

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕТАЛЛУРГ» Г.О. САМАРА



Принята
На методическом совете
«30» августа 2023 г.
Протокол № 2

Утверждаю
Директор ЦДТ «Металлург»
_____ М.С. Анохина
«30» августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

Направленность программы – техническая
Уровень освоения – ознакомительный
Форма обучения – очная

Срок реализации - 1 год
Возраст детей – 10-17 лет

Разработчики:
Гаврилова А.Н.,
педагог дополнительного образования
Архипова С.А., методист

Самара, 2023

Оглавление

| | |
|---|-----------|
| Краткая аннотация..... | 3 |
| 1. Пояснительная записка..... | 3 |
| 1.1. Цель и задачи программы..... | 9 |
| 1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы..... | 10 |
| 1.3. Прогнозируемые результаты..... | 12 |
| 1.4. Критерии и способы определения результативности..... | 14 |
| 1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов..... | 15 |
| 1.6. Воспитательная работа..... | 16 |
| 1.7. Работа с родителями..... | 16 |
| 2. Содержание программы..... | 17 |
| Учебный план ДОП «Графический дизайн»..... | 17 |
| 2.1. Модуль 1. «Основы дизайна»..... | 17 |
| 2.2. Модуль «Современные информационные технологии»..... | 20 |
| 2.3. Модуль 3. «Полиграфический дизайн»..... | 24 |
| 3. Ресурсное обеспечение программы..... | 30 |
| 3.1. Учебно-методическое обеспечение образовательной программы..... | 27 |
| 3.2. Материально-техническое обеспечение..... | 27 |
| 4. Список литературы..... | 28 |

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – Программа) технической направленности включает в себя 3 тематических модуля. Программа направлена на формирование компетенций учащихся в области компьютерной графики, иллюстрации, полиграфии и их практическое применение при создании презентаций, инфографики, иллюстраций, буклетов, коллажей и другой графической продукции. Обучающиеся изучают графические программы, учатся рисовать, создавать макеты полиграфических изделий: визиток, баннеров, брошюр, а также программы для деловой графики и презентаций.

1. Пояснительная записка

В современном информационном обществе владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Поэтому, очень важно уже в 10-12 лет привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека. Настоящая программа дает возможность получения дополнительного образования, развивает интерес к техническому творчеству.

Данная программа познакомит учащихся с такими графическими редакторами, как: CorelDRAW, поможет сориентироваться в разнообразии профессий в сфере компьютерных технологий и дизайна. Умение использовать в практической деятельности графические редакторы является неотъемлемой частью знаний и навыков профессионалов во множестве сфер: специалисты по рекламе, фотографы, дизайнеры, иллюстраторы - в

наше время не могут обойтись без компьютерной графики. Без компьютерной графики невозможно представить себе не только компьютерный, но и обычный, вполне материальный мир. На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Применение компьютерной графики увеличивает скорость восприятия информации учащимися, повышает уровень ее понимания, помогает развитию таких качеств, как интуиция, умение анализировать информацию, образное, логическое, абстрактное мышление. Визуальная форма подачи информации является наиболее продуктивной, доступной и креативной.

Данная программа дает возможность реализовать обучающимся свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий. Ценность дополнительного образования заключается в том, что оно усиливает вариативную составляющую общего образования и помогает ребятам в профессиональном самоопределении, способствует реализации их сил, знаний, полученных в базовом компоненте основного школьного образования.

Главная цель современного образования – развитие социально-значимых качеств обучающихся, которые нужны ему и обществу. Процесс обучения направлен на формирование личности детей и на овладение ими навыками, которые в дальнейшем будут им полезны. Наиболее приоритетной задачей в данный момент является формирование у обучающихся функциональной грамотности. Сюда относятся компьютерная и читательская грамотность. Особое значение в формировании функциональной грамотности у обучающихся имеют дополнительные программы технической направленности. В полном

объеме реализовать применение современных информационных и коммуникационных технологий для развития технических, творческих изобразительных способностей, формирования логики, креативного мышления, навыков общения, для решения познавательных, практических, дизайнерских, исследовательских и коммуникативных задач, для реализации проектной деятельности обучающихся позволяет программа «Графический дизайн».

Прохождение программы дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера, специалиста по рекламе, предоставляя им инструкции, инструментарий и задания для межпредметных проектов и формированию функциональной грамотности. Программа позволяет сформировать эстетическую культуру школьника – совокупность знаний о ее сохранении, передаче, преобразовании и использовании в науке, производстве, архитектуре и других сферах жизни общества.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467

«Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20

«Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Письмо 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)»);

– Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»);

– Письмо МО и НСО от 12.09.2022. № МО/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»).

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» - **техническая.**

Актуальность программы. Графический дизайн - область деятельности перспективная, актуальная, современная, поэтому она особенно необходима для развития обучающихся, как в культурном, так и в техническом аспекте. Графический дизайн, являясь достаточно сложной структурой, проникает во все сферы деятельности современного общества. Обучающиеся в процессе занятий изучают безграничные возможности рисования в графических редакторах, изучают основы векторной анимации, инфографики, на основе знаний полученных при

изучении основ композиции, колористики, цветоведения и рисунка. Важно знать не только технологические возможности компьютерной программы, чтобы создавать рисунки, а также, те необходимые традиционно-художественные основы, на которых базируется всё искусство живописи и графики. Данная программа направлена на раскрытие творческого потенциала обучающихся, приобретение знаний, умений и навыков по выполнению графических работ, изучению основ компьютерной грамотности и современных информационных технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки для создания собственной визитки, брошюры, баннера, анимированного рисунка, умению анализировать полученную информацию и красочно ее преподнести при помощи инфографики, что в будущем поможет определиться с профессией.

В процессе обучения у обучающихся развиваются коммуникативные способности, креативное мышление, проявляется индивидуальность, реализуются собственные идеи в изучаемой области знаний компьютерных программ, готовность пробовать свои силы в творческой работе как самостоятельно, так и в команде. Повышается уровень функциональной грамотности учащихся и полученные знания, умения могут быть использованы ими в повседневной жизни. Все это особенно важно в настоящее время, когда мир массовой культуры давит на неокрепшую психику ребенка.

На современном этапе развития общества содержание дополнительных образовательных программ ориентировано на создание необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения, что **является приоритетным направлением развития Самарской области.**

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной

траектории. Программа ориентирована на формирование и развитие функциональной грамотности учащихся. Использование данного подхода в образовательном процессе объясняется увеличением внутренней мотивации учащихся, формированием у них знаний, умений и навыков практической деятельности, которые помогут им в повседневной жизни, что значительно увеличивает возможность успешной социализации детей.

Отличительной особенностью программы является модульное построение ее содержания. Все содержание программы организуется в систему модулей, каждый из которых представляет собой логическую завершенность по отношению к установленным целям и результатам обучения, воспитания.

Данный курс охватывает необходимый спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: теория композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики.

Особенностью данной программы является более объёмное изучение офисных технологий, компьютерных коммуникаций, графических редакторов и программ анимации.

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» состоит из 3 модулей: «Основы дизайна», «Современные информационные технологии», «Полиграфический дизайн».

Педагогическая целесообразность использования модульного подхода в образовательном процессе объясняется значительным увеличением внутренней мотивации учащихся, более быстрым формированием у них умений и навыков практической деятельности и самостоятельной работы.

Данная программа направлена на развитие творческих способностей детей через создание ими уникальных проектных работ. В процессе изучения программы формируются, развиваются и

совершенствуются практические навыки работы на компьютере, что необходимо для успешности любого современного человека. Работа с компьютерной графикой значительно развивает образное и пространственное мышление, вкус и основы дизайнерских навыков, воспитывает внимательность и аккуратность.

1.1. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование компетенций учащихся в области полиграфии и их практическое применение при создании печатного продукта.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с теоретическими и практическими основами работы с графическими программами;
- формировать умение искать и преобразовывать необходимую информацию, представленную в различных видах: текст, рисунок, схема;
- обучить основным принципам композиционного построения печатного продукта;
- сформировать навыки и умения в применении компьютерных программ для изготовления графических и текстовых продуктов;
- научить соблюдать и выполнять требования техники безопасности при работе на компьютере.

Развивающие:

- развивать регулятивную структуру деятельности, включающую планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач) и прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия);
- развивать художественный вкус, знакомить детей с

элементами художественного конструирования и оформления изделий;

- развивать интерес к полиграфическому искусству, графическому дизайну, оформлению;

- способствовать развитию творческих способностей, креативного мышления как компонента функциональной грамотности;

- способствовать развитию компьютерной и информационной функциональной грамотности как компонента функциональной грамотности;

- способствовать развитию концентрации внимания, логики, творчества.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию эстетического вкуса при создании печатной продукции;

- развивать коммуникативную компетентность обучающихся на основе организации совместной продуктивной деятельности (умения работать в команде, эффективно распределять обязанности, развитие навыков межличностного общения и коллективного творчества);

- воспитывать ответственность и трудолюбие.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 10-17 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, объем – 144 часа (3 модуля по 48 часов каждый).

Формы организации деятельности: групповая.

Режим занятий: два раза в неделю по 2 часа с перерывом в 15 минут.

Наполняемость учебных групп: не более 15 человек.

1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы

Учебное занятие может проводиться как с использованием одного метода обучения, так и с помощью комбинирования нескольких методов, приёмов и форм обучения. Целесообразность и выбор того или иного метода зависит от образовательных задач, которые ставит педагог на

занятия.

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

- групповая;
- фронтальная;
- индивидуальная.

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков, предусмотренных программой, в учебном процессе применяются следующие основные методы.

По источникам и способам передачи информации:

- *практические* (упражнения, игры, экспериментирование, моделирование);

- *наглядные методы* (использование макетов и пособий, рассматривание картин, просматривание видеофильмов, просматривание интернет-презентаций);

- *словесные методы* (убеждение, рассказ, беседа, чтение художественной литературы, игры-драматизации);

- *аналитические* (сравнение выполненной работы с образцом, с работой товарища; соревнования, конкурсы; анкетирование; наблюдения, самоанализ).

По характеру методов познавательной деятельности:

- *методы готовых знаний* (словесно-догматический, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный);

- *исследовательские* (проблемный, поисковый, эвристический).

Педагогические технологии

В процессе реализации данной образовательной программы педагог использует в своей деятельности, следующие педагогические образовательные технологии:

Личностно-ориентированное обучение - содержание, методы и

приемы данной технологии обучения направлены на то, чтобы раскрыть и развить способности каждого ребенка.

Развивающее обучение - развитие психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

Игровые технологии – игра, обладая высоким развивающим потенциалом, является одной из форм организации занятия или может быть той или иной его частью, а также используется как технология организации воспитательных и организационно-массовых мероприятий.

Проектное обучение – предполагает опору на знания и умения учащихся, полученные ранее на занятиях, а так же на личный опыт. Разработка и реализация проекта ведется поэтапно как индивидуально, так и коллективно. Результатом проектной деятельности является не только закрепление имеющихся знаний, умений и получение новых, но и формирование компетенций учащихся.

Здоровьесберегающие технологии - это система работы образовательного пространства по сохранению и развитию здоровья всех участников образовательного процесса.

Технология сотрудничества технология совместной развивающей деятельности педагога и детей.

1.3. Прогнозируемые результаты

Предметные результаты каждого модуля соответствуют его специфике, содержанию и конкретизируются в каждом модуле программы.

Личностные:

- познавательный интерес к компьютерной графике;
- формирование желания и умения трудиться;
- формирование предпосылок информационной и компьютерной функциональной грамотности;

- воспитание умения работать коллективно;
- воспитание культуры труда;
- воспитание личности, способной сделать правильный выбор в ситуациях нравственного выбора;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;
- развитие качеств креативного мышления.

Метапредметными результатами является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

- познавательные УУД (умение анализировать, сравнивать, выделять отличия и т.д.; умение ориентироваться в потоке учебной информации, осмыслять и усваивать ее, осуществлять поиск недостающей информации; умение выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий; умение осуществлять рефлексия процесса деятельности и ее результатов).

- личностные УУД (положительное отношение к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания и умения, совершенствовать имеющиеся; осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; осваивать новые виды деятельности; участвовать в творческом, созидательном процессе; осознание себя как индивидуальности и одновременно как члена общества, признание для себя общепринятых морально-этических норм, способность к самооценке своих действий, поступков).

- коммуникативные УУД (умение слушать и понимать педагога и своих товарищей; умение планировать и согласованно выполнять совместную деятельность; умение договариваться, вести дискуссию, презентовать подготовленную информацию в наглядном и вербальном виде).

- регулятивные УУД (умение принимать и выполнять поставленную задачу; умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; умение осуществлять самоконтроль в процессе

запланированной деятельности; умение анализировать свои эмоциональные состояния, возникающие в результате деятельности и оценивать их влияние на свое душевное равновесие).

1.4. Критерии и способы определения результативности

Результативность образовательной программы отражает достижение учащимися детского объединения предметных, метапредметных и личностных результатов.

Достижение **личностных и метапредметных результатов** отслеживается педагогом преимущественно на основе собеседований и наблюдений за учащимися в ходе учебных занятий, участия ребят в коллективных творческих делах и мероприятиях детского объединения и образовательного учреждения.

Педагогические наблюдения обобщаются в конце учебного года и пожеланию родителей могут быть представлены в виде характеристики по форме, установленной образовательной организацией.

Предметные результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы отражают сформированность у учащихся теоретических знаний и практических умений и навыков. Контроль и оценка предметных результатов обучения осуществляются с помощью критериальной таблицы. Итоги начального, текущего и заключительного контроля фиксируются педагогом в журнале.

Критерии оценивания предметных результатов обучения

| Показатели | Критерии оценки | Уровень подготовки | Методы и формы контроля |
|--|---|--------------------|---------------------------|
| Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а | | | |
| Знания | Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно. | Низкий | Наблюдение, тестирование, |

| | | | |
|--|--|---------|--|
| | Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями, терминами, законами, теорией. | Средний | контрольный опрос и др. |
| | Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами. | Высокий | |
| П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а | | | |
| Специальные умения и навыки | В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет специальными умениями и навыками. | Низкий | Наблюдение, контрольное задание, анализ творческих работ |
| | Владеет специальными умениями, навыками на репродуктивно-подражательном уровне. | Средний | |
| | Владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство, качество работ, достижения на различных уровнях) | Высокий | |

Так же учитывается активность и результаты участие учащихся в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Важной составляющей образовательного процесса в детском объединении является организация демонстрации приобретенного учащимися в процессе занятий мастерство. Выставки, презентации работ могут проводиться в конце занятия, организовываться по итогам изучения разделов, в конце курса обучения.

Критериями оценки созданных учащимися творческих работ выступают следующие показатели:

- соответствие их заданной тематике;
- качество исполнения;
- техничность, композиция, уровень сложности, завершенность;
- самостоятельность выполнения;
- художественная выразительность, оригинальность.

1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов

Программа предусматривает осуществление контроля на различных этапах процесса обучения:

- **Предварительный контроль** (на начальном этапе обучения с целью определения уровня готовности к восприятию учебного материала)
- **Текущий контроль** (в процессе обучения с целью выявления пробелов в усвоении материала программы)
- **Итоговый контроль** (в конце курса обучения с целью оценки уровня усвоения программного материала и соответствия прогнозируемым результатам обучения)

Методы и формы контроля/аттестации: беседа, опрос, анкетирование, тестирование, выполнение специфических заданий-упражнений, основанных на жизненных ситуациях, самостоятельная работа, наблюдение, анализ результатов выполнения практических, творческих проектных работ, печать лучших работ, выставка творческих работ, результаты участия в конкурсных мероприятиях различного уровня.

1.6. Воспитательная работа

Важным моментом в воспитательной работе является создание и укрепление детского коллектива. Для достижения данной цели планируется организовывать коллективно-творческие дела, экскурсии по городу, также подготовка и участие учащихся в мероприятиях технической направленности различного уровня, а также подготовка и участие в различных акциях и праздниках, посвященных памятным датам. Подготовка и участие в тематических конкурсах и выставках разного уровня так же будет способствовать сплочению группы, формированию у ребят целеустремленности, уверенности в своих силах, осознание своей значимости, чувства ответственности.

1.7. Работа с родителями

Используются следующие формы работы с родителями:

- родительские собрания;
- анкетирование родителей;
- индивидуальные беседы (по необходимости);
- проведение открытых занятий;
- совместная организация различных мероприятий.

2. Содержание программы

Учебный план ДОП «Графический дизайн»

| № п/п | Наименование модуля | Количество часов | | |
|-------|---|------------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1 | «Основы дизайна» | 48 | 10 | 38 |
| 2 | «Современные информационные технологии» | 48 | 13 | 35 |
| 3 | «Полиграфический дизайн» | 48 | 14 | 34 |
| | Итого | 144 | 37 | 107 |

2.1. Модуль 1. «Основы дизайна»

Дизайн и искусство - два неразрывно связанных понятия. Дизайн одна из высших форм человеческого творчества, потому что он служит настоящим нуждам настоящих людей. Изучение данного вида деятельности дает ребенку возможность проявить свой творческий потенциал, индивидуальность, ощутить радость творчества и возможность современных технологий. Модуль «Основы дизайна» плавно знакомит учащихся с миром дизайна, его первым появлением и развитием в настоящее время, формирует логическое и творческое мышление, позволяет заинтересовать детей обучаться и использовать современные технологии и возможности.

Цель: дать представление о дизайне и его видах, сферах применения, содействовать успешной социализации.

Задачи:**Обучающие:**

- познакомить с разными видами дизайна, сферами применения того или иного вида;
- формировать информационную функциональную грамотность: обучать работе с разными источниками информации, понимать и использовать информацию, представленную в различных формах;
- формировать компьютерную функциональную грамотность: познакомить с различными видами программ.

Развивающие:

- развивать интерес у обучающихся к графическому дизайну;
- развивать качества творческого креативного и логического мышления: фантазию, оригинальность, гибкость, свободу;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

- способствовать формированию культуры труда;
- способствовать осознанию необходимости в расширении своего информационного поля;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения.

Учебно-тематический план модуля «Основы дизайна»

| № п/п | Наименование тем | Количество часов | | |
|----------|---------------------------|------------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1 | Вводное занятие. | 2 | 1 | 1 |
| 2 | История и основы дизайна. | 14 | 7 | 7 |
| 3 | Графический редактор. | 30 | 10 | 20 |
| 4 | Итоговое занятие. | 2 | 1 | 1 |
| | Итого | 48 | 19 | 29 |

Содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с Центром (клубом). Правила поведения. Инструктаж ТБ. Знакомство с правилами работы с компьютером и правилами поведения на занятиях. Начальная и конечная цели деятельности объединения. Беседа на тему «Роль искусства и дизайна в мире». Демонстрация готовой продукции графического дизайна

Практика: Организация рабочего места. Первичная диагностика уровня предметных знаний и умений учащихся.

Анкетирование: Проведение диагностики знаний и умений

Тема 2. История и основы дизайна.

Теория: Экскурс в историю возникновения искусства и дизайна, обсуждение современных тенденций во всех областях дизайна. Основы дизайна: композиция, колористика, цветоведение.

Практика: Выполнение практических работ по темам графическими материалами.

Тема 3. Графический редактор.

Теория: Знакомство с графическим редактором CorelDRAW. Рабочая среда. Панель инструментов. Текст. Иллюстрации.

Практика: Создание рабочей среды; изучение панели инструментов; работа с инструментами, текстом, добавление кистей; создание иллюстраций.

Тема 4. Итоговое занятие.

Теория: Оценки результативности образовательного процесса. (Итоговые теоретические вопросы модуля «Основы дизайна».)

Практика: Подведение итогов. Выставка лучших работ, выполненных различными графическими материалами. Тестирование.

В результате реализации данного модуля дети должны знать (теория):

- названия и назначение графических программ;

- приемы и правила пользования ПК;
- основы композиции, цветоведения;
- способы применения шаблонов и макетов в графическом дизайне и презентации своей работы;
- необходимые правила ТБ в процессе всех этапов создания своего продукта.

дети должны уметь (практика):

- самостоятельно находить информацию;
- понимать и использовать информацию, представленную в различных формах;
- узнавать и называть виды рекламы, печатной продукции;
- пользоваться распространенными инструментами ручного труда;
- правильно организовывать рабочее место;
- разрабатывать и пояснять концепцию продукта;
- создавать продукцию с индивидуальным дизайном своими руками;
- правильно и безопасно пользоваться ПК и выбирать необходимые графические редакторы.

2.2. Модуль «Современные информационные технологии»

В век информационных технологий человек сталкивается с огромным объемом информации, который необходимо быстро обрабатывать, уметь управлять для достижения своих личных целей. Особая роль принадлежит современным информационным технологиям, создающим условия для достижения образовательных целей. Образовательные технологии способствуют повышению познавательного интереса, креативного мышления, и дают новые возможности познания информации обучающимся.

Цель: формирование у учащихся информационной культуры,

средствами современных ИКТ-технологий.

Задачи:

Обучающие:

- дать представления об информационной культуре и информационной безопасности;
- обучение возможностям ряда популярных современных ИКТ-технологий для реализации собственных творческих замыслов;
- овладение практическими навыками работы с современными графическими программными средствами и средствами создания инфографик, презентаций;
- способствовать формированию умений и навыков математической, компьютерной грамотности, информационной функциональной грамотности как компонента функциональной грамотности.

Развивающие:

- развивать интерес у обучающихся к графическому дизайну;
- развить творческие способности с использованием современных ИКТ-технологий и прикладных программ;
- развить интерес к использованию компьютера как средства реализации коммуникативных потребностей;
- расширить кругозор в области современных информационных технологий;
- развивать графическую и информационную подготовку учащихся;
- способствовать развитию креативного мышления как компонента функциональной грамотности

Воспитательные:

- способствовать формированию культуры труда;
- способствовать осознанию необходимости в расширении своего информационного поля;
- способствовать освоению социальных норм и правил

поведения.

Учебно-тематический план модуля «Современные информационные технологии»

| № п/п | Наименование тем | Количество часов | | |
|----------|---|------------------|-----------|-----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1 | Вводное занятие. | 2 | 1 | 1 |
| 2 | Яндекс-интернет сервис. Инструменты. | 11 | 2 | 9 |
| 3 | Google. Инструменты. | 11 | 2 | 9 |
| 4 | Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint. Renderforest. | 16 | 4 | 12 |
| 5 | Инфографика. | 6 | 2 | 4 |
| 6 | Итоговое занятие. | 2 | 1 | 1 |
| | Итого | 48 | 12 | 36 |

Содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Правила поведения. Инструктаж ТБ. Знакомство с модулем. Вводный инструктаж по технике безопасности при работе с э/инструментом и приборами, питающимися от сети переменного тока. Вводная беседа "Возможности современного компьютера; что такое интернет?".

Практика: Включение компьютера, рабочий стол, пуск. Вход в интернет. Первичная диагностика уровня предметных знаний и умений учащихся.

Тема 2. Яндекс интернет-сервис. Инструменты.

Теория: Яндекс интернет-сервис, «облачное хранилище данных», веб-приложения, службы, инструменты, презентации, формы, документы, календарь.

Практика: Хранение информации на Яндекс-диске. Загрузка файлов, создание папок, настройка доступа. Создание форм, презентаций, таблиц.

Тема 3. Google. Инструменты.

Теория: интернет-сервис, «облачное хранилище данных», веб-приложения, службы, инструменты, презентации, формы, документы, календарь.

Практика: Хранение информации на Google-диске. Загрузка файлов, создание папок, настройка доступа. Создание форм, презентаций, таблиц.

Тема 4. Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint. Renderforest.

Теория: Знакомство с программами. Правильное оформление информативных, красочных презентаций и видео. Анализирование текста и его представление.

Практика: Создание презентаций, видео.

Тема 5. Инфографика.

Теория: Основы инфографики, работа с текстом, диаграммами.

Практика: Создание инфографики; практические задания; анкетирование.

В результате реализации данного модуля дети должны знать (теория):

- возможности компьютера как информационной машины;
- знать правила представления текстовой и графической информации.

дети должны уметь (практика):

- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя сеть Интернет;
- возможности практического использования компьютера и современных ИКТ-технологий;
- использовать компьютер и современные ИКТ-технологии для решения практических и творческих задач; – соблюдать гигиенические требования при работе с компьютером;
- пользоваться возможностями сервисов Яндекс.

2.3. Модуль 3. «Полиграфический дизайн»

В процессе освоения данного модуля учащиеся учатся анализировать свою работу, продумывать каждый этап, пользоваться своими знаниями, развивают интерес и расширяют знания о современных технологиях и возможностях.

В последние годы графический дизайн развивается все быстрее, необходимо изучать разные направления и виды, ведь продукты, выполненные графическими дизайнерами, мы видим каждый день в повседневной жизни. Изучив основы, ребенок сможет не только создавать свои изделия, но и понимать какая реклама к чему призывает, определять именно нужные ему продукты и отсеивать ненужную ему информацию.

Цель: развитие творческих (воображение) и изобретательских (создание своей продукции) способностей детей.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с возможностями полиграфии;
- познакомить с теоретическими и практическими основами создания полиграфической продукции.

Развивающие:

- стимулировать мотивацию учащихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность учащегося;
- способствовать развитию творческих способностей, креативного мышления как компонента функциональной грамотности;
- способствовать развитию компьютерной и информационной функциональной грамотности как компонента функциональной грамотности;
- развивать умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Воспитательные:

- развивать коммуникативную компетентность обучающихся на основе организации совместной продуктивной деятельности (умения работать в команде, эффективно распределять обязанности, развитие навыков межличностного общения и коллективного творчества);
- воспитывать ответственность и трудолюбие;

Учебно-тематический план модуля «Полиграфический дизайн»

| № п/п | Наименование тем | Количество часов | | |
|----------|---------------------------|------------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1 | Вводное занятие. | 2 | 1 | 1 |
| 2 | Основы полиграфии. | 28 | 10 | 18 |
| 3 | Фирменный стиль. | 8 | 2 | 6 |
| 4 | Декоративные изображения. | 8 | 1 | 7 |
| 5 | Итоговое занятие. | 2 | 1 | 1 |
| | Итого | 48 | 15 | 33 |

Содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Правила поведения. Инструктаж ТБ. Знакомство с модулем. Вводный инструктаж по технике безопасности при работе с э/инструментом и приборами, питающимися от сети переменного тока.

Практика: Первичная диагностика уровня предметных знаний и умений учащихся.

Тема 2. Основы полиграфии.

Теория: Знакомство с историей возникновения полиграфии, ее видами и современными тенденциями. Печать.

Практика: Практические работы по темам, создание макетов.

Тема 3. Фирменный стиль.

Теория: Основы создания фирменного стиля; анализ; работа в графическом редакторе. Изучение понятия «фирменный стиль» его применение. Логотип, визитка, шрифт,

Практика: Создание полноценного фирменного стиля (логотипа, визитка шрифта, цветовая палитра).

Тема 4. Декоративные изображения.

Теория: Создание декоративных элементов, предметов для интерьера. Портрет, наклейка, закладка, подарочная упаковка. Необходимо сделать портрет в графическом редакторе CorelDraw по фотографии, используя все свои знания о данной программе и ее возможностях. Данное изображение можно использовать как картину для интерьера, обложку для приложений и т.д.

Практика: Практические задания, создание интерьерной картины. Создание портрета по фотографии.

Тема 5. Итоговое занятие.

Защита групповых проектов – подведение итогов работы.

Публичная защита проектов (с приглашением родителей и друзей).

В результате реализации данного модуля дети должны знать (теория):

- общие правила создания дизайна полиграфической продукции;
- простейшие основы графического дизайна,
- простейшие основы создания фирменного стиля;
- технологическую последовательность изготовления полиграфической продукции.

уметь:

- решать простейшие задачи по созданию различных видов дизайнерской продукции;
- разрабатывать замысел, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- выполнять макеты и представлять их;

- анализировать создание той или иной продукции;
- создавать графические изделия и продумывать их от замысла до печати.

3. Ресурсное обеспечение программы

3.1. Учебно-методическое обеспечение образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» обеспечена следующими учебно-методическими материалами:

- **Учебные пособия** (учебная литература, видеоролики мастер - классов по направлению деятельности детского объединения).
- **Методические пособия** (конспекты занятий, контрольно - диагностический материал).
- **Дидактическое обеспечение** (методические разработки, технологические таблицы и схемы, наглядные пособия, раздаточный материал).

3.2. Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий требуется:

- учебный кабинет;
- столы, стулья;
- ПК-11 шт.;
- компьютерный стол, стул 11шт;
- бумага для печати.
- бумага для печати;
- сканер;
- принтер.

4. Список литературы

1. Жексанаев А. Г. Основы работы в растровом редакторе Gimp (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие.- Москва: 2008.-80с.
2. Залогова Л. А. Компьютерная графика. М.: Лаборатория базовых знаний, 2005
3. Информатика. Базовый курс. Учебник. 5-6 класс. Под редакцией профессора Н. В. Макаровой. С.-Петербург:Питер, 2006
4. Информатика. Базовый курс. Учебник. 7-9 класс. Под редакцией профессора Н. В. Макаровой. С.-Петербург:Питер, 2006
5. Немчанова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие.-Москва: 2008.-52с.
6. Никулина И. А. Верстка, дизайн и допечатная подготовка в полиграфическом процессе: учебник/ И. А. Никулина. Краснодар: Кубанский гос. Ун-т, 2010.236 с. 123ил. 300 экз.
7. Писаренко Т. А., Ставнистый Н. Н. Основы дизайна. Владивосток 2005
8. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч.5-8 кл.: в 4 ч., Ч, 1 Основы рисунка. - Обинск: Титул, 1998.-96 с.: цв. ил.
9. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч.5-8 кл.: в 4 ч., Ч, 2 Основы живописи. - Обинск: Титул, 1998.-80 с.: цв. ил.
10. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч.5-8 кл.: в 4 ч., Ч, 3 Основы композиции. - Обинск: Титул, 1998.-80 с.: цв. ил.
11. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч.5-8 кл.: в 4 ч., Ч, 4 Краткий словарь художественных терминов. - Обинск: Титул, 1998.-80 с.: цв. ил.