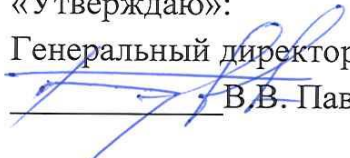


АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АГЕНТСТВО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2 от 23.08.2024 г.

«Утверждаю»:
Генеральный директор

В.В. Павлов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Направленность: техническая
Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 12-17 лет

Составитель программы:
Боровкова Ольга Станиславовна,
педагог дополнительного
образования Центра цифрового
образования детей «IT-куб»

Ульяновск,
2024 год

1. Комплекс основных характеристик программы.	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы.	5
1.3. Планируемые результаты освоения программы	5
1.4. Содержание программы	7
2. Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Условия реализации программы	18
2.3. Формы аттестации	18
2.4. Методические материалы	21

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы.

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»)

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения дистанционных технологий:

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

Уровень программы: стартовый.

Направленность программы: техническая.

В результате прохождения учебной программы ребята знакомятся с графическими редакторами, осваивают инструменты создания графики, создают свои проекты, обучаются принципам графического дизайна.

Подобные направления ориентируют обучающихся на творческие профессии, связанные со сферой ИТ, со сферой дизайна в различных отраслях. Графический дизайн может пригодиться в рекламе, маркетинге, веб-разработке, создании айдентики бренда, издательской и промышленной графике, разработке пользовательского интерфейса и создании иллюстраций.

Занятия по дополнительной общеобразовательной программе способствуют развитию творческого мышления обучающихся, формируют навыки работы с ПК и с графическими редакторами.

Актуальность программы: Актуальность программы состоит в том, что в процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особой установки сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

Согласно научным данным, дизайнерское мышление включает в себя следующие параметры: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость; чувство стиля и стилевой гармонии. Помимо них большое значение имеет мировоззренческая канва, т.е. понимание взаимосвязи «Природа – Человек – Предметная среда». Формирование дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности. В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

Новизна данной программы состоит в том, дети осваивают новые для них программные продукты, через которые учатся воплощать свои творческие замыслы в графические объекты. При реализации данной учебной программы обучающиеся совершенствуют свои умения и навыки как пользователи ПК.

Отличительные особенности программы: педагогическая целесообразность реализация данной программы позволяет приобщить детей и подростков к богатейшей истории книги, опыту издательского дела, накопленному человечеством за тысячелетия, ознакомиться с лучшими образцами в истории книжного дела, современными достижениями в области иллюстрации, техническими возможностями полиграфии. Особое внимание в программе уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии применять полученные навыки в различных сферах жизни.

Педагогическая целесообразность программы: заключается в создании организационных и психолого-педагогических условий для привлечения детей к занятиям техническим творчеством, обеспечивающих развитие мотивации к познанию, творчеству и труду, логических способностей, формирование компетенций важных в программировании и в целом в сфере IT, как факторов успешного самоопределения и самореализации личности в современном мире.

Адресат программы: *Возраст детей 12-17 лет*

Объем программы: *72 часа.*

Формы обучения и виды занятий: теоретические, практические, групповые. Конкурсы, соревнования.

Срок освоения программы: *полгода.*

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2

академических часа.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческого потенциала личности, логических способностей через освоение приложений Inkscape, Gimp, Figma.

Задачи:

Обучающие:

- формирование навыков работы в приложениях Inkscape, Gimp, Figma;
- развитие навыков создания композиции, гармоничного выбора цветов;
- формирование умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности;
- принятие участия в олимпиадах, фестивалях и конкурсах технической направленности с индивидуальными и групповыми проектами.

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов предметного дизайна;
- развитие творческих способностей;
- развитие общего кругозора;
- развитие способности к образному ассоциативному мышлению, конструктивному видению, умению средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве

Воспитывающие:

- воспитание трудолюбия, аккуратности, бережливости, усидчивости;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитание уважительного отношения к товарищам, к педагогу.

1.3 Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- развитие критического мышления при работе с интернет-ресурсами;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение ставить учебные цели;
- умение использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;
- умение сличать результат действий с эталоном (целью);
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью;
- умение оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса.

Предметные результаты:

- умение использовать терминологию графического дизайна;
- умение работать в графических редакторах;
- умение создавать собственные растровые и векторные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;

Программа может корректироваться в ходе деятельности самого ученика, который оказывается субъектом, конструктором своего образования, полноправным источником и организатором своих знаний.

1.4. Содержание программы УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Графический дизайн как профессия. Графические редакторы.	2	2	-	Устный опрос, тест.
2.	Векторный редактор Inkscape: строение окна программы. Меню программы.	2	1	1	Практическая работа, тест.
3.	Создание документа. Создание объекта с учетом пропорций в сетке программы.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
4.	Работа с направляющими. Создание объекта с помощью направляющих.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
5.	Векторизация растровых изображений. Использование растровых изображений в векторной графике.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
6.	Инструменты “карандаш”, “каллиграфическое перо”, “распылитель”.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
7.	Контуры, операции с контурами, контурные эффекты.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
8.	Теория цвета как основа дизайна и иллюстрации.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
9.	Создание простых логотипов из геометрических фигур.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
10.	Кривые Безье, режимы работы, настройка узлов.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
11.	Создание изображения с	4	1	3	Практическая работа,

	помощью карандаша и кривых Безье.				наблюдение, демонстрация.
12.	Заливка и обводка Работа со слоями. Выравнивание объекта.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
13.	Обтравочный контур. Маска. Текстура.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
14.	Текст и шрифт.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
15.	Использование аксонометрической сетки в Inkscape.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
16.	Графический дизайн в полиграфии.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение.
17.	Основы типографики.	6	2	4	Практическая работа, наблюдение, самостоятельная работа, демонстрация работ.
18.	Базовые правила композиции в графическом дизайне.	6	2	4	Практическая работа, наблюдение.
19.	Создание логотипа организации с использованием основ типографики и композиции.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
20.	Психология цвета. Цветовая схема. Инструменты подбора цвета.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
21.	Создание монолинейного пейзажа.	4	1	3	Практическая работа, наблюдение.
22.	Создание иллюстрации.	4	1	3	Самостоятельная работа, демонстрация работ.
	Итого	72	25	47	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1. Вводное занятие. Графический дизайн как профессия. Графические редакторы.

Теория. Профессия графического дизайнера, направления работы. Профессиональные программы в графическом дизайне. Растровые редакторы графики, векторные редакторы графики.

Форма контроля. Устный опрос, тест.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

2. Векторный редактор Inkscape: строение окна программы. Меню программы.

Теория. Панель меню, панель команд, панель настройки текущего инструмента, панель инструментов, палитра, строка состояний, индикатор заливки и обводки выделенного объекта, секция информации о слоях, секция уведомлений, координаты указателя мыши, индикатор текущего масштаба.

Практика. Изучение строения окна программы редактора Inkscape.

Форма контроля. Практическая работа, тест.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

3. Создание документа: размеры страницы, настройка и работа с сеткой. Создание объекта с учетом пропорций в сетке программы.

Теория. Размеры страницы, настройка и работа с сеткой. Создание композиции с использованием сетки.

Практика. Практическая работа, наблюдение.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, проектор, экран.

4. Работа с направляющими. Создание объекта с помощью направляющих.

Теория. Применение направляющих, группировка объектов, преобразование объектов.

Практика. Создание композиций из звезд.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

5. Векторизация растровых изображений.

Теория. Растровые и векторные изображения. Векторизация, способы векторизации.

Практика. Векторизация текста. Создание логотипа на основе растровых изображений.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

6. Инструменты “карандаш”, “каллиграфическое перо”, “распылитель”.

Теория. Настройки инструментов “карандаш”, “каллиграфическое перо”,

“распылитель”.

Практика. Создание векторной иллюстрации инструментом карандаш с использованием растровых изображений.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

7. Контуры, операции с контурами, контурные эффекты.

Теория. Сумма, разность, пересечение и др. операции. Контурные эффекты.

Практика. Применение контурных эффектов к простым объектам.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

8. Теория цвета как основа дизайна и иллюстрации.

Теория. Цвет, категории цвета, цветовые палитры, виды цветовых палитр, психология цвета, согласованность цветов фирменных стилей.

Практика. Создание цветовых схем.

Форма контроля. Презентация, практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

9. Создание простых логотипов из геометрических фигур.

Теория. Логотип. Виды логотипов. Разработка логотипа.

Практика. Создание простых логотипов в Inkscape.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

10. Кривые Безье, режимы работы, настройка узлов.

Теория. Прямые, ломаные, кривые, замкнутые контуры. Кривая Спиро.

Практика. Создание простых изображений с помощью кривых Безье.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

11. Создание изображения с помощью инструмента “кривые Безье”.

Практика. Создание изображения с помощью карандаша и кривых Безье.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение, демонстрация.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

12. Заливка и обводка. Работа со слоями. Выравнивание объекта.

Теория. Настройка заливки, обводки, непрозрачность, градиент, текстурная заливка. Объекты и слои. Выравнивание объекта.

Практика. Создание геометрических фигур разного цвета и текстуры на разных слоях.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

13. Обтравочный контур. Маска. Текстура.

Теория. Маска из контура. Маска из фигуры. Маска из текста. Обтравочные контуры.

Практика. Создание логотипа с разной текстурой с помощью маски.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

14. Текст и шрифт.

Теория. Текст. Текст и шрифт. Глифы. Размещение по контуру. Верстка в блок. Регулярный текст, заверстаный текст. Редактирование текста.

Практика. Верстка текстового документа: визитка, листовка(на выбор).

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

15. Использование аксонометрической сетки в Inkscape.

Теория. Изометрическая сетка. Создание изометрической сетки.

Практика. Создание изометрических объектов в Inkscape.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

16. Графический дизайн в полиграфии.

Теория. Полиграфическая продукция.

Практика. Использование сетки для разметки документа

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

17. Основы типографики.

Теория. Что такое типографика, основные термины. Характеристики текстов.

Правила классической типографики в дизайне.

Практика. Практическая работа: верстка буклета.

Самостоятельная работа: создание сертификата (диплома).

Форма контроля. Самостоятельная работа, демонстрация работ, практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

18. Базовые правила композиции в графическом дизайне.

Теория. Баланс, контраст, инфографика, масштаб, иерархия, гармоничность изображений, фотографий, компоновка элементов.

Практика. Создание композиций из геометрических фигур.

Создание иллюстрации с учетом правил композиции.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

19. Создание логотипа организации с использованием основ типографики и композиции.

Теория. Правила создания логотипов.

Практика. Создание логотипа организации.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

20. Цвета в дизайне. Цветовая схема. Инструменты подбора цвета.

Теория. Основные цвета, вторичные, третичные. Цветовые схемы.

Упражнения по подбору цвета.

Практика. Подбор цветов для иллюстрации.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

21. Создание монолинейного пейзажа с учетом правил композиции.

Теория. Правила композиции в пейзаже.

Практика. Создание монолинейного пейзажа.

Форма контроля. Практическая работа, наблюдение.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

22. Создание иллюстрации.

Теория. Этапы создания графической иллюстрации.

Практика. Создание иллюстрации.

Форма контроля. Самостоятельная работа, демонстрация работ.

Оборудование: ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график (72 часа)

Год обучения: 2024-2025гг.

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – с 09.09.2024 по 31.12.2024гг.;

2 полугодие – с 09.01.2025 по 30.05.2025гг.

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причина изменения даты
					планируемая	фактическая	
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Вводное занятие. Графический дизайн как профессия. Графические редакторы.	2	Лекция (видеоконференция).	Устный опрос, тест.			
2.	Векторный редактор Inkscape: строение окна программы. Меню программы.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
3.	Создание документа. Создание объекта с учетом пропорций в сетке программы.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
4.	Работа с направляющими. Создание объекта с помощью направляющих.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
5.	Векторизация растровых	2	Комбинированное	Практическая			

	изображений. Использование растровых изображений в векторной графике.		занятие (мастер-класс).	работа, наблюдение.			
6.	Векторизация растровых изображений. Использование растровых изображений в векторной графике.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
7.	Инструменты “карандаш”, “каллиграфическое перо”, “распылитель”.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
8.	Инструменты “карандаш”, “каллиграфическое перо”, “распылитель”.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
9.	Контурные, операции с контурами, контурные эффекты.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
10.	Контурные, операции с контурами, контурные эффекты.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
11.	Теория цвета как основа дизайна и иллюстрации.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
12.	Создание простых логотипов из геометрических фигур.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
13.	Создание простых логотипов из геометрических фигур.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
14.	Кривые Безье, режимы работы, настройка узлов.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа,			

			(онлайн–консультация).	наблюдение.			
15.	Создание изображения с помощью карандаша и кривых Безье.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
16.	Создание изображения с помощью карандаша и кривых Безье.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Устный опрос, практическая работа.			
17.	Заливка и обводка Работа со слоями. Выравнивание объекта.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
18.	Заливка и обводка Работа со слоями. Выравнивание объекта.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
19.	Обтравочный контур. Маска. Текстура.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
20.	Текст и шрифт.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, демонстрация работ.			
21.	Использование аксонометрической сетки в Inkscape.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
22.	Графический дизайн в полиграфии.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
23.	Основы типографики.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение, самостоятельная			

				работа, демонстрация работ.			
24.	Основы типографики.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение, самостоятельная работа, демонстрация работ.			
25.	Основы типографики.	2	Самостоятельная работа.	Практическая работа, наблюдение, самостоятельная работа, демонстрация работ.			
26.	Базовые правила композиции в графическом дизайне.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
27.	Базовые правила композиции в графическом дизайне.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, тесты			
28.	Базовые правила композиции в графическом дизайне.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
29.	Создание логотипа организации с использованием основ типографики и композиции.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация).	Практическая работа, наблюдение.			
30.	Создание логотипа организации с	2	Комбинированное	Практическая			

	использованием основ типографики и композиции.		занятие (онлайн–консультация).	работа, наблюдение.			
31.	Психология цвета. Цветовая схема. Инструменты подбора цвета.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация)	Практическая работа, наблюдение.			
32.	Психология цвета. Цветовая схема. Инструменты подбора цвета.	2	Комбинированное занятие (онлайн–консультация)	Практическая работа, наблюдение. Практическая работа, наблюдение.			
33.	Создание монолинейного пейзажа.	2	Комбинированное занятие (мастер класс).	Практическая работа, наблюдение.			
34.	Создание монолинейного пейзажа.	2	Комбинированное занятие (мастер класс).	Практическая работа, наблюдение.			
35.	Создание иллюстрации.	2	Комбинированное занятие (мастер класс).	Практическая работа, наблюдение.			
36.	Создание иллюстрации.	2	Самостоятельная работа.	Самостоятельная работа, демонстрация работ.			
	Итого:	72 часа					

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype – общение, e-mail, облачные сервисы и т.д.)

Объединение располагается в учебном кабинете. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: рабочими столами, стульями, компьютерами, программным обеспечением, выходом в интернет, мультимедийной доской, столом для руководителя.

Группа учеников состоит из 10-12 человек.

Рабочее место оснащено столом, стульями, персональным компьютером или ноутбуком, компьютерной мышью, программным обеспечением.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителем соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы, объявлением темы занятия, плана работы. Новую тему руководитель объясняет с применением технологий мультимедиа.

Технические средства обучения:-

- Мышь компьютерная;
- Ноутбуки;
- Интерактивная доска;
- Графические планшеты;
- Программное обеспечение, программа Inkscape;

2.3. Формы аттестации

Формы проведения аттестации: защита проекта, соревнования различного уровня.

Формы подведения итогов:

- защита проекта,
- соревнования различного уровня.

Способы определения результативности.

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося;

Создание творческих проектов с соблюдением правил и методов графического дизайна (еще один критерий результативности).

Оценка формирования команды по следующим критериям:

- сплоченность команды;
- согласованность индивидуальных целей членов команды;
- эффективности работы в команде в сравнении с эффективностью работы

над индивидуальными проектами;

- выделение лидера команды.

Виды контроля.

- предварительный: анкетирование, опрос;
- практическая работа над созданием проекта в определенной тематике;
- текущий: конкурсы внутри объединения, дискуссии;
- итоговый: защита проектов.

Формы диагностики:

1. Промежуточная диагностика, проводится по завершении раздела обучения.

2. Итоговая диагностика, проводится после завершения всей учебной программы.

Предметом оценки служат умения и знания, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Оперативный контроль учебных достижений осуществляется на протяжении всех занятий и имеет своей целью оценку систематичности учебной работы обучающихся по формированию знаний и умений в рамках освоения данного материала. Проводится в процессе устного опроса, проведения практических работ, выполнения индивидуальных заданий и т.п.

Задачи текущего контроля:

- повышение мотивации обучающихся к регулярной учебной работе;
- развитие навыков самостоятельной работы;
- обеспечение обратной связи между обучающимися и преподавателем, на основании которой устанавливается, как обучающиеся воспринимают и усваивают учебный материал;
- дифференциация итоговой оценки знаний.

Оценочные материалы

Оценка проектной деятельности обучающихся.

Этапы.

- 1) Работа над проектом
- 2) Результат проекта
- 3) Продукт проекта (что получилось в итоге)
- 4) Оформление проекта
- 5) Оформление проектной папки, видеоряда
- 6) Защита проекта
- 7) Презентация своего продукта: уровень презентации.

Критерии оценивания работы над проектом

- **актуальность проекта** (обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий);

- **самостоятельность** (уровень самостоятельной работы, планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);
- **проблемность** (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);
- **содержательность** (уровень информативности, смысловой емкости проекта);
- **научность** (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)
- **работа с информацией** (уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);
- **системность** (способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);
- **интегративность** (связь различных областей знаний);

Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности

- **Полнота реализации проектного замысла** (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);
- **соответствие контексту проектирования** (важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых (межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);
- **соответствие культурному аналогу, степень новизны** (проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);
- **социальная (практическая, теоретическая) значимость;**
- **эстетичность;**
- **потребность дальнейшего развития проектного опыта** (некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

Критерии оценивания оформления проектной работы

- **Правильность и грамотность оформления** (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);

- **композиционная стройность, логичность изложения** (единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);

- **качество оформления** (рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);

- **наглядность** (видеоряд: графики, схемы, макеты и т.п., четкость, доступность для восприятия);

самостоятельность.

Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):

- **Качество доклада** (композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);

- **объем и глубина знаний по теме (или предмету)** (эрудиция, наличие межпредметных (междисциплинарных) связей);

- **полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите;**

- **представление проекта** (культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории);

- **ответы на вопросы** (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);

- **деловые и волевые качества докладчика** (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность);

- **правильно оформленная презентация.**

2.4. Методические материалы

Учебно-наглядные пособия:

- презентации к лекционному материалу,
- учебные и методические пособия (учебники, учебно-методические пособия, пособия для самостоятельной работы, сборники упражнений и др.).

Методическое обеспечение:

1. Немчанинова Ю.П. Н 508 Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2008. – 52 с.

2. [Путеводитель по Inkscape \(narod.ru\)](http://narod.ru).

3. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007

Оценочные материалы**Тест по технике безопасности**

(Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл).

Выберите один вариант ответа:

Общие правила поведения и ТБ в кабинете

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо

1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;

2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;

3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.

2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?

1) нет;

2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;

3) да.

3. Что **можно** делать обучающемуся в компьютерном классе **только с разрешения педагога**?

1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;

2) устанавливать или удалять программы на компьютер;

3) отключать и подключать устройства к компьютеру.

4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо

1) продолжить работу за компьютером;

2) сообщить об этом учителю;

3) немедленно покинуть класс.

5. В случае пожара необходимо

1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;

2) немедленно покинуть компьютерный класс;

3) выключить компьютер и покинуть здание.

6. Какие из перечисленных действий **не запрещаются** в кабинете?

1) отключать и подключать устройства к компьютеру;

2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;

3) работать двум обучающимся за одним компьютером.

7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?

1) двое;

2) трое;

3) один;

4) четыре.

8. Какие действия **не запрещены** правилами поведения в кабинете?

- 1) пройти в кабинет без обуви;
- 2) работать с влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

II. Правила работы за компьютером

9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на уроке
 - 1) да, если это необходимо;
 - 2) можно, но только с разрешения учителя;
 - 3) нет.
10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:
 - 1) проверить питание;
 - 2) проверить переключатели;
 - 3) сообщить учителю.
11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на занятии?
 - 1) да, при необходимости;
 - 2) да;
 - 3) нет.
12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время урока?
 - 1) любые;
 - 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
 - 3) только те, которые изучали раньше.
13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
 - 1) проверить, подключено ли устройство к ПК;
 - 2) перезагрузить ПК;
 - 3) сообщить учителю.
14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?
 - 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
 - 2) покинуть кабинет;
 - 3) выключить компьютер.

III. Сохранение здоровья при работе за компьютером

16. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?
 - 1) нет;
 - 2) да, если разрешил учитель;
 - 3) да.

Правильные ответы:

№ вопроса										0	1	2	3	4	5	6
ответ																

**Методические рекомендации по проведению занятий
с применением оборудования.**

Использование интерактивной доски на занятиях

Интерактивная доска - это сенсорный экран, подсоединенный к компьютеру, изображение с которого передает на доску проектор. Вместе они являются интерактивным комплексом. В программном обеспечении любой ИД имеются различные функции, с помощью которых можно продуктивно работать с любыми объектами на доске: перемещать, группировать, скрывать за шторкой, делать съемку экрана, видеозапись урока и многое другое.

Виды и типы интерактивных досок.

Сегодня в России в основном продаются модели досок следующих производителей:

1. Smart (доски SmartBoard) - Канада
2. Hitachi (доски StarBoard и FX-DUO) - Япония
3. Panasonic (доски Panaboard) - Япония
4. PolyVision (доски Walk-and-Talk и Webster) - США
5. Sahara Interactive (доски Communicator77 и Penbord) - Бельгия
6. Triumph (доски Triumphboard) – Чехия
7. QOMO HiteVision (доски QWB200 и QWB300) – США
8. InterWrite (доски InterWriteBoard) - США
9. Prometeam LTD (доски AktivBoard) – Англия

Интерактивные доски делятся на два класса в зависимости от расположения проектора: с фронтальной и обратной проекцией.

Доски с фронтальной проекцией распространены наиболее широко, хотя и обладают очевидным недостатком: докладчик может загораживать собой часть изображения. Чтобы этого не было, проектор подвешивают под потолком как можно ближе к доске, объектив наклоняют вниз, а возникающие трапециевидные искажения компенсируют с помощью системы цифровой коррекции.

Доски с обратной проекцией, где проектор находится позади экрана, существенно дороже и занимают в аудитории больше места, чем доски с прямой проекцией. Поскольку экран работает на просвет, возможны проблемы с видимостью изображения под большими углами.

Проектор и компьютер для работы с интерактивной доской могут быть практически любыми (например, те, что уже есть в школе) – специальных требований к ним для работы с доской не предъявляется.

Преимущества и недостатки интерактивных досок

Преимущества для педагогов:

1. Работа с доской в полной мере позволяет реализовать принцип наглядности;
2. Поощряет импровизацию и гибкость, позволяя рисовать и делать записи поверх любых приложений;
3. Позволяет сохранять и распечатывать изображения на доске, включая любые записи, сделанные во время занятия, не затрачивая при этом много времени и сил и упрощая проверку усвоенного материала;

4. Разнообразие цветов, доступных на интерактивной доске, позволяет выделять важные области и привлекать внимание к ней, связывать общие идеи или показывать их отличие и демонстрировать ход размышления.
5. Возможность вынести ключи решений на доску. Их можно временно спрятать за каким-либо объектом на рабочем слайде или поместить на следующий слайд.
6. Значительно экономит время при подготовке к урокам за счет встроенных функций ПО;
7. Удобна при работе в большой аудитории;
8. Вдохновляет преподавателей на поиск новых подходов к обучению, стимулирует профессиональный рост.
9. Учителя иностранного языка имеют преимущества перед учителями других предметов, так как наш предмет разносторонний, охватывает многие области: географию, историю, литературу, экономику, экологию, биологию, математику, физику и химию тоже и многое другое. Поэтому мы можем использовать программное обеспечение доски и её возможности в полном объёме!
10. Учителя иностранного языка имеют хорошую возможность интерактивного использования видеофрагментов и изображений страноведческого характера для приобщения учащихся к культуре стран изучаемого языка.

Преимущества для учащихся:

1. Делает занятия интересными и является мощным инструментом для развития мотивации к обучению;
2. Предоставляет больше возможностей для активного участия в учебном процессе;
3. Облегчает понимание сложного материала в результате более ясного, эффективного и динамичного его представления;
4. Способствует развитию творчества и самостоятельности учащихся;
5. Возможность вырезать и стирать объекты с экрана, копировать и вставлять их, отменять или возвращать действия придает учащимся больше уверенности: они знают, что всегда могут вернуться на шаг назад, что-то изменить или исправить.

Среди недостатков или возможных трудностей, можно отметить:

1. Недостаточно приспособленное для педагогов программное обеспечение досок;
2. Наличие нескольких разных типов интерактивных досок, программы которых несовместимы;
3. Наличие чисто технических проблем: при скачках напряжения или отказе доски по неизвестной причине далеко не все учителя сумеют найти верное решение проблемы;
4. Интерактивные доски намного дороже, чем стандартные доски или же проектор с экраном.

5. Поверхность интерактивных досок может повредиться, замена поврежденной поверхности также очень дорогостоящая услуга (в России такой ремонт, возможно, будет равноценен покупке новой доски).
6. Если к интерактивной доске разрешен удаленный доступ, то некоторые пользователи могут передать на экран нежелательное сообщение или рисунок.
7. Необходимость временного ограничения работы с интерактивной доской на уроке из-за необходимости соблюдать санитарные нормы.

Сан Пин по использованию интерактивной доски

5.7. Классные доски (с использованием мела) должны быть изготовлены из материалов, имеющих высокую адгезию с материалами, используемыми для письма, хорошо очищаться влажной губкой, быть износостойкими, иметь темно-зеленый цвет и антибликовое покрытие.

Классные доски должны иметь лотки для задержания меловой пыли, хранения мела, тряпки, держателя для чертежных принадлежностей.

При использовании маркерной доски цвет маркера должен быть контрастным (черный, красный, коричневый, темные тона синего и зеленого).

Допускается оборудование учебных помещений и кабинетов интерактивными досками, отвечающими гигиеническим требованиям. При использовании интерактивной доски и проекционного экрана необходимо обеспечить равномерное ее освещение и отсутствие световых пятен повышенной яркости.

(В данном разделе использованы материалы из интернет-ресурса: [Интерактивная доска для начинающих](#) | [Статья на тему: Образовательная социальная сеть \(nsportal.ru\)](#))

Список литературы для педагога:

1. Немчанинова Ю.П. Н 508 Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2008. – 52 с.
2. Лидвелл, Холден, Батлер: Универсальные принципы дизайна. 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятия. - Москва: 2022. - 272с.
3. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 224 с.
4. Иттен Иоханнес. Искусство цвета / Иоханнес Иттен ; [пер. с нем. Л. Монаховой]. - 4-е изд. - Москва : Д. Аронов, 2007. - 94, [1] с.

Список литературы для обучающихся:

1. Дизайн. Книга для недизайнеров. 4-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 240 с.: ил.
2. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 224 с.
3. Иттен Иоханнес. Искусство цвета / Иоханнес Иттен ; [пер. с нем. Л. Монаховой]. - 4-е изд. - Москва : Д. Аронов, 2007. - 94, [1] с.

Список интернет-источников:

1. [Путеводитель по Inkscape: Оглавление \(rus-linux.net\)](#)
2. [Начало пути: упражнения по работе с цветом \(render.ru\)](#)
3. [Архивы Векторные иллюстрации - Уроки векторной графики \(enascor.ru\)](#)