УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ

УНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР КОСМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАЛАКТИКА» ГОРОДА КАЛУГИ

ПРИНЯТА
педагогическим советом
МБОУДО ДЮЦКО
«Галактика» г. Калуги
Протокол № 1 от 30.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
директор МБОУДО ДЮЦКО
«Галактика» г. Калуги
Приказ № 266/01-09 от 31.08.2023
_____ А.Ю. Кононова

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа художественной направленности

Основы компьютерной графики (полиграфия и web-дизайн)

Возраст учащихся: 12-15 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:
Сязи Елена Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Калуга, 2023

Паспорт программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Основы компьютерной графики» (полиграфия и web-дизайн)»
Автор-составитель программы	Сязи Елена Валерьевна, педагог дополнительного образования
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр космического образования «Галактика» города Калуги. 248 033, г. Калуга, ул. Академическая, д. 6, тел. 8 (4842) 72 82 45
Вид программы	- по степени авторства – модифицированная; - по уровню сложности - стартовый
Направленность программы	Техническая
Срок реализации программы	1 год, 72 часа
Возраст обучающихся	12-15 лет
Название объединения	Основы компьютерной графики (полиграфия и web-дизайн)

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерная графика – достаточно новое и востребованное на рынке труда профессиональное направление. Вместе с тем, компьютерная графика – обширная область, где ребенок сможет найти применение своим способностям и интересам - от рисования иллюстраций и мультипликации, различной рекламы и персонажей компьютерных игр до создания сайтов. Современным школьникам интересно данное направление творчества, но у них часто не хватает базовых знаний работы в конкретных программах по компьютерной графике.

Создание компьютерного рисунка отличается от обычного рисования, но в то же время осуществляется по тем же законам композиции и цветоведения, что и традиционная живопись. С помощью компьютерных графических программ можно создавать сложные многоцветные изображения, редактировать их, добавлять в рисунок надписи, и в результате получать готовую печатную продукцию. Программа «Основы компьютерной графики (полиграфия и w**e**b-**д**изайн)» знакомит обучающихся с двумя разделами компьютерного дизайна: полиграфическим дизайном и WEB-дизайном. Программа дает базовый набор знаний для работы в программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Microsoft Publisher, Microsoft Power Point, а также знакомит с основными терминами, понятиями и теоретическими основами данных направлений деятельности.

Направленность – техническая.
Тип программы – модифицированная.
Язык реализации программы – русский.

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 31.07.2020 N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Постановлением Правительства Калужской области от 29.01.2019 № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и

дополнительного образования в Калужской области».

Актуальность

Дизайн - это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Создать дизайн - значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, иллюстрации, web-страницы или полиграфии должен не только радовать глаз, но и учитывать производственные и технологические возможности.

В современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Занятия по данной программе развивают у школьника интеллектуальные, креативные, способности, эстетический вкус, пространственное мышление, расширяют кругозор; стимулируют свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления. В процессе обучения по данной программе обучающиеся знакомятся с тонкостями профессиональной деятельности дизайнеров в сферах полиграфии и web-дизайна, что способствует самоопределению школьников в области технического творчества и расширению кругозора о востребованных профессиях.

Новизна

Программа дает широкий спектр возможностей в предварительном ознакомлении и освоении основ новых, современных и востребованных на рынке труда профессий, связанных с компьютерным дизайном, а именно - профессиями, связанными с полиграфическим производством и web- дизайном. Программа включает в себя два блока: блок «Полиграфия» и блок «Web-дизайн», что позволяет последовательно изучить два соответствующих направления компьютерного дизайна.

Учащиеся познакомятся с закономерностями компьютерного дизайна, современными тенденциями в дизайне, принципами применения законов композиции на практике, освоят инструментальные средства для создания различных макетов, познакомятся с основами черчения и рисования с использованием компьютера, некоторым количеством терминов технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

Обучающиеся получат представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как инструмента для создания макетов обложек книг и журналов, научатся создавать буклеты, визитки, коллажи, познакомятся с интерфейсом нескольких графических редакторов на компьютере.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключена в эффективной организации образовательных, воспитательных и творческих процессов, основывающихся на единстве формирования сознания, восприятия и поведения детей в условиях социума. В основе реализации программы лежит активный процесс взаимодействия педагога и обучающихся: в совместном общении выстраивается система жизненных отношений и ценностей в единстве с деятельностью. При взаимодействии всех параметров программы формируется благоприятная среда для индивидуального развития детей, происходит самообучение, саморазвитие и самореализация, формируется творчески активная личность.

Программа способствует развитию у школьников технических и художественных способностей, художественно - эстетического вкуса, творческого подхода к выполнению задач, эмоционального восприятия и образного мышления, формированию стремления к воссозданию чувственного образа воспринимаемого мира, помогает определиться с будущей профессией.

Отличительные особенности программы

В результате освоения тем дополнительной общеобразовательной программы Основы компьютерной графики (полиграфия и web-дизайн) обучающиеся получат

базовые знания о сферах применения двух видов дизайна (полиграфический дизайн, web-дизайн).

В содержании программы заложено знакомство с конкретными областями применения компьютерного дизайна (полиграфия и web- дизайн), программами для работы с векторной и растровой графикой Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, их основными терминами и инструментами. Кроме того - с программой Microsoft Publisher, которую активно применяют в полиграфическом производстве и программой Microsoft Power Point, которая используется для создания презентаций. Отличительной особенностью данной программы является возможность использования полученных знаний для участия в выставках и конкурсах различного уровня (муниципального, регионального, всероссийского). Кроме того, школьники смогут применять их на практике при разработке ученических индивидуальных проектов, для создания компьютерных презентаций, для создания разного рода элементов web- дизайна (иконок, стикеров и т.д.).

Адресат программы

Занятия в объединении проводятся с детьми 12-15 лет.

Состав группы и особенности набора.

Состав группы – школьники 12–15 лет, проявляющие интерес к изучению основ компьютерной графики, обладающие начальной компьютерной грамотностью.

Комплектование групп проходит с учетом индивидуальных особенностей детей.

Количество учащихся в группе – 15 человек.

Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

Организацию работы, порядок деятельности, продолжительность учебных занятий, количество обучающихся в детских творческих объединениях МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регулирует «Положение о детском творческом объединении», утвержденное приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

Объем программы и срок освоения программы рассчитан на один год обучения и реализуется в объеме 72 часа в год.

Форма обучения и виды занятий

Форма обучения – очная, возможно применение дистанционных технологий.

В процессе проведения аудиторных занятий используются индивидуальная, групповая, коллективная формы работы. Формы проведения аудиторных занятий утверждены локальным нормативным актом - «Положение о детском творческом объединении» (приказ директора № 122/-09 от 15.08.2022).

Изучение тем программы предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Теоретический материал представляется в форме эвристической беседы, презентации, заочной экскурсии, обзора и др. Практические занятия проходят в форме самостоятельной и групповой продуктивной деятельности, практического занятия, самостоятельной работы.

Уровень сложности программы – «Стартовый».

Режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность занятия два часа.

Каждое занятие длится 45 минут с перерывом 10 минут.

Расписание занятий формируется по представлению педагога с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей учащихся.

1.2.ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель

Развитие технических способностей и удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в техническом и художественно – эстетическом развитии средствами компьютерной графики.

Задачи

Обучающие:

- формировать навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- ознакомить с основными понятиями: векторная графика, компьютерный дизайн, контур, заливка, палитра, слой, растровая графика, интерфейс, цветовая модель, буклет;
- формировать навыки организации и планирования работы;
- ознакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

Развивающие:

- развивать технические способности;
- развивать глазомер, логическое и пространственное мышление;
- расширять кругозор;
- развивать внимание и память;
- развивать фантазию и воображение.

Воспитывающие:

- формировать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе, на занятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитывать художественный вкус.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план, 72 часа в год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	**2**	**1**	**1**	Онлайн тестирование по Беннету, опрос
2	**Блок «Полиграфия»**	**32**	**10**	**22**	
2.1	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator. Создание макета обложки книги	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

2.2	Знакомство с программой Adobe Fotoshop. Интерфейс Инструменты работы с текстом в Adobe Fotoshop. Шрифты. Создание визитки	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
2.3	Знакомство с программой Microsoft Publisher. Изготовление визитки.	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
2.4	Изготовление буклета в Microsoft Publisher	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
2.5	Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
2.6	Промежуточная аттестация. Самостоятельная работа	2		2	Промежуточная аттестация Практическая работа
3	**Блок «Web-дизайн»**	**38**	**12**	**26**	
3.1	Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.	2	2		Педагогическое наблюдение Практическая работа
3.2	Повторение: Программа Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка.Слои	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
3.3	Иконки. Стикеры в Adobe Illustrator	6	2	4	Промежуточная аттестация Самостоятельная работа
3.4	Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой. Комбинирование форм. Окно «Обработка контуров». Логотип в Adobe Illustrator	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
3.5	Повторение: Программа Adobe Fotoshop. Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop	8	2	6	Педагогическое наблюдение Практическая работа
3.6	Знакомство с программой Microsoft Power Point. Создание презентации.	8	2	6	Педагогическое наблюдение Практическая работа
4	Итоговая аттестация. Самостоятельная работа	2		2	Итоговая аттестация.

	Всего	**72**	**23**	**49**	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна (2 часа).

Теория (1 час). Техника безопасности при работе на ПК. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна.

Практика (1 час). Онлайн тестирование по Беннету, в ходе которого выявляются интересы и склонности подростков, уровень технического склада ума. Опрос. В ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, проверка начальных знаний о том, что такое компьютерная графика, области ее применения.

Контроль знаний. Тестирование. Опрос.

2. Блок «Полиграфия» (32 часа).

2.1. Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator. Создание макета обложки книги (6 часов).

Теория (2 часа). программа Adobe Illustrator. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator. Макет обложки книги. Описание.

Практика (4 часа). Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Создание макета обложки книги.

Контроль знаний. Графическая работа: Выполнение макета обложки книги с заданными параметрами.

2.2. Знакомство с программой Adobe Fotoshop. Интерфейс Инструменты работы с текстом вAdobe Fotoshop. Шрифты. Создание визитки (6часов).

Теория (2 часа). Программа Adobe Fotoshop. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Fotoshop. Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац межстрочный интервал, леттеринг.

Практика (4 часа). Создание визитки.

2.3. Знакомство с программой Microsoft Publisher. Изготовление визитки (6 часов).

Теория (2 часа). Программа Microsoft Publisher. Интерфейс. Знакомство с основными понятиями**.** Шаблоны и макеты в Microsoft Publisher. Вставка иллюстраций. Аппаратная и программная поддержка.

Практика (4 часа). Изготовление визитки. Изготовление открытки.

2.4. Изготовление буклета в Microsoft Publisher (6 часов).

Теория (2 часа). Сущность и задачи издательства. Профессия компьютерный дизайнер. Цели и задачи дизайнера. Возможности компьютерного дизайна. Этапы подготовки печатного издания. Виды печатных изданий. Стандартные ошибки дизайна.

Практика (4 часа). Создание буклета.

Контроль знаний. Дизайн по заданному примерному шаблону.

2.5. Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop (6 часов).

Теория (2 часа). Предпечатная подготовка. Цветовые модели RGB, CMYK.

Практика (4 часов). Импорт и экспорт изображений в различных форматах. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop.

2.6. Промежуточная аттестация. Самостоятельная работа (2 часа).

Промежуточная аттестация.

Практика (2 часа). Самостоятельная работа по пройденному материалу. Подведение итогов работы по программе в первом полугодии.

3. Блок «Web-дизайн» (38 часов).

3.1. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение (2 часа).

Теория (2 часа). Понятие дизайн. Виды дизайна. Кто такой дизайнер. Методы дизайна. Требования дизайна. Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля. Цветоведение. Теория цвета. Гармония цвета. Цветовой круг. Гармония цвета

3.2. Повторение: Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои (6 часов).

Теория (2 часа). Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. Слои.

Практика (4 часа). Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Практическое задание № 1 «Подарок». Практическое задание № 2 «На острове». Практическое задание № 3 «На лугу».

Контроль знаний. Графическая работа: «Выполнение рисунка по образцу с заданными параметрами».

3.3. Иконки. Стикеры в Adobe Illustrator (6часов).

Теория (2 часа). Элементы и основные понятия интернета: «Сайт», «Блог», «Сторис», «Иконка», «Стикер», «Смайлик».

Практика (4 часа). Иконки. Стикеры в Adobe Illustrator.

3.4. Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой. Комбинирование форм. Окно «Обработка контуров». Логотип в Adobe Illustrator (6 часов).

Теория (2 часа). Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой. Комбинирование форм. Окно «Обработка контуров» Фирменный стиль. Понятие «Логотип», «слоган», цветовая палитра. Современные тенденции в графическом дизайне.

Практика (4 часа). Создание логотипа в Adobe Illustrator от эскиза до воплощенной идеи.

3.5. Повторение: Adobe Fotoshop. Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop (8 часов).

Теория (2 часа). Повторение основ программы Adobe Fotoshop.

Практика (6 часа). Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop.

Контроль знаний. Дизайн по заданному примерному шаблону.

3.6. Знакомство с программой Microsoft Power Point. Создание презентации (8 часов).

Теория (2 часа). Создание презентаций с помощью шаблонов. Работа с текстом. Работа с рисунками. Работа с таблицами. Анимация объектов. Управление анимацией. Вставка звука. Режимы просмотра.

Практика (6 часов). Создание презентации на заданную тему - от идеи до воплощения.

4. Итоговое занятие. Самостоятельная работа (2 часа).

Итоговая аттестация. Выполнения и защита итоговой практической самостоятельной работы.

Практика (2 часа). Самостоятельная работа по пройденному материалу. Подведение итогов работы по программе.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения программы обучающиеся достигают следующих результатов:

Обучающие:

- получат навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;
- сформируют практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами Adobe Illustrator; Adobe Photoshop; Microsoft Publisher; Microsoft

Power Point.
- ознакомятся с основными понятиями: векторная графика, компьютерный дизайн, контур, заливка, палитра, слой, растровая графика, интерфейс, цветовая модель, буклет;
- сформируют навыки организации и планирования работы;
- получат знания в области композиции, формообразования, цветоведения.

Развивающие**:**
- развитие технических способностей;
- развитие глазомера, логического и пространственного мышления;
- расширенный кругозор;
- развитие внимание и памяти;
- развитие фантазии и воображения.

Воспитывающие:
- развитие нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе, на занятиях;
- развитие коммуникативная культура, умение работать в команде;
- развитие художественного вкуса.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график составляется педагогом на основании реализуемой общеобразовательной программы до начала учебного года или начала реализации программы. Календарный учебный график разрабатывается педагогом для каждой группы в форме таблицы, представленной ниже.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля

Календарный учебный график для данной общеобразовательной программы в Приложении 4.

2.2. Условия реализации программы

Для проведения занятий имеются помещения, укомплектованные специализированной учебной мебелью, соответствующие санитарно-гигиеническим требованиям.

Материально-техническое обеспечение программы:

– Персональный компьютер (ноутбук) (для каждого учащегося) с техническими характеристиками не ниже:
– процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц);
– объем оперативной памяти: 8 ГБ;
– накопитель: 256 ГБ;
– видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ);
– IPS матрица;
– мышка компьютерная (для каждого учащегося);
– демонстрационная магнитная доска;
– шкафы для дидактических материалов, пособий;

– специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
– канцтовары;

Программное обеспечение:
– Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;
– WinRAR или аналог;
– Пакет офисных программ;
– Adobe Illustrator или аналог;
– Adobe Fotoshop или аналог;
– Браузер, подключенный к Интернет.

Рабочее место педагога с техническими характеристиками не ниже:
– Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000
– Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF
– Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI)
– Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022)
– Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200
– SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus
– Жесткий диск: 3 TB Seagate BarraCuda
– Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB)
– мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);
– Принтер цветной светодиодный формата А4 или А3;

Компьютерный планшет с характеристиками не ниже:
– Интерфейс USB;
– Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8, Windows 7
– Способ ввода перьевой;
– Размер рабочей области 260x170 мм. Разрешение 5080 lpi. Тип пера беспроводное
– Чувствительность к нажатию 8192 уровня
– Комплектация: перо, USB кабель, подставка для пера
– Выход в сеть Internet.

Кадровое обеспечение

Для реализации общеобразовательной программы необходим педагог, владеющий знаниями трудовых функций согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», обладающий опытом педагогической работы и владеющий знаниями по направленности данной программы.

Педагогу, реализующему программу, необходимо владеть компьютером на уровне уверенного пользователя и уметь работать в программах Adobe Illustrator; Adobe Photoshop, Microsoft Publisher и Microsoft Power Point/

Информационное обеспечение

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт metod-kopilka.ru - Режим доступа: http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka - Загл. с экрана.
2. Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования

Александровского района Оренбургской области «Центр развития» - Режим доступа: http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem pedtex.doc. - Загл. с экрана.

3. Интернет источник: Теория цвета: что это, основные понятия, колористика. Режим доступа: https://trends-rbc-ru.turbopages.org/trends.rbc.ru/s/trends/social/63ac30309a7947b002800fc9

4. Интернет источник: Композиция в рисунке. Режим доступа: https://eduheraid.ru/ru/article/view?id=13595

5. Онлайн тест Беннета. Режим доступа: https://quizterra.com/ru/test-na-mehaniceskuu-ponatlivost-benneta

2.3.Формы аттестации (контроля)

Порядок проведения аттестаций обучающихся МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регламентируется локальным актом «Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся», утвержденным приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022

Входной контроль проходит в виде онлайн тестирования по Беннету, собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, уровень технического склада ума. А также в виде опроса, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, проверка начальных знаний о том, что такое компьютерная графика, области ее применения.

Текущий контроль осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность школьника применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Промежуточная аттестация проводится в форме устного опроса по теоретическому материалу и самостоятельной работы по заданной теме.

В качестве задания можно использовать создание дизайна календаря.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итоговой практической самостоятельной работы.

В качестве итоговой практической работы школьникам предлагается выполнить работу в той области компьютерной графики, которая ему наиболее близка. Варианты итоговых практических заданий:

1. Создать логотип в программе Adobe Illustrator;
2. Создать открытку в программе Adobe Photoshop;
3. Создать визитку в любом графическом редакторе;
4. Продумать дизайн обложки любимой книги;
5. Создать рекламный буклет в программе Microsoft Publisher;
6. Создать презентацию игровой программы в программе Microsoft Power Point.

Данная общеобразовательная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.4. Оценочные материалы

Диагностика оценки знаний учащихся осуществляется исходя по следующим критериям:

1. Правильное и своевременное использование инструментов программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Microsoft Publisher, Microsoft Power Point при создании графической работы;

2. Подбор цветовой палитры в каждом конкретном случае;
3. Правильность композиционного решения.

2.5. Методическое обеспечение

Обучение по данной программе предполагает использование различных методов и технологий обучения.

Методы обучения:

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.

2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.

3. Практический: работа с иллюстрациями, фотографиями, выполнение учащимися творческих заданий

4. Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

Технологии:

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения» (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся (гимнастика для глаз).

5. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные плакаты, схемы художественной тематики.

3.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

Литература для педагога:

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. - М.: Вита-пресс, 2009.
2. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. - №12. - 2012. - С. 9-11.
3. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель /
    a. В.П. Молочков. - СПб: Питер, 2004.

4. Заргарян Ю.А., Заргарян Е.В/ Компьютерная графика в практических приложениях ТТИ ЮФУ, 2009.
5. Иванова Е.О., Осмоловская И.М.Теория обучения в информационном обществе. Работаем по новым стандартам. - *М.: Просвещение, 2011.*
6. Ковчанюк Ю.С. Adobe Illustrator. На примерах. – Москва – Санкт-Петербург - Киев Юниор, 2013.
7. Пташинский В.С. Adobe Illustrator на 100 %, 2011.
8. Шалаев Г.П. Цвет и форма. – М.: Эксмо, 2006.
9. https://samoychiteli.ru/document7303.html
10. https://textarchive.ru/c-1153610.html
11. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
12. https://infourok.ru/sovremennoe-uchebnoe-zanyatie-v-uchrezhdenii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detej-4936000.html

Литература для обучающихся и родителей:

1. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель /В.П. Молочков. - СПб: Питер, 2004.
2. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

Приложение 1

Примерные вопросы для промежуточной аттестации:

1. Назовите области применения компьютерной графики (с примерами).
2. Что такое векторная графика? Достоинства и недостатки.
3. Что такое растровая графика? Достоинства и недостатки.
4. Перечислите основные инструменты программы Adobe Illustrator.
5. Что такое слои и как ими пользоваться?

Ответы:

1. **Индустриальная графика** (чертежи и эскизы машин, механизмов);
архитектурная графика (чертежи и эскизы зданий, малых архитектурных форм);
дизайн одежды и обуви (рисунки на тканях, принты на одежде и т.п.);
полиграфия (дизайн обложек книг, журналы, газеты, рекламные листовки, плакаты и т.п.);
кино и видео (массовые сцены в кино, видео игры, мультфильмы и т.п.)
дизайн предметов быта (принты на посуде, 3-D моделирование интерьеров, мебели и т.п.)
другое (ландшафтный дизайн) и т.д.

2. **Векторная графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи специальных формул в специальных программах (графических редакторах) при помощи примитивов - простейших геометрических фигур. Достоинства: при передаче изображение не искажается и не изменяет свои размеры. Возможность передачи очень больших изображений без искажений. Использование нескольких цветовых моделей. Недостатки: меньшая, чем при растровой графике детализация изображения.

3. **Растровая графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи пикселей - наименьших элементов изображения, которые содержат информацию о цвете и местоположении на объекте. Достоинства: очень большая детализация изображения. Возможность очень четко передать изображаемый объект. Возможность корректировки любых мелких изъянов (например, при ретуши фотографий). Недостатки: Невозможность передачи больших изображений без потери качества и внешнего вида (картинка с большим увеличением рассыпается на пиксели). Использование только одной цветовой модели – RGB.

4. **Основные инструменты**:
Выделение - черная стрелочка (выделяет весь объект) и белая стрелочка (выделяет отдельную точку объекта).
Примитивы – прямоугольник, эллипс, отрезок линии, многоугольник, звезда – позволяют из простейших геометрических фигур создавать объекты любой сложности.
Заливка-обводка – позволяет менять цвет самого объекта, а также цвет и толщину контура.
Карандаш - позволяет рисовать линии различной конфигурации.
Ластик - позволяет удалять ненужное.
Перо – позволяет рисовать кривые линии по опорным точкам – маркерам.
Пипетка - позволяет взять необходимый цвет на палитре.
Кисть - позволяет рисовать как обычной кистью - с различной формой и видом щетины.

5. **Слои** – отдельная палитра, которая позволяет разграничить отдельные этапы создания сложного изображения. Облегчает работу, систематизирует операции. Каждый слой - отдельный этап работы над рисунком (например, 1 слой - эскиз, 2 слой - контур, 3 слой - цвет, 4 слой – детали).

Приложение 2

Примерные вопросы для итоговой аттестации

1. Какие графические редакторы вы знаете и для работы с какой графикой каждый из них предназначен?
2. Какая информация должна быть на обложке книги?
3. Какая информация должна быть на визитке?
4. Что такое логотип?
5. Что такое предпечатная подготовка?
6. Какая цветовая модель используется в программе Adobe Photoshop?

Ответы:

1. Для работы с векторной графикой используем программу **Adobe Illustrator**. Для работы с растровой графикой - **Adobe Photoshop**.
2. Обложка книги состоит из трех элементов: лицевая сторона обложки, задняя сторона обложки и корешок. На лицевой стороне пишут фамилию и инициалы автора, название книги. Еще обычно на лицевой стороне размещают иллюстрацию, поясняющую сюжет. На задней стороне может быть цитата из книги, может быть фото автора и краткое описание сюжета. На корешке пишут название книги и ФИО автора.
3. На визитке должны быть написаны фамилия, имя и отчество, занимаемая должность, телефон и адрес. Если это рабочая визитка, то указывают часы работы. Если это визитка работника, представляющего какую-то фирму, то на ней могут быть элементы фирменного стиля, например, логотип фирмы.
4. Логотип - это уникальный графический знак, эмблема или символ, который используется для узнавания бренда и является ключевым элементом фирменного стиля компании, организации, продукта или спортивной команды
5. Предпечатная подготовка начинается с определения размеров листа бумаги, на котором будет печататься изделие. Далее определяются размеры припусков на обрезку. Припуски на обрезку необходимы, чтобы предотвратить возможные результаты неточной обрезки, когда по краю изделия остается белая рамка.

В общем случае необходимо растянуть фон, чтобы его размер включал припуски на обрезку. Если припуски малые (1-2 мм) — иногда просто увеличивают размеры макета с учетом этих припусков. При этом необходимо убедиться, что после обрезки изделие будет выглядеть нормально (особенно чтобы не обрезать тексты, конструктивные элементы, не являющиеся фоном).

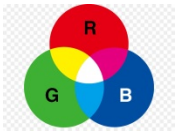
- Далее определяется тип раскладки изделий и их количество на листе бумаги. При необходимости учитываются тиражи, если будут печататься различные изделия.
- Кроме раскладки макета на листе бумаги должны присутствовать специальные технологические элементы: шкалы, монтажные маркеры (метки) и маркеры (метки) для обрезки.

Предпечатная подготовка макета:

- Все шрифты преобразовать в кривые;
- Цветные растровые изображения преобразовать в цветовую модель CMYK, с разрешением 300 ppi.
- Заливки и контуры всех конструктивных элементов также преобразовать в CMYK; прозрачности, линзы и тени и эффекты желательно превратить в растровые изображения в модели CMYK;
- Готовый для печати макет с припусками на обрезку раскладывается на листе бумаги, проставляются маркера для обрезки, монтажные шкалы, учитываются тиражи.

- Подготовленный таким образом файл передается на изготовление пластин или фотопленки.

6. В программе Adobe Photoshop используется цветовая модель RGB- это означает, что в палитрах соединяются три цвета: красный – R(red), зеленый G (green), голубой B (blue).Это нужно учитывать. Когда создаешь собственный дизайн, так как не все цвета, подобранные тобой смогут быть в конечном варианте из-за ограничений цветовой модели.



Приложение 3

Игры для будущих дизайнеров

1. Игра «Соедини несоединимое»

Это более сложное задание. Оно поможет научиться работать над метафорой в логотипах. На доске педагог записывает слова в две колонки: в левой - существительные, в правой - прилагательные. Количество слов по числу участников.

Задание. Нарисовать скетч логотипа на заданную тему. Можно рисовать графично, не используя цвет и объем.

Например, в левой колонке слово «чайник», в правой – «обиженный». Нужно нарисовать обиженный чайник и т.п. Слова дети предлагают сами. А соединять слова из колонок нужно случайным образом.

2. Игра «Найди бренд»

Это упражнение на развитие внимательности и насмотренности. В помещении, где проходит занятие найти брендовые знаки - можно использовать оборудование, одежду, аксессуары. Другой вариант игры - домашнее задание - дома перечислить все бренды, которые найдут (например, телевизор марки «LG», смартфон… и т.д.).

3. Игра «Изобрази персонажа»

Это задание позволяет изображать мысль или героя через метафору. Это упражнение придумал дизайнер Алексей Ромашин.

Нужно выбрать персонажа и изучить его особенности, основные черты. А затем нужно нарисовать не сам персонаж, а фразу или высказывание, которое указывает на этого героя. Можно пользоваться референсами.

Приложение 4

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
				Беседа, объяснение нового материала	2	Вводное занятие. Повторение: Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	«Галактика» Академическая, 6	Онлайн тестирование по Беннету
						Блок «Полиграфия»		
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator.Создание макета обложки книги	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator.Создание макета обложки книги	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Объяснение нового материала,	2	Знакомство с программой Adobe Fotoshop. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Fotoshop. Шрифты.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа

				практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Fotoshop. Интерфейс. Инструменты работы с текстом в Adobe Fotoshop. Шрифты. Создание визитки	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Fotoshop. Интерфейс Инструменты работы с текстом в Adobe Fotoshop. Шрифты. Создание визитки	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Microsoft Publisher. Изготовление визитки.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Microsoft Publisher. Изготовление визитки.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение практическая работа
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Microsoft Publisher. Изготовление визитки.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Изготовление буклета в Microsoft Publisher	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Изготовление буклета в Microsoft Publisher	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая

								работа
				Объяснение нового материала	2	Изготовление буклета в Microsoft Publisher	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Промежуточная аттестация	2	Промежуточная аттестация	«Галактика» Академическая, 6	Промежуточная аттестация
						Блок «Web-дизайн»		
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка.Слои	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа

				практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка.Слои	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Знакомство с программой Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка.Слои	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Иконки. Стикеры в Adobe Illustrator	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Иконки. Стикеры в Adobe Illustrator	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Практическая работа	2	Иконки. Стикеры в Adobe Illustrator	«Галактика» Академическая, 6	Промежуточная аттестация
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой. Комбинирование форм. Окно «Обработка контуров». Логотип в Adobe Illustrator	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение
				практическая работа	2	Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой. Комбинирование форм. Окно «Обработка контуров». Логотип в Adobe Illustrator	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой. Комбинирование форм. Окно «Обработка контуров».	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа

						Логотип в Adobe Illustrator		
				Объяснение нового материала, практическая работа	2	Повторение: Программа Adobe Fotoshop. Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Повторение материала, практическая работа	2	Повторение: Программа Adobe Fotoshop. Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Повторение: Программа Adobe Fotoshop. Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Повторение: Программа Adobe Fotoshop. Создание дизайна для сайта в Adobe Fotoshop	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				Объяснение нового материала	2	Знакомство с программой Microsoft Power Point.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Microsoft Power Point. Создание презентации.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Microsoft Power Point. Создание презентации.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа
				практическая работа	2	Знакомство с программой Microsoft Power Point. Создание презентации.	«Галактика» Академическая, 6	Педагогическое наблюдение, практическая работа

				Итоговая аттестация	2	Итоговая аттестация	«Галактика» Академическая, 6	Итоговая аттестация
				Всего	**72**			

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240740

Владелец Кононова Алла Юрьевна

Действителен С 20.10.2025 по 20.10.2026