

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества «Союз»
Выборгского района Санкт-Петербурга

Принята
на педагогическом совете
ГБУ ДО ДДТ «Союз»
Протокол № 1 от 27.08.2020

Утверждена
Директор ГБУ ДО ДДТ «Союз»
Широкова Е.П.
Приказ № 28 от 28.08.2020



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Компьютерный дизайн»

Возраст учащихся 9 - 12 лет

Срок реализации 2 года

Разработчик:
Варавикова Яна Владимировна
педагог дополнительного образования

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план. I год обучения	7
3.	Учебный план II год обучения	8
4.	Рабочая программа I года обучения	9
5.	Рабочая программа II года обучения	13
6.	Оценочные и методические материалы	17
7.	Список литературы	29

Пояснительная записка.

Программа «Компьютерный дизайн» является общеразвивающей и имеет техническую и художественную направленность, предназначена для получения дополнительного образования в области графического дизайна и информационно-компьютерных технологий. Программа ориентирована на изучение основ графического дизайна и компьютерных программ растровой и векторной графики.

Актуальность данной программы заключается в возможности повысить компьютерную грамотность, раскрыть творческие способности в области дизайна, расширить кругозор обучающихся и дать возможность приобрести начальные профессиональные знания в сфере дизайна. Содержание программы включает актуальные в современное время направления, такие как графический дизайн и мультипликация.

Новизна данной образовательной программы в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой, векторной и анимированной информации. Это способствует формированию информационной компетенции, профессиональной ориентации детей для их дальнейшего образования в области компьютерных технологий, развитию креативного и творческого мышления.

Отличительные особенности.

Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: обучение творческому поиску, искусству мысли, образа, цвета, научный и современный подход в обучении, внедрение новых оригинальных методов и приемов в сочетании с дифференцированным подходом.

Программа включает в себя интеграционные занятия с разными художественными направлениями. Сотрудничество с другими объединениями в рамках проектной деятельности формирует метапредметные образовательные результаты. Воспитанники могут делиться опытом со сверстниками, получать новые знания, объединившись создавать интересные коллективные проекты. Это благотворно влияет на творческое развитие детей, их культурное и социальное становление, способствует проявлению инициативы воспитанников в личных творческих идеях, в желании экспериментировать и совершенствоваться.

В процессе освоения программы обучающиеся изучат виды компьютерной графики, методы представления графических дизайнерских объектов; получат представление об основных принципах компьютерного дизайна, научатся применять законы композиции в графических дизайнерских макетах. Приобретут навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений.

Обучение по программе поможет развить логическое мышление и пространственное воображение, фантазию и творческую активность; способ-

ствует развитию художественного вкуса, расширению кругозора воспитанников в области применения компьютера.

Цель программы – реализация творческого развития и самосовершенствование детей через углубленное изучение основных видов компьютерной графики и овладения знаниями в области информационных технологий.

Задачи

Обучающие:

- Овладеть навыками использования компьютера при работе в графических программах;
- Изучить основные приемы и принципы композиции, стилизации и дизайна в графике;
- Познакомиться с правилами создания презентаций;
- Освоить метод моделирования при создании графического рисунка;
- Познакомиться с мультипликацией как видом современного искусства.

Развивающие:

- Содействовать развитию воображения и креативного мышления воспитанников;
- Способствовать повышению компьютерной грамотности;
- Способствовать развитию графических навыков;
- Развивать умение организации собственной учебной деятельности

Воспитательные:

- Способствовать адекватной самооценке воспитанников;
- Способствовать воспитанию целеустремленности и исполнительности;
- Содействовать воспитанию культуры общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе.
- формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества

Педагогическая целесообразность. Данная общеразвивающая программа предполагает собой изучение компьютерного дизайна и анимации через искусство и культуру с помощью метода проекта, а так же интеграции с другими направленностями.

Программа предназначена для детей 9-12 лет.

Условия реализации программы.

Программа рассчитана на прием всех желающих детей в творческое объединение без предварительного отбора.

Продолжительность программы 2 года.

Четырех часовые группы:

- 1 год обучения 9-10 лет, продолжительность занятий 2 часа, 2 раза в неделю, 144 часа в год.
- 2 год обучения 11-13 лет, продолжительность занятий 2 часа, 2 раза в неделю, 144 часа в год.

Формы и режим занятий.

Содержание программы ориентировано на добровольные одновозрастные группы детей:

1 год обучения наполняемость – не менее 15 человек;

2 год обучения наполняемость – не менее 12 человек.

Наполняемость учебных групп выдержана в пределах требований СанПиН и методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617

Ведущей формой организации обучения является индивидуально-групповая. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся.

В процессе обучения используются следующие формы организации занятий:

фронтальная - дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу;

коллективная – дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь

индивидуальная – выполнение ребёнком индивидуального задания

интеграционная – воспитанники в процессе выполнения задания объединяются с другими коллективами.

Используются следующие формы проведения занятий: практическое занятие, занятие–игра, комбинированное занятие.

Форма обучения – очная, элементы дистанционного обучения.

Методическое обеспечение программы

При работе по программе используются современные образовательные технологии: методика развивающего обучения, обучение в деятельности, обучение в сотрудничестве, метод проектов.

Материально-техническое обеспечение.

Для проведения занятий учебное помещение оборудовано:

- компьютерные столы;
- стационарные ПК с выходом в интернет;
- проектор для демонстрации учебного материала;
- доска – флипчарт.

Каждому ребёнку для занятий необходимы:

- блокнот для записей или зарисовок;
- цветные графические материалы;

- флеш-накопитель.

Планируемые результаты

Личностные:

- Воспитанники приобретут опыт общественно-полезной (социально-значимой) деятельности;
- Обучающиеся будут обладать навыками культурного общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе.

Метапредметные:

- Обучающиеся овладеют начальными формами универсальных учебных действий: наблюдения, сравнения, анализа, обобщения.

Предметные:

- Воспитанники будут свободно ориентироваться в использовании и назначении графических программ.

Формы оценки результатов:

В качестве подведения итогов пройденной темы и выявления общей и индивидуальной успеваемости проводятся контрольные работы, самооценка обучаемых детей, проводятся смотры достижений, выставки, проводится педагогическая диагностика учебно-воспитательного процесса.

Формы предъявления результата

Результаты демонстрируются через участие в выставках и конкурсах, проекте года, выполнение контрольных заданий.

Контроль реализации программы

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие этапы контроля:

- начальный (вводный) контроль
(выполнение индивидуального практического задания для выявления способностей и потенциала воспитанника)
- текущий контроль
(педагогическое наблюдение, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения работ и приобретенных навыков общения)
- промежуточная аттестация
(выполнение тестового задания)
- итоговый контроль
(выполнение тестового задания, итоговая выставка, защита проектов)

онлайн-конференция

Воспитательная работа

В течение учебного года воспитанники участвуют в организации выставок детских работ, совместных традиционных праздников, проводимых в учреждении и досуговых мероприятиях. В рамках проектной деятельности проводятся выездные тематические мероприятия совместно с другими коллективами.

Учебный план
УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Первый год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Комплектование группы	2	-	-	
2	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
3	Основы графического дизайна	2	1	1	
4	Microsoft PowerPoint: ✓ Создание анимации по образцу;	20	8	12	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
	✓ Создание и оформление игровых презентаций	14	4	10	
5	Microsoft PowerPoint + Adobe Photoshop. ✓ Создание индивидуального мультфильма	24	8	16	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
6	Adobe Photoshop. ✓ Создание растровой графики и gif – анимации	52	10	42	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
	✓ Редактирование фото-и графических изображений	20	4	16	
7	Контрольные и итоговые занятия	8	-	8	Контрольные задания, тестирование
8	Итого	144	36	108	

В течение года, темы, заявленные в учебно-тематическом плане, могут изучаться непоследовательно. На отдельном занятии могут быть представлены элементы нескольких тем.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Второй год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
2	Adobe Photoshop	38	4	22	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
	✓ Редактирование фото-и графических изображений				
	✓ Графический дизайн		4	10	
3	Adobe Illustrator	16	4	12	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
	✓ Рисование в Adobe Illustrator				
	Рисование в Adobe Illustrator				
	✓ Графический дизайн	40	10	30	
	✓ Дизайн полиграфии	38	8	30	
4	Контрольные и итоговые занятия	10	-	10	Контрольные задания, тестирование
5	Итого	144	30	114	

В течение года, темы, заявленные в учебно-тематическом плане, могут изучаться непоследовательно. На отдельном занятии могут быть представлены элементы нескольких тем.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

I год обучения

Аннотация. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: обучение творческому поиску, искусству мысли, образа, цвета, научный и современный подход в обучении, внедрение новых оригинальных методов и приемов в сочетании с дифференцированным подходом.

Задачи

Обучающие:

- Овладеть навыками использования компьютера при работе в графических программах;
- Изучить правила и принципы построения композиции в графическом дизайне;
- Познакомиться с правилами создания презентаций;
- Познакомить с мультипликацией как видом современного искусства.

Развивающие:

- Содействовать развитию воображения и креативного мышления воспитанников;
- Способствовать повышению компьютерной грамотности.

Воспитательные:

- Содействовать воспитанию у воспитанников студии культурного общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе.
- Формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества

Планируемые результаты:

Личностные:

- Воспитанники будут обладать личностным восприятием и самоконтролем по применению компьютерных возможностей в повседневной жизни.

Метапредметные:

- Обучающиеся овладеют начальными формами учебных действий: наблюдения, сравнения, анализа, обобщения

Предметные:

- Воспитанники преобретут начальные знания правил и принципов построения композиции в графическом дизайне;
- Приобретут навыки использования компьютера и принципы при работе в графических программах : Microsoft Power Point, Adobe Photoshop.

Содержание

Тема № 1: Комплектование группы (2 часов)

Теория.

Знакомство с направлением компьютерный дизайн и анимация – возможности и перспективы во взрослой жизни. Значимость направления в жизни при выборе профессии и в искусстве.

Практика.

Просмотр работ воспитанников. Демонстрация возможностей программы.

Тема № 2: Вводное занятие (2 часа)

Теория.

Знакомство коллектива. Проведение инструктажа по технике безопасности. Знакомство с правилами установленными в объединении.

Практика.

Выполнения практического задания совместно с педагогом.

Тема № 3: Основы графического дизайна (2 часа)

Теория.

Виды дизайна. Основные понятия в графическом дизайне.

Компьютерная графика как область графического дизайна. Виды компьютерной графики.

Практика.

Выполнения практического задания совместно с педагогом.

Тема №4: Microsoft PowerPoint. Создание анимации по образцу (22 часа)

Теория.

- История развития анимации. Виды и техники анимации.
- Последовательность создания мультфильма

- Знакомство с программой Microsoft PowerPoint: изучение рабочего области и возможностей программы.
- Работа с фигурами: рисование с помощью вкладки «Фигуры».
- Работа с вкладкой «Формат»: использование заливки (сплошная, градиент, текстурная), фильтров.
- Работа с вкладкой «Анимация»: добавление простых анимаций, применение группы анимаций к объекту.
- Монтровка мультфильма. Добавление звука и титров

Практика.

- Рисование графического объекта с помощью фигур.
- Настройка анимации мультфильма.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

Тема №5: Microsoft PowerPoint + Adobe Photoshop. Создание индивидуального мультфильма (24 часов)

Теория.

- Изучение стилей графического и анимационного рисунка.
- Разработка персонажа
- Раскадровка мультфильма
- Форматы и возможности разных типов файлов
- Работа с растровыми изображениями. Инструмент «Лассо» в Adobe Photoshop

Практика.

- Рисование раскадровки «от руки»
- Настройка анимации мультфильма.
- Разработка индивидуального мультфильма
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

Тема №6: Microsoft PowerPoint. Создание и оформление игровых презентаций (16 часов)

Теория.

- Назначение презентации. Виды презентаций.
- Создание презентаций с помощью шаблонов.

- Изучение использования гиперссылок.
- Работа с текстом.
- Работа с графическим изображением (фотоизображение): настройка размера, обрезка, цветокоррекция, применение фильтров.
- Анимация слайда.
- Анимация объекта.

Практика.

- Создание презентации «Новогоднее предсказание».
- Разработка презентации в рамках проектной деятельности.
- Создание периодических презентаций по школьной программе.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

Тема №7: Adobe Photoshop. Создание растровой графики и gif - анимации(54 часа)

Теория.

- Adobe Photoshop знакомство с программой: изучение рабочего области программы, предназначение программы.
- Создание и настройка рабочей области (лист для создания изображения)
- Слои: предназначение слоев, добавление нового слоя, удаление, переименование.
- Использование инструмента «Кисть»: настройка размера, нажим/прозрачность, интервал.
- Инструмент «Ластик»: настройка размера, нажим/прозрачность, интервал.
- Инструмент «Волшебная палочка»: предназначение, настройка параметров.
- Использование инструмента «Текст»: настройка и подбор кегля, стиля, цвета, положения. Изучение композиции шрифта.

Практика.

- Упражнение «Оживающая раскраска».
- Упражнение «Силуэт»
- Упражнение «Абстрактная картина»
- Упражнение «Буква в образе»
- Упражнение «История в одном слове»
- Упражнение «Оптические иллюзии»
- Обрисовка изображения на основе фотоизображения. «Портрет - аватарка»
- Упражнение gif-анимация к Дню Смеха
- Упражнение «Портрет из овощей и фруктов»
- Создание рисунка в рамках проектной деятельности.

Тема №8: Adobe Photoshop. Редактирование фото-и графических изображений (22 часов)

Теория.

- Коррекция фото-изображения: цвет/тон/насыщенность, использование фильтров.
- Исправление дефектов на фото-изображении (ретушь). Использование инструмента «Штамп»
- Прием наложения и совмещения фото-изображений.
- Замена фона, вырезание и вставка объекта.
- Использование трансформации фотоизображения.

- **Практика.**
 - Упражнение «Ретушь фотографии»: корректировка цвет/тон/насыщенность, устранение дефектов.
 - Упражнение «Фото-монтаж»: замена фона объекту, наложение фото-фильтров.
 - Создание фото-коллажа с последующей дорисовкой.
 - Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.
 - Упражнение «Таинственный замок»
 - Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

II год обучения

Аннотация. Программа включает в себя интеграционные занятия с разными художественными направлениями. Сотрудничество с другими объединениями в рамках проектной деятельности формирует метапредметные образовательные результаты.

Задачи

Обучающие:

- Освоить метод стилизации при создании графического рисунка;
- Познакомить с компьютерным дизайном через графический дизайн и изделия полиграфии;
- Освоить этапы разработки фирменного стиля.

Развивающие:

- Содействовать развитию творческой самостоятельности;
- Способствовать умению презентовать готовый продукт.

Воспитательные:

- Способствовать адекватной оценке чужого труда и восприятия критики;

Планируемые результаты:

Личностные:

- Воспитанники будут уметь определять значение компьютерных технологий для самовыражения, при самоопределении и коммуникации в коллективе.

Метапредметные:

- Обучающиеся будут обладать навыками использования компьютерных технологий для улучшения качества обучения и других аспектов деятельности.

Предметные:

- Воспитанники приобретут навыки в самостоятельном поиске необходимой информации (материалов) и дальнейшей обработке;

- Преобретут навыки использования компьютера в повседневной жизни, делать сознательный выбор.

Содержание

Тема № 1: Вводное занятие (2 часа)

Теория.

Проведение инструктажа по технике безопасности. Знакомство с правилами установленными в объединении.

Практика.

Обсуждение предстоящего учебного года, составление плана работы.

Тема №1: Adobe Photoshop. Редактирование фото-и графических изображений. Графический дизайн (40 часов)

Теория.

- Исправление дефектов фото-изображений (ретушь).
- Прием наложения и совмещения фото-изображений.
- Замена фона, вырезание и вставка объекта.
- Цветовые модели. (RGB, CMYK, Lab). Перевод изображения из одной цветовой модели в другую. 2 2.6 Практика: Перевод изображения из одной цветовой модели в другую. Подготовка изображения к печати.
- Работа с инструментом «Текст»

Практика.

- Ретушь фотографии: корректировка цвет/тон/насыщенность, устранение диффектов.
- Фото-монтаж: замена фона объекту, наложение фото-фильтров.
- Использование масок
- Перевод изображения из одной цветовой модели в другую. Подготовка изображения к печати. Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.
- Создание афиши мероприятия
- Упражнение «Полигональная буква»
- Имитация стихий: огонь, вода, воздух, дым, неоновый свет.
- Контрольная проверка (выполнение задания по билетам).

Тема №2: Рисование в Adobe Illustrator (20 часа)

Теория.

- Знакомство с программой Adobe Illustrator: изучение рабочего области программы, предназначение программы.
- Настройка рабочей области.
- Изучение панели инструментов, настройка цветовой палитры.
- Изучение инструментов для рисования: «Форма», «Перо», «Художественное оформление», «Заливка» (однородная, фронтальная, узором, текстурой), «Цветовая пипетка», «Перетекания», «Контур», «Искажение», «Тень», «Оболочка», «Вытянуть», «Прозрачность», «Ластик».
- Изучение панели инструментов, настройка цветовой палитры.

Практика.

- Обрисовка изображения по фото-файлу, графическому изображению.
- Создание портрета по фото-изображению.
- Задание «Портрет-аватарка»
- Контрольное задание «Открытка»
-

Тема №3: Adobe Illustrator. Графический дизайн(40 часов)

Теория.

- Понятие логотипа. История возникновения фирменного знака. Эволюция логотипа.
- Понятие фирменный стиль. Просмотр наглядного материала
- Этапы создания логотипа
- Создание оригинал-макета визитная карточка.
- Работа со шрифтом. Параметры шрифта и текстового блока.
- Векторизация изображений: автотрассировка, ручная отрисовка. Работа со слоями и уровнями в приложении векторной графики.

Практика.

- Работа над эскизом: стилизация и упрощение формы предмета или животного как один из возможных путей создания знакового образа. Ознакомление и работа в Adobe Illustrator.
- Работа с наглядными пособиями. Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator..
- Проект: Создание логотипа на заданную тему. Эскизная работа. Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator.
- Создание визитной карточки в графическом редакторе Adobe Illustrator

Тема №7: Adobe Illustrator. Дизайн полиграфии (42 часа)

Теория.

- Создание макета открытки. Принципы построения композиции.
- Создание оригинал-макета буклета. Принципы создания многостраничных документов. Выбор концепции буклета.
- Основы верстки. Импорт текста и форматирование текстового блока. Создание и редактирование сложных векторных объектов
- Верстка страницы журнала: виды продукции, композиционные решения, шрифтовая композиция.

Практика.

- Упражнение с панелью инструментов: область применения, назначение и возможности.
- Создание эскиза буклета (от руки). Выполнение буклета в графическом редакторе Adobe Illustrator.
- Создание открытки
- Контрольное задание «Фото-журнал»

Методическое обеспечение программы

№	Раздел	Формы дистанционного обучения	Методы и приёмы	Дидактический материал
1	Вводное занятие	конференция	Методы: словесный, наглядный Приемы: Показ практических работ	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран
2.	Microsoft PowerPoint.	-онлайн-занятие -тестирование в цифровом ресурсе -заполнение электронного рабочего листа -видео-занятие -виртуальные экскурсии -самостоятельное изучение текста, инструкции -самостоятельное изучение презентации -самостоятельное выполнение творческого занятия	Методы: словесный, практический, наглядный, игровой Приемы: показ, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций». Учебная презентация «Рисование животных», «Рисование человека», «Викторина», «Проверочная работа»
3.	Adobe Photoshop	-онлайн-занятие -тестирование в цифровом ресурсе -заполнение электронного рабочего листа -видео-занятие -виртуальные экскурсии -самостоятельное изучение текста, инструкции -самостоятельное изучение презентации -самостоятельное выполнение творческого занятия	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ иллюстраций, практическая работа, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций».

4.	Итоговое занятие	-тестирование в цифровом ресурсе -заполнение электронного рабочего листа	Методы: словесный, наглядный, игровой Приемы: повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, игра.

Формы подведения итогов в очном формате:

- открытое занятие
- групповая рефлексия,
- выставка,
- анкетирование,
- выполнение практических заданий педагога,
- устный и письменный опрос,
- выполнение тестовых заданий,
- творческий показ,
- семинар,
- конференция,
- зачет,
- контрольная работа,
- конкурс,
- презентация проектов,

Формы подведения итогов в дистанционном формате:

- подведение итогов на онлайн-доске
- тестирование в цифровом ресурсе
- виртуальная выставка
- виртуальный конкурс

II год

№	Раздел	Формы дистанционного обучения	Методы и приёмы	Дидактический материал
1	Вводное занятие	конференция	Методы: словесный, наглядный Приемы: Показ практических работ	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран
2.	Microsoft PowerPoint.	-онлайн-занятие -тестирование в цифровом ресурсе -заполнение электронного рабочего листа -видео-занятие -виртуальные экскурсии -самостоятельное изучение текста, инструкции -самостоятельное изучение презентации -самостоятельное выполнение творческого занятия	Методы: словесный, практический, наглядный, игровой Приемы: показ, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций». Учебная презентация «Рисование животных», «Рисование человека», «Викторина», «Проверочная работа»
3.	Adobe Photoshop	-онлайн-занятие -тестирование в цифровом ресурсе -заполнение электронного рабочего листа -видео-занятие -виртуальные экскурсии -самостоятельное изучение текста, инструкции -самостоятельное изучение презентации -самостоятельное выполнение творческого занятия	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ иллюстраций, практическая работа, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций».

4.	Adobe Illustrator	Теоритическое, практическое занятие.	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ иллюстраций, практическая работа, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Плакат», «Визитка», «Журнал», «Фон для презентаций».
4.	Итоговое занятие	-тестирование в цифровом ресурсе -заполнение электронного рабочего листа	Методы: словесный, наглядный, игровой Приемы: повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, игра.

Формы подведения итогов в очном формате:

- открытое занятие
- групповая рефлексия,
- выставка,
- анкетирование,
- выполнение практических заданий педагога,
- устный и письменный опрос,
- выполнение тестовых заданий,
- творческий показ,
- семинар,
- конференция,
- зачет,
- контрольная работа,
- конкурс,
- презентация проектов,

Формы подведения итогов в дистанционном формате:

- подведение итогов на онлайн-доске
- тестирование в цифровом ресурсе
- виртуальная выставка
- виртуальный конкурс

Критерии определения уровней освоения общеразвивающей образовательной программы учащимися 1 г.о.

Показатели освоения программы	Формы выявления уровня	1 низкий уровень	2 средний уровень	3 высокий уровень	4 повышенный уровень	
П р е д м е т н ы е р е з у л ь т а т ы	1. Теоретическое освоение графических редакторов	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения	Владение минимальным функционалом графического редактора под руководством педагога	Владение минимальным функционалом графического редактора без руководства педагога	Владение расширенным функционалом графического редактора под минимальным руководством педагога	Свободное владение функционалом рабочего поля графических редакторов, самостоятельное освоение и расширение списка графических программ
	2. Композиционные навыки	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Композиция неуравновешенна, нарушена целостность и единство композиционного решения	Незначительные ошибки во взаимосвязи элементов, незначительные ошибки в композиционном взаимодействии фонового рисунка с движущимся объектом	Гармоничная композиция неперегруженная второстепенными элементами, четкая связь фонового рисунка и объекта	В композиции задействованы разные приемы: композиционный центр, разнообразие направлений в пространстве, наличие доминанты, присутствует четкое разделение на плановость
	3. Навыки для создания мультипликационного фильма	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Использование простейших приемов анимации и графического оформления, отсутствие композиции кадра и музыкального сопровождения	Использование стандартной анимации программы и раскадровка мультфильма по слайдам усложнение графического оформления, отсутствие музыкального сопровождения	Использование нескольких приемов анимации мультфильма, качественное исполнение графического оформления, усложненный сюжет, использование музыкального сопровождения	Грамотное использование и применение приемов анимации мультфильма, работа с жанрами и видами мультфильма, разработка индивидуального сюжета, усложнение графического оформ-

						ления с использованием дополнительных приемов рисования (ИЗО, ДПИ, фото), озвучка
	4. Навыки работы с подбором и обработкой информацией	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Отсутствие логики поиска информации, затруднительности в планировании и анализе работы, плохая концентрация и отсутствие заинтересованности, работа ведется вместе с педагогом	Медленный поиск информации, затруднительности в планировании и анализе работы, быстрая потеря концентрации и заинтересованности, частая потребность в помощи окружающих	Умение поиска информации с помощью интернет, планировании и анализе работы в группе с помощью педагога	Умение поиска информации с помощью интернет и дополнительных источников, планировании и анализе работы в группе, самостоятельно с помощью педагога, грамотное использование найденной информации, выявление основного из общего
М е т а п р е д м е т н ы е р е з у л ь	1. Творческая инициатива и формирование замысла	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы	Творческая инициатива в формировании идеи и сюжета на низком уровне, отсутствие коммуникации и взаимодействия с коллективом	Идея и сюжет сформулированы, не отличаются креативностью	Большое количество возможных идей, желание и возможность их реализации	Идеи отличаются креативом и особенным смыслом, желание и возможность их реализации и продолжительно развивать
	2. Проявление самостоятельности в решении задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, наблюдение	Воспитанник проявляет себя неуверенно, теряется, не может четко сформулировать мысль, остается неудовле-	Воспитанник работает в паре и занимает пассивную позицию	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к коллективу	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к коллективу,

Т а т ы			творенным, нуждается в постоянной помощи, боится совершать действия			самостоятельно формирует решение, проявляет инициативу
	3. Креативный подход в решении творческих задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, тестирование	Низкий уровень креативности по тесту Вильямса, шаблонное мышление, сложный процесс творческой мысли	Средний уровень креативности по тесту Вильямса, несложная творческая мысль с редкими проявлениями креативности	Высокий уровень креативности по тесту Вильямса, высокое творческое рассуждение с проявлениями креативности	Повышенный уровень креативности по тесту Вильямса, свободное владение и проявление креативной мысли
Л и ч н о с т н ы е р е з у л ь т а т ы	1. Коммуникативные способности	задания в группе, коллективные творческие работы, наблюдение	Пассивность, неконструктивная критика предложений участников группы, творческого коллектива	Активное участие в работе группы, неумение слушать других участников	Активность, организация работы в группе, внимательное, корректное отношение ко всем участникам группы, анализ внимательное отношение ко всем участникам группы, активное участие в работе, инициативность	Активность, организация работы в группе, внимательное, корректное отношение ко всем участникам группы, анализ
	2. Самоорганизация, организация рабочего пространства	Наблюдение, инструктаж	Рассеянность, невнимательность, отсутствие организованности и соблюдение установленных правил, равнодушные	Непоследовательное соблюдение правил и распорядков, забывчивость, самоорганизованность под руководством педагога или коллектива	Адекватное отношение к установленным правилам и распорядку, регулярное соблюдение и положительная реакция	Соблюдение установленных правил и распорядка, самостоятельный контроль за собой и коллективом, принятие ответственности за одноклассников (шефство)

	3.Способности к анализу и рефлексии	Наблюдение, ведение дневника успешности	Отсутствие самоанализа и способности к рефлексии	Частые затруднения с самоанализом и способностью к рефлексии	Нет затруднений с самоанализом и способностью к рефлексии	Воспитанник самостоятельно проводит самоанализ и рефлексии по окончании занятия
--	-------------------------------------	---	--	--	---	---

Критерии определения уровней освоения общеразвивающей образовательной программы учащимися 2 г.о.

Показатели освоения программы	Формы выявления уровня	1 низкий уровень	2 средний уровень	3 высокий уровень	4 повышенный уровень
Презентации	1. Теоретическое освоение графических редакторов	Владение минимальным функционалом графического редактора под руководством педагога	Владение минимальным функционалом графического редактора без руководства педагога	Владение расширенным функционалом графического редактора под минимальным руководством педагога	Свободное владение функционалом рабочего поля графических редакторов, самостоятельное освоение и расширение списка графических программ
	2. Разработка рисунка графического изображения	Композиция неуравновешенна, нарушена целостность и единство композиционного решения, ошибки в комбинировании цветовых сочетаний, рисунок не соответствует замыслу	Незначительные ошибки во взаимосвязи элементов, незначительные ошибки в композиционном моделировании цветовых сочетаний	Гармоничная композиция неперегруженная второстепенными элементами, простые, но уверенные цветовые сочетания, рисунок соответствует изначальному замыслу (эскизу)	Гармоничная композиция неперегруженная второстепенными элементами, присутствует динамика, рисунок выполнен в критериях художественного стиля, разнообразие цветовых решений
	3. Разработка мультипликационного фильма или gif-анимации	Использование простейших приемов анимации и графического оформления, ошибки в композиции кадра, статичность	Использование стандартной анимации программы и раскадровка мультфильма по слайдам усложнение графического оформления, динамика в кадре	Использование нескольких приемов анимации мультфильма, качественное исполнение графического оформления, усложненный сюжет, использование музыкального или звукового со-	Грамотное использование и применение приемов анимации мультфильма, работа с жанрами и видами мультфильма, разработка индивидуального сюжета, усложнение графического оформ-

					провождения, динамичность в кадре	ления с использованием дополнительных приемов рисования (ИЗО, ДПИ, фото), звуковое оформление
	4. Навыки работы с подбором и обработкой информацией	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Отсутствие логики поиска информации, затруднительности в планировании и анализе работы, плохая концентрация и отсутствие заинтересованности, работа ведется вместе с педагогом	Медленный поиск информации, затруднительности в планировании и анализе работы, быстрая потеря концентрации и заинтересованности, частая потребность в помощи окружающих	Умение поиска информации с помощью интернет, планировании и анализе работы в группе с помощью педагога	Умение поиска информации с помощью интернет и дополнительных источников, планировании и анализе работы в группе, самостоятельно с помощью педагога, грамотное использование найденной информации, выявление основного из общего
М е т а п р е д м е т н ы е р е з у л	1. Творческая инициатива и формирование замысла	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы	Творческая инициатива в формировании идеи и сюжета на низком уровне, отсутствие коммуникации и взаимодействия с коллективом	Идея и сюжет сформулированы, не отличаются креативностью	Большое количество возможных идей, желание и возможность их реализации	Идеи отличаются креативом и особенным смыслом, желание и возможность их реализации и продолжительно развивать
	2. Проявление самостоятельности в решении задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, наблюдение	Воспитанник проявляет себя неуверенно, теряется, не может четко сформулировать мысль, остается	Воспитанник работает в паре и занимает пассивную позицию	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к

Б Т А Т Ы			ся неудовле- творенным, нуждается в постоянной помощи, боит- ся совершать действия		ся к коллективу	коллективу, самостоятельно формирует ре- шение, прояв- ляет инициати- ву
	3. Креатив- ный подход в решении творческих задач	Устный опрос, мозго- вой штурм, коллективные беседы, те- стирование	Низкий уро- вень креатив- ности по тесту Вильямса, шаблонное мышление, сложный про- цесс творче- ской мысли	Средний уро- вень креатив- ности по тесту Вильямса, не- сложная твор- ческая мысль с редкими про- явлениями кре- ативности	Высокий уро- вень креатив- ности по тесту Вильямса, вы- сокое творче- ское рассужде- ние с проявле- ниями креа- тивности	Повышенный уровень креа- тивности по тесту Вильям- са, свободное владение и проявление креативной мысли
Л И Ч Н О С Т Н Ы Е Р Е З У Л Ь Т А Т Ы	1. Коммуни- кативные способности	задания в группе, кол- лективные творческие работы, наблюдение	Пассивность, неконструк- тивная критика предложений участников группы, твор- ческого кол- лектива	Активное уча- стие в работе группы, неуме- ние слушать других участ- ников	Активность, организация работы в груп- пе, вниматель- ное, коррект- ное отношение ко всем участ- никам группы, анализ внима- тельное отно- шение ко всем участникам группы, актив- ное участие в работе, иници- ативность	Активность, организация работы в груп- пе, вниматель- ное, коррект- ное отношение ко всем участ- никам группы, анализ
	2. Самоорга- низация, организа- ция рабо- чего про- странства	Наблюдение, инструктаж	Рассеянность, невниматель- ность, отсут- ствие органи- зованности и соблюдение установленных правил, равно- душие	Непоследова- тельное соблю- дение правил и распорядков, забывчивость, самоорганизо- ванность под руководством педагога или коллектива	Адекватное от- ношение к установленным правилам и распорядку, регулярное со- блюдение и положительная реакция	Соблюдение установленных правил и рас- порядка, само- стоятельный контроль за со- бой и коллек- тивом, приня- тие ответ- ственности за одногоруппни- ков (шефство)
	3. Способно	Наблюдение,	Отсутствие са-	Частые затруд-	Нет затрудне-	Воспитанник

	сти к анализу и рефлексии	ведение дневника успешности	моанализа и способности к рефлексии	нения с самоанализом и способностью к рефлексии	ний с самоанализом и способностью к рефлексии	самостоятельно проводит самоанализ и рефлексии по окончанию занятия
--	---------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	---	---	---

Список литературы для педагога:

1. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 183 с
Павловская, Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. Э. Павловская, П. Г. Ковалев. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 227 с.
- 2.
3. Стрелкова Л.М. Photoshop. Практикум - М.: Интеллект-Центр, 2006.
4. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
6. Богомолова О.Б. Логические задачи. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
7. Горбунова Л.Н., Лунина Т.П. Клуб весёлых информатиков. - Волгоград: Учитель, 2009.
8. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов "Информатика". - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
9. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
10. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Список литературы для детей:

1. Зарецкий А.В Энциклопедия профессора Фортрана. 1991.
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер 1999.
3. Зыкина О. В Компьютер для детей. 2007.
4. Аксенова М. Энциклопедия для детей Аванта+. Том 39. Компьютер. 2011.

Интернет ресурсы

- 1 Дистанционное обучение. Видео-уроки для детей по изучению Photoshop. <http://bestanimationgif.com/>
- 2 Видео-уроки для детей по изучению Photoshop. <http://www.ckachat-photoshop.ru/>
- 3 Adobe® Photoshop® для детей и подростков <http://www.teachvideo.ru/course/233>
- 4 Уроки фотошопа <https://photoshop-master.ru/>
- 5 Adobe Illustrator. Уроки для начинающих. <https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/>
- 6 Современные компьютерные технологии для детей. <http://www.modern-computer.ru/>