии и путём пополнения своего кругозора;
  - перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате индивидуальной и совместной работы;
  - коммуникативные УУД:
  - формулировать собственное мнение и позицию;
  - допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной;
  - договариваться и приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИХ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

### 2.1. Календарный учебный график

**Рисунок 1. Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
технической направленности «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИЗАЙНА»  
Первый год обучения: сентябрь 2021 г. - май 2022 г.**

Год обучения	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май				Всего недель по программе	Всего часов по программе						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			37	38	38			
Недели обучения	30.08.21-05.09.21				27.09.21-03.10.21				01.11.21-07.11.21				29.11.21-05.12.21				27.12.21-02.01.22				31.01.22-06.02.22				28.02.22-06.03.22				28.03.22-03.04.22				02.05.22-08.05.22											
	06.09.21-12.09.21				04.10.21-10.10.21				08.11.21-14.11.21				06.12.21-12.12.21				03.01.22-09.01.22				07.02.22-13.02.22				04.04.22-10.04.22				09.05.22-15.05.22															
Базовый уровень программы	4				4				4				4				4				4				4				4				4				4				36		144	
	4				4				4				4				4				4				4				4				4				4				36		144	
Промежуточные (П) Итоговая (И) аттестация					П								П																				И											
Каникулы и период (К)																	К																											
Занятия не предусмотрены расписанием																																												





## 2.2. Условия реализации программы

### **Материально-техническое обеспечение:**

- специально оборудованный кабинет:

### **Перечень оборудования, инструментов и материалов:**

- рабочее место педагога: компьютер;

- 7 рабочих мест обучающихся: компьютеры; мышь, клавиатура, колонки.

### **Информационное обеспечение:**

- операционная система Windows, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, COREL PHOTO-PAINT X5, CORELDRAW X5.

Перечень используемых ППС:

- Графический редактор Paint

- Microsoft PowerPoint

- GIMP

- COREL PHOTO-PAINT X5

- CORELDRAW

**Кадровое обеспечение:** Педагог должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения. Иметь специальные знания в области информатики, компьютерного дизайна. основы работы с персональным компьютером (текстовыми редакторами, электронными таблицами), электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

## 2.3. Формы аттестации

Виды контроля учебной деятельности:

- входной контроль проводится с целью выявления степени реальной готовности учащихся к освоению программы, решению предстоящих задач;

- текущий контроль проводится для оценки степени усвоения учащимися учебного материала. Формы текущего контроля: тесты, система контрольных вопросов, контрольные задания, опросы, проекты, и т.д.; в конце каждого выполненного задания учащиеся получают оценки.

- итоговый контроль проводится по окончании обучения в виде защиты проектной работы и сдачи контрольной работы по теории. Целью итогового контроля является определение уровня подготовки учащихся, выявление и объективная оценка уровня теоретической и практической подготовки к самостоятельной профессиональной деятельности в данной предметной области.

Для проверки указанных знаний, умений и навыков проводятся: самостоятельные практические работы, сдача проектов педагогу для получения семестровой оценки в электронном и распечатанном виде 1 раз в семестр.

Формы подведения итогов реализации программы: публичная защита проектов.

## 2.4. Оценочные материалы

**Оценочные материалы:** дидактические материалы (тесты, творческие задания, творческие задачи).

Объектами мониторинга в творческом объединении «Робототехника для начинающих» являются:

- уровень облучённости каждого обучающегося (теоретические знания и практические умения)

- уровень развития;

- уровень воспитанности.

Проверка образовательных результатов проходит по определенному плану, органически вписываясь в учебную деятельность.

В процессе обучения применяется вводный, текущий, промежуточный, итоговый, контроль.

Вводный контроль проводится педагогом с целью выяснения уровня подготовленности детей в области робототехники. Для проведения данного вида контроля используются следующие формы: опрос, беседа, наблюдение, тестирование, анкетирование.

Промежуточный контроль проводится в середине учебного года и является с одной стороны – подведением итогов работы за первое полугодие, с другой стороны – позволяет наметить пути дальнейшей работы в соответствии с полученными результатами. Промежуточный контроль может проводиться в форме беседы, опроса, тестирования, наблюдения, выполнения практических заданий с последующим анализом и самоанализом.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года. Его цель – выявление уровня знаний, умений и навыков, личностного развития учащихся, в результате освоения программы за учебный год. Формы итогового контроля: соревнования, конкурсы.

Наряду с указанными видами контроля необходимо учитывать данные систематического текущего контроля, который рекомендуется проводить после изучения темы или раздела программы. Использование разнообразных форм контроля позволяет учащимся проявить навыки самостоятельной работы, совершенствовать знания, повышает сознательность, стимулирует творчество.

Мониторинг образовательных результатов согласуется с задачами программы и ожидаемыми результатами проводится в соответствии с данными Таблицы 2. Развитие инженерных навыков обучающихся и навыков в области робототехники требует времени и взаимодействия с педагога. Так же, как и в цикле проектирования, в котором обучающиеся должны знать, что неудача является частью процесса, оценка должна обеспечивать для них обратную связь поясняя, что они сделали хорошо и где нужно приложить больше усилий. В проблемно-ориентированном обучении речь идет не об успехе или неудаче. Цель состоит в том, чтобы активно учиться и постоянно опираться на идеи и проверять их на практике.

Чтобы проследить качество обученности по образовательной программе, необходимо организовать систему заданий направленных на выявление степени обученности по различным параметрам программы

1. Мониторинг результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе

2. Мониторинг личностного развития обучающихся.

3. Реализация творческого потенциала обучающегося

Мониторинг результатов обучения дополнительной общеразвивающей программе

Для определения уровня освоения предметной области и степени сформированной основных общеучебных компетентностей педагогам предлагается методика «Мониторинг результатов обучения обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе» (таблица 2). Дважды в течение учебного года заносятся данные об обучающихся в диагностическую карту №1 (таблица 4). Технология определения результатов обучения ребенка по дополнительной общеразвивающей программе представлена в таблице-инструкции, содержащей показатели, критерии, степень выраженности оцениваемого качества, методы диагностики.

Мониторинг личностного развития обучающихся.

Для мониторинга личностного развития обучающихся используются Таблицы 5,6 (диагностическая карта №2). В совокупности приведенные в таблице личностные свойства отражают многомерность личности; позволяют выявить основные индивидуальные особенности ребенка, легко наблюдаемы и контролируемы, доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов.

Работа по предложенной технологии позволяет содействовать личностному росту ребенка, выявлять то, каким он пришел, чему научился, каким стал через некоторое время.

В качестве **методов диагностики** личностных изменений ребенка можно использовать наблюдение, анкетирование, тестирование и другие.

#### Реализация творческого потенциала обучающегося

В диагностической карте №3 (таблица 7) заполняются достижения обучающихся: на уровне учреждения, на уровне района, города, на уровне региона, страны, на международном уровне.

Система контроля основана на следующих принципах:

1. **Объективности** (научно обоснованное содержание тестов, заданий, вопросов и т.д.; адекватно установленные критерии оценивания; одинаково справедливое отношение педагога ко всем обучающимся).

2. **Систематичности** (проведение контроля на всех этапах обучения при реализации комплексного подхода к диагностированию).

3. **Наглядности, гласности** (проведение контроля всех обучаемых по одним критериям; оглашение и мотивация оценок; составление перспективных планов ликвидации пробелов). Работа учащихся, оценивается по результатам освоения программы (высокий, средний и низкий уровни). По предъявлению знаний, умений, навыков. Возможности практического применения в различных ситуациях - творческого использования.

**Высокий уровень освоения программы** - Учащийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; показывает широкие возможности практического применения в собственной творческой деятельности приобретенных знаний умений и навыков.

**Средний уровень освоения программы** - Учащийся демонстрирует достаточную заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; может применять на практике в собственной творческой деятельности приобретенные знания умения и навыки.

**Низкий уровень освоения программы** - Учащийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; не стремится самостоятельно применять на практике в своей деятельности приобретенные знания умения и навыки.

**Таблица 2. Мониторинг согласования образовательных результатов с задачами дополнительной общеразвивающей программы «Основы компьютерного дизайна» и ожидаемыми результатами.**

Задачи	Критерии	Показатели	Методы
Обучить теоретическим основам в соответствии с программой	Уровень соответствия теоретических знаний программным требованиям	Низкий уровень (усвоил менее 50 процентов знаний по программе) Средний (усвоил более 50 процентов знаний по программе) Высокий уровень (теоретическими знаниями владеет в полном объеме)	Опрос, наблюдение, игра
Обучить детей практическим навыкам в соответствии с программой	Уровень соответствия теоретических знаний программным требованиям  Уровень соответствия сформированных навыков программным требованиям	Низкий уровень (усвоил менее 50 процентов знаний по программе) Средний (усвоил более 50 процентов знаний по программе) Высокий уровень (п владеет в полном объеме) Низкий уровень (играет, применяя небольшое количество тактических приёмов.) Средний уровень (применяет во время игры достаточное разнообразие тактических приёмов). Высокий уровень (применяет во время игры достаточное разнообразие тактических приёмов, осуществляет сочетание тактических приёмов)	Наблюдение, игра, анализ шахматных партий
Развивать когнитивные функции учащихся: логическое и образное мышление, память, внимание, фантазию	Уровень развития логического и образного мышления, памяти, внимания, фантазии	Низкий уровень (шахматные партии проводит невысокого качества). Средний (не всегда проводит качественные шахматные партии). Высокий уровень (проводит качественные шахматные партии)	наблюдение, анализ шахматных партий
Развивать навыки работы в команде, чувство уважения к сопернику	Уровень развития навыков работы в команде, чувства уважения к сопернику	Низкий уровень (иногда пассивен, может создать конфликтную ситуацию.) Средний уровень (взаимодействует со сверстниками, не всегда проявляет умение слушать, неконфликтен). Высокий уровень (активен во взаимодействии со сверстниками, проявляет умение слушать и вступать в диалог, неконфликтен)	Наблюдение, анализ шахматных партий
Формирование личностные качеств: вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, самокритичность, усидчивость, настойчивость, трудолюбие, волю к победе, чувство ответственности не только за себя, но и за свою команду. толерантность, умение сохранять выдержку, критическое отношение к себе и сопернику.	Уровень сформированности личностных качеств: вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, самокритичность, усидчивость, настойчивость, трудолюбие, волю к победе, чувство ответственности не только за себя, но и за свою команду. толерантность, умение сохранять выдержку, критическое отношение к себе и сопернику.	Низкий( не все личные качества проявляет на должном уровне). Средний( личные качества проявляет на должном уровне). Высокий( личные качества проявляет всегда, может быть примером)	Наблюдение
Формировать корпоративную культуру	Уровень формирования корпоративной шахматной культуры	Низкий (не всегда соблюдает правила поведения и общения во время различных состязаний). Средний (очень редко нарушает правила поведения и общения во время различных состязаний). Высокий (всегда соблюдает правила поведения и общения во время различных состязаний, может служить примером)	Наблюдение

**Таблица 3. Мониторинг результатов обучения обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе «Основы компьютерного дизайна» (диагностическая карта №1)**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностик (выбирает ПДО в соответствии с образовательной программой)
<b>Теоретическая подготовка</b>			
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребёнка программным требованиям;	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Н) низкий уровень (ребёнок овладел менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой)</li> <li>– (С) средний уровень (объём усвоенных знаний составляет более ½);</li> <li>– (В) высокий уровень (ребёнок освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период).</li> </ul>	Наблюдение. Тестирование. Контрольный опрос.
2. Владение специальной терминологией	Осмысление и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Н) низкий уровень (знает не все термины);</li> <li>– (С) средний уровень (знает все термины, но не применяет);</li> <li>– (В) высокий уровень (знание терминов и умение их применять)</li> </ul>	Собеседование
<b>Практическая подготовка</b>			
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Н) низкий уровень (ребёнок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);</li> <li>– (С) средний уровень</li> <li>– (В) высокий уровень (ребёнок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).</li> </ul>	Контрольное задание
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Н) низкий уровень (ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием);</li> <li>– (С) средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);</li> <li>– (В) высокий уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).</li> </ul>	Контрольное задание
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Н) начальный (элементарный) уровень развития креативности (ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);</li> <li>– (С) репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца);</li> </ul>	Контрольное задание

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики (выбирает ПДО в соответствии с образовательной программой)
		– (В) творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)	
<b>Общеучебные умения и навыки</b>			
1. Учебно-интеллектуальные умения анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	– (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; – (С) средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); – (В) высокий уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	Анализ исследовательской работы
2 Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками	– (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; – (С) средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); – (В) высокий уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	Анализ исследовательской работы
<b>Учебно-организационные умения и навыки</b>			
1 Умение организовать своё рабочее место	Способность готовить своё рабочее место к деятельности и убирать его за собой	– (Н) низкий уровень умений (обучающийся испытывает серьёзные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); – (С) средний уровень – (В) высокий уровень (всё делает сам).	Наблюдение
2 Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	– (Н) низкий уровень (ребёнок овладел менее чем ½ объёма навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой); – (С) средний уровень (объём усвоенных навыков составляет более ½); – (В) высокий уровень (воспитанник освоил практически весь объём навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	Наблюдение
3 Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	– (Н) удовлетворительно – (С) хорошо – (В) отлично	Наблюдение

**Таблица 4. Мониторинг результатов обучения обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе  
«Основы компьютерного дизайна»  
Диагностическая карта №1 для \_\_\_\_\_ года обучения, группа № \_\_\_\_\_ направленность: техническая  
ФИО педагога: Фролова Е.А.**

№ п/п	ФИ обучающегося	Теоретическая подготовка обучающегося			Практическая подготовка обучающегося			Общеучебные умения и навыки обучающегося			За год
		0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

0- срез проводится на первом году обучения. Н - низкий уровень, С – средний уровень, В – высокий.

Низкий уровень - нет первоначальных умений и навыков работы с компьютером

Средний уровень – работу выполняет с помощью педагога

Высокий уровень – работает самостоятельно, творчески

**Таблица 5. Мониторинг личностного развития обучающегося в процессе освоения дополнительной общеразвивающей программы «Основы компьютерного дизайна» (диагностическая карта №2)**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Уровень развития	Методы диагностики
<b>1. Организационно- волевые качества</b>				
1. Терпение	Способность переносить (выдерживать ) известные нагрузки, уметь преодолевать трудности.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Терпения хватает меньше. чем на ½ занятия;</li> <li>– Терпения хватает больше. чем на ½ занятия</li> <li>– Терпения хватает на всё занятие</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Волевые усилия воспитанника побуждаются извне;</li> <li>– Иногда- самим воспитанником;</li> <li>– Всегда-- самим воспитанником;</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
3. Самоконтроль	Умение контролировать поступки (приводить к должному действию)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Воспитанник постоянно действует под воздействием контроля;</li> <li>– Периодически контролирует себя сам;</li> <li>– Постоянно контролирует себя сам</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
<b>2 Ориентационные качества</b>				
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Завышенная</li> <li>– Заниженная</li> <li>– нормальная</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознание участия воспитанника в освоении образовательной программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>– интерес к занятиям продиктован извне;</li> <li>– интерес периодически поддерживается самим воспитанником;</li> <li>– интерес постоянно поддерживается воспитанником самостоятельно.</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
<b>3. Поведенческие качества</b>				
1. Конфликтность	Умение воспитанника контролировать себя в любой конфликтной ситуации	<ul style="list-style-type: none"> <li>– желание участвовать (активно) в конфликте (провоцировать конфликт)</li> <li>– сторонний наблюдатель</li> <li>– активное примирение</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
2. Тип сотрудничества	Умение ребёнка сотрудничать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– не желание сотрудничать ( по принуждению)</li> <li>– желание сотрудничать (участие)</li> <li>– активное сотрудничество (проявляет инициативу)</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
<b>4. Личностные достижения воспитанника</b>				
1 Участие в мероприятиях учреждения	Степень и качество участия	<ul style="list-style-type: none"> <li>– не принимает участия</li> <li>– принимает участие с помощью педагога или родителей</li> <li>– самостоятельно выполняет работу</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Выполнение работы



**Таблица 6. Мониторинг личностного развития обучающегося в процессе освоения  
дополнительной общеразвивающей программы «Основы компьютерного дизайна»  
Диагностическая карта №2 для \_\_\_\_\_ года обучения, группа №\_\_\_\_\_ направленность: техническая  
ФИО педагога: Фролова Е.А.**

№	ФИ обучающегося	Организационно-волевые качества			Ориентационные качества			Поведенческие качества			Личностные достижения воспитанника			За год
		0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	0 срез	1 полу-годие	2 полу-годие	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

0- срез проводится на первом году обучения. Н - низкий уровень, С – средний уровень, В – высокий.

**Таблица 7. Реализация творческого потенциала обучающегося объединения «Основы компьютерного дизайна»  
 Диагностическая карта №3 для \_\_\_\_\_ года обучения, группа № \_\_\_\_\_  
 ФИО педагога: Фролова Е.А.**

Дата	Ф.И.О. обучающегося, название объединения (кол-во участников)	Название мероприятия, результат				
		Внутри учреждения	Район	Город	Регион	Российская Федерация, международный уровень

## 2.5. Методические материалы

Программа вводит обучающихся в мир компьютерной графики. Программирование графики – одно из самых сложных областей в современном программировании. Благодаря существованию прикладных графических пакетов, компьютерная графика стала доступна широкому кругу пользователей.

Программа включает в себя общие сведения о графических изображениях, применяемых в практической деятельности, теоретические основы получения и рациональные приемы их выполнения при отображении различных объектов труда, быта и отдыха людей. Важное место при этом отводится ознакомлению обучающихся с видами проектной компьютерной графики, современными способами организации инженерно-конструкторского труда, ролью ПК в создании чертежей и другой технической документации. На графические и практические работы по каждой теме отводится не менее 75% учебного времени. Содержание и количество этих работ подбирает и устанавливает педагог. При этом рекомендуется избегать излишне громоздких, трудоемких и отвлеченных заданий.

Занятия включают теоретическую и практическую части. Основная форма организации занятий – практикум, в ходе которого учащиеся выполняют задания с использованием полученных знаний, умений и навыков. Большинство заданий выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Используется также индивидуальная творческая работа по созданию мини – проектов. Учитывая специфику предмета и его эстетическую и гуманистическую направленность, большое значение в обучении приобретают встречи обучающихся со специалистами в области дизайна; посещения выставок, просмотры фильмов; проведение конкурсов; выставок лучших работ. В связи с тем, что программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ЭВМ по всем темам, занятия включают здоровьесберегающие технологии: перемены, перерывы с выполнением упражнений для глаз и физических упражнений для профилактики общего утомления.

## 2.6. Список литературы

### а) для педагога:

#### нормативно-правовые акты:

1. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04 сентября 2014 года №1726-р) // Дополнительное образование: сборник нормативных документов. – М: издательство «Национальное образование», 2015. – 48 с.

2. Приказ Минтруда России от 05.05.2018 N 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Электронный ресурс) /Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_305809/b8c0fc6affc0768557a07d839a889c1a7b80d14f/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_305809/b8c0fc6affc0768557a07d839a889c1a7b80d14f/) (Дата обращения: 20.03.2021 г.).

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Электронный ресурс) /Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034> (Дата обращения: 16.03.2021 г.).

4. Постановление Главного государственного врача РФ от 28 сентября 2020 года 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»](#) (Электронный ресурс) /Режим доступа: <https://docs.cntd.ru/document/566085656> (Дата обращения: 16.03.2021 г.).

#### иные источники:

*методические рекомендации:*

1. Рыбалева И.А. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ /Региональный модельный центр Краснодарского края, Краснодар – 2020 год. (Электронный ресурс). Режим доступа: <https://rmc23.ru/wp-content/uploads/2020/07/Краевые-методические-рекомендации-2020-Проектирование-дополнительных-общеобразовательных-программ-пароль.pdf>

**Основной:**

1. Богомолова О.Б. Логические задачи. - Москва., Изд-во БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013, -277с.

2. «Как перейти с компьютером на ТЫ». Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008, -110 с.

3. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике. - Москва., Изд-во БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013, - 103 с.

4. Занимательное Программирование С. Симонович, Г. Евсеев. Книга для детей, родителей и учителей. – Москва., Изд-во АСТ – ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2001. – 320 с.

**Дополнительный:**

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).

2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).

3. Учебная книга (<https://cdrpro.gitbooks.io/pp-book/content/Sozдание-dokumenta-v-Photo-Paint-Kh5/>)

**б) для обучающихся и родителей**

1. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике. - Москва., Изд-во БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013, - 103 с.

2. Учебная книга (<https://cdrpro.gitbooks.io/pp-book/content/Sozдание-dokumenta-v-Photo-Paint-Kh5/>)

**в) Интернет-ресурсы:**

1. Страница педагога дополнительного образования МБУ ДО «Центр дополнительного образования «Ступени» г. Сочи Фроловой Евгении Александровны (Электронный ресурс) /Режим доступа: <http://cdoadler.sochi-schools.ru/pedagogi/frolova-evgeniya-aleksandrovna/> (Дата обращения: 16.05.2020 г.).



2. <http://teacher-of-info.ucoz.ru/index/matveeva/0-7>

3. <http://11klasov.ru/informatics/303-informatika-2-klass-uchebnik-v-1-2-chast-goryachev-av-i-dr.html>

4. <http://11klasov.ru/informatics/308-informatika-v-igrah-i-zadachah-3-klass-v-1-2-chast-goryachev-av-gorina-ki-suvorova-ni.html>

5. <http://11klasov.ru/informatics/312-informatika-4-klass-1-2-chast-goryachev-av-i-dr.html>

6. <http://robotlandia.ru/abct/0101.htm>

7. <http://www.infoznaika.ru/>

8. <https://scratch.mit.edu/>