

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КВАЛИФИКАЦИЙ»
(ГПОАУ АМФЦПК)



УТВЕРЖДАЮ
для документа
директор ГПОАУ АМФЦПК
И.О. Кулыгина
2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИЗАЙНА»

Направленность программы: *техническая*

Уровень программы: *стартовый*

Возраст обучающихся: *10–13 лет*

Срок реализации программы: *1 год*

Автор-составитель:
Телевная Ирина Викторовна,
педагог дополнительного образования

г. Белогорск, 2023 г.

Содержание программы:

1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты.....	19
2. Комплекс организационно-педагогических условий	21
2.1. Календарный учебный график	21
2.2. Условия реализации программы	29
2.3. Формы аттестации	30
2.4. Оценочные материалы	31
3. Список литературы	34

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1.Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного дизайна» предназначена для школьников, желающих изучить основы дизайна и композиции, создавать и редактировать изображение, используя инструменты графических программ и редакторов.

Программа «Основы компьютерного дизайна» относится к наиболее впечатляющим современным компьютерным технологиям, расширяющим кругозор, тренирующим восприятие, формирующим исследовательские умения.

Компьютерный дизайн вносит инновационный вклад в развитие социально-экономической и культурной сфер жизни. Он применяется при создании книг, журналов, рекламы, упаковок, а также при разработке фирменного стиля, элементов мультимедиа и веб - дизайна.

Умения создавать изображения можно использовать в докладе, статье, мультимедиа – презентации, при создании Web - страницы или импортировании в документ издательской системы.

Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития технических способностей школьников.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана согласно требованиям следующих нормативно - правовых документов:

- Федеральный закон РФ от 29.12. 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03. 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
- Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных программ от 21.02.2022 г. (Министерство образования и науки Амурской области (ГАУ ДПО «АМИРО»);
- Устав ГПОАУ АМФЦПК.

Актуальность и педагогическая целесообразность

Актуальность программы состоит в том, что в процессе обучения у обучающихся 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.

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы компьютерного дизайна» направлена на творческий потенциал ребёнка, даёт возможность на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

Отличительная особенность программы заключается в том, что она имеет практико - ориентированную направленность, основанная на привлечении учащихся к выполнению творческих заданий, а также отработку отдельных технологических приемов, практических работ, ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмысленного и интересного для учащихся.

Новизна программы в том, что она даёт возможности для профессиональной ориентации школьников и их готовности к профессиональному самоопределению в области технических профессий.

Программа «Основы компьютерного дизайна» является комплексной. Изучение элементов таких предметов как «Рисунок», «Цветоведение», «Шрифт», «Основы композиции», «Специальный рисунок», «Художественно - техническое редактирование», «Типографика», «Макетирование» знакомит учащихся не только

с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию.

В ходе обучения, учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учит ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного дизайна» имеет техническую направленность.

Адресат программы - школьники, проявляющие интерес к информационным технологиям в возрасте 11-13 лет. На обучение принимаются все желающие, без предварительной подготовки, по заявлению родителей или лиц их заменяющих.

Количество обучающихся в группе -12 человек.

Объем программы определяется содержанием программы и составляет 144 академических часа.

Срок освоения программы - программа рассчитана на 1 год обучения

Форма обучения: Очная

Уровень освоения программы стартовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися первоначальных знаний в области компьютерного дизайна.

Формы организации занятий

Занятия проводятся по группам. Группы формируются из обучающихся разного возраста. Состав группы обучающихся – постоянный.

Режим занятий

Занятия по программе проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа - 45 минут. Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.

Соблюдается режим проветривания, санитарное содержание помещения проведения занятий.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование интереса обучающихся к наукоемким технологиям и развитие их технологической культуры через углубленное изучение основных видов компьютерной графики.

Задачи программы:

- получить представление об основных принципах компьютерного дизайна и web-дизайна;
- научиться применять законы композиции в дизайнерских макетах;
- получить навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений;
- научиться создавать простые анимационные ролики;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;
- расширять кругозор воспитанников в области применения компьютера;
- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать стремление к самообразованию.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	1		Беседа, обсуждение
1	Модуль 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических	6	3	3	

	изображений				
1.1	Основные виды графики	2	1	1	Наблюдение, решение задач
1.2	Цвет в компьютерной графике. Векторные и растровые форматы	2	1	1	Наблюдение, решение задач
1.3	История дизайна. Основные художественно - выразительные средства дизайна. Полезные советы начинающему дизайнеру	2	1	1	Наблюдение, решение задач
2	Модуль 2. Создание презентаций в Libre Office Impress	47	18	29	Наблюдение, решение задач
2.1	Технология разработки презентации в Libre Office Impress	13	4	9	Наблюдение, решение задач
2.2	Разработка презентаций средствами Libre Office Impress	16	8	8	Наблюдение, решение задач
2.3	Функции Libre Office Impress	15	6	9	Наблюдение, решение задач
2.4	Работа над собственным проектом	3		3	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
3	Модуль 3. Создание презентаций с использованием онлайн сервиса Powtoon	45	16	29	
3.1	PowToon и его возможности	1	1		Беседа, обсуждение
3.2	Знакомство с категориями презентаций и шаблонами	4	2	2	Наблюдение, решение задач
3.3	Режим редактирования	3	1	2	Наблюдение, решение

					задач
3.4	Режим правки и создания	2	1	1	Наблюдение, решение задач
3.5	Добавления новых объектов. Режим «созидателя»	2	1	1	Наблюдение, решение задач
3.6	Панель инструментов	2	1	1	Беседа, обсуждение
3.7	Работа с показателями: прозрачность, яркость и контраст	2	1	1	Наблюдение, решение задач
3.8	Эффекты движения	2	1	1	Наблюдение, решение задач
3.9	Добавление голосового комментария	2	1	1	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
3.10	Экспорт и импорт видео	2	1	1	Наблюдение, решение задач
3.11	Рекламное видео	4	1	3	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
3.12	Слайд - шоу	4	1	3	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
3.13	Образовательный ролик	4	1	3	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
3.14	Инфографика. Видео	4	1	3	Самоанализ.

					Тестовое задание. Мини - проект
3.15	Социальный клип	4	1	3	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
3.16	Работа над собственным проектом	3		3	Самоанализ. Тестовое задание. Мини - проект
4	Модуль 4. Растровый графический редактор	45	13	32	
4.1	Основные понятия, знакомство с панелью инструментов. Основные инструменты создания изображений – готовые фигуры, текст	2	1	1	Наблюдение, решение задач
4.2	Рисование и раскрашивание	6	2	4	Наблюдение, решение задач
4.3	Масштаб	3	1	2	Наблюдение, решение задач
4.4	Выделение и перемещение	5	2	3	Наблюдение, решение задач
4.5	Работа со слоями	8	2	6	Наблюдение, решение задач
4.6	Работа с текстом. Оформление текста	5	2	3	Наблюдение, решение задач
4.7	Фильтры. Функции, настройки. Имитация	7	2	5	Наблюдение, решение

					задач
4.8	Техника коллажирования, комбинирование изображений	4	1	3	Самоанализ проекта по критериям. Мини - проект
4.9	Работа над собственным проектом	5		5	Самоанализ проекта по критериям. Наблюдение педагога. Итоговая аттестация
	ИТОГО	144	51	93	

Содержание учебного плана

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (1 час)

Теоретическая часть (1 час)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Модуль 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений (6 часов)

Тема 1. Основные виды графики (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Виды компьютерной графики.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №1 «Сравнение различных видов графики».

Тема 2. Цвет в компьютерной графике. Векторные и растровые форматы (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Цвет в компьютерной графике. Векторные и растровые форматы.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №2 «Цветовые модели в компьютерной графике».

«Растровое и векторное изображение».

Тема 3. История дизайна. Основные художественно - выразительные средства дизайна. Полезные советы начинающему дизайнеру (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

История дизайна.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №3 Выразительные средства дизайна.

Модуль 2. Создание презентаций в Libre Office Impress (47 часов)

Тема 1. Технология разработки презентации в Libre Office Impress (13 часов)

Теоретическая часть (4 часа)

Презентации и их классификация. Этапы разработки презентации. Оформление презентации. Доклад. Шрифт. Часто допускаемые ошибки.

Практическая часть (9 часов)

Практическая работа №4 «Оформление титульного листа».

Практическая работа №5 «Оформление слайдов».

Практическая работа №6 «План и аннотация».

Практическая работа №7 «Речь доклада».

Практическая работа №8 «Кегль. Шрифт».

Практическая работа №9 «Визуализация содержимого. Компонировка».

Практическая работа №10 «Масштабирование слайда».

Практическая работа №11 «Анимация».

Практическая работа №12 «Сохранение презентации».

Тема 2. Разработка презентаций средствами Libre Office Impress (16 часов)

Теоретическая часть (8 часов)

Предназначение. Основные возможности. Интерфейс приложения. Структура редактора. Вкладки. Работа с документом. Работа со слайдами. Компонировка элементов.

Практическая часть (8 часов)

Практическая работа №13 «Вкладки: файл, главная, вставка, дизайн, переходы».

Практическая работа №14 «Вкладки: анимация, показ слайдов, рецензирование, вид».

Практическая работа №15 «Создание нового документа».

Практическая работа №16 «Компоновка элементов слайда».

Практическая работа №17 «Дизайн слайда».

Практическая работа №18 «Дизайн слайда и его внешний вид».

Практическая работа №19 «Эффекты перехода между слайдами».

Практическая работа №20 «Вставка и редактирование элементов». «Команда «Группировать»».

Тема 3. Функции Libre Office Impress (15 часов)

Теоретическая часть (6 часов)

Редактирование и форматирование текста. Работа с объектами. Вставка таблиц и схем. Работа с эффектами анимации. Работа с гиперссылками. Оформление колонтитулов.

Практическая часть (9 часов)

Практическая работа №21 «Создание титульного листа. Настройка элементов титула и использование графических фигур».

Практическая работа №22 «Добавление произвольного текста. Вставка изображений и графических фигур».

Практическая работа №23 «Оформление слайда с содержанием».

Практическая работа №24 «Режим отображения и добавления направляющих. Границы объектов».

Практическая работа №25 «Работа с SmartArt. Вставка таблицы. Оформление ячеек таблицы».

Практическая работа №26 «Вкладка «Анимация»».

Практическая работа №27 «Гипертекстовые переходы».

Практическая работа №28 Привязка гиперссылки к объекту».

Практическая работа №29 «Настройка колонтитулов».

Тема 4. Работа над собственным проектом (3 часа)

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №30 «Работа над собственным проектом».

Практическая работа №31 «Работа над собственным проектом».

Практическая работа №32 «Защита проекта».

Модуль 3. Создание презентаций с использованием онлайн сервиса PowToon (45 часов)

Тема 1. PowToon и его возможности (1 час)

Теоретическая часть (1 час)

Возможности онлайн сервиса PowToon.

Тема 2. Знакомство с категориями презентаций и шаблонами (4 часа)

Теоретическая часть (2 часа)

Регистрация на сайте. Знакомство с категориями презентаций и шаблонами.

Практическая часть (2 часа)

Практическая работа №33 «Работа с категориями».

Практическая работа №34 «Работа с шаблонами».

Тема 3. Режим редактирования (3 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Режим редактирования.

Практическая часть (2 часа)

Практическая работа №35 «Создание пробного ролика».

Практическая работа №36 «Редактирование ролика».

Тема 4. Режим правки и создания (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Режим правки и создания.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №37 «Создание и правка ролика».

Тема 5. Добавления новых объектов. Режим «Созидателя» (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Добавление новых объектов.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №38 «Знакомство с объектами. Создание своего персонажа».

Тема 6. Панель инструментов (2 час)

Теоретическая часть (1 час)

Работа с инструментами.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №39 «Смена фона. Добавление текста. Добавление реквизитов».

Тема 7. Работа с показателями: прозрачность, яркость и контраст (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Прозрачность, яркость и контраст.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №40 «Регулировка показателей».

Тема 8. Эффекты движения (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Эффекты движения.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №41 «Добавление в ролик эффектов движения».

Тема 9. Добавление голосового комментария (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Добавление голосового комментария.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №42 «Запись и добавление голосового комментария».

Тема 10. Экспорт и импорт видео (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Экспорт и импорт видео.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №43 «Экспортировать и импортировать видео».

Тема 11. Рекламное видео (4 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Что такое рекламное видео?

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №44 «Написание сценария».

Практическая работа №45 «Создание шаблона».

Практическая работа №46 «Создание рекламного видео».

Тема 12. Слайд - шоу (4 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Слайд-шоу.

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №47 «Написание сценария».

Практическая работа №48 «Создание шаблона».

Практическая работа №49 «Создание слайд-шоу».

Тема 13. Образовательный ролик (4 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Что такое образовательный ролик?

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №50 «Написание сценария».

Практическая работа №51 «Создание шаблона».

Практическая работа №52 «Создание образовательного мультфильма».

Тема 14. Инфографика. Видео (4 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Инфографика. Видео.

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №53 «Написание сценария».

Практическая работа №54 «Создание шаблона».

Практическая работа №55 «Мини - проект «Создание анимированного видео»».

Тема 15. Социальный клип (4 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Социальный клип.

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №56 «Написание сценария».

Практическая работа №57 «Создание шаблона».

Практическая работа №58 Мини - проект «Создание социального клипа».

Тема 16. Работа над собственным проектом (3 часа)

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №59 «Работа над собственным проектом».

Практическая работа №60 «Работа над собственным проектом».

Практическая работа №61 «Защита проекта».

Модуль 4. «Растровый графический редактор» (45 часов)

Тема 1. Основные понятия, знакомство с панелью инструментов (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Основные понятия, знакомство с панелью инструментов.

Практическая часть (1 час)

Практическая работа №62 «Инструменты создания изображений – готовые фигуры, текст».

Тема 2. Рисование и раскрашивание (6 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Цвет, оттенок, контрастность, насыщенность. Каналы цвета. Инструмент

перо.

Практическая часть (4 часа)

Практическая работа №63 «Настройка цвета, оттенка, контраста, насыщенности».

Практическая работа №64 «Создание рисунков с помощью инструмента кисть».

Практическая работа №65 «Создание рисунков с помощью инструментов: карандаш, линия».

Практическая работа №66 «Создание рисунка с помощью инструмента перо».

Тема 3. Масштаб (3 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Инструменты изменения масштаба: рука, лупа, палитра. Заливка мелких изображений.

Практическая часть (2 часа)

Практическая работа №67 «Способы изменения масштаба. Заливка мелких изображений».

Практическая работа №68 «Раскрашивание мелких рисунков с помощью инструментов изменения масштаба».

Тема 4. Выделение и перемещение (5 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Инструменты вырезания изображения – лассо, волшебная палочка, область выделения.

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №69 «Выделение рисунка с помощью инструментов: лассо, прямолинейное лассо, магнитное лассо».

Практическая работа №70 «Выделение рисунка с помощью инструментов: волшебная палочка, область».

Практическая работа №71 «Создание изображения с помощью инструментов

выделения и перемещения».

Тема 5. Работа со слоями (8 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Слои. Работа со слоем. Свойства слоя.

Практическая часть (6 часа)

Практическая работа №72 «Использование слоев для создания изображения».

Практическая работа №73 «Использование слоев для создания коллажа».

Практическая работа №74 «Создание проекта с 2-мя слоями».

Практическая работа №75 «Создание проекта с 4-мя слоями».

Практическая работа №76 «Создание проекта с 6-тью слоями».

Практическая работа №77 «Создание проекта с 8-мью слоями».

Тема 6. Работа с текстом (5 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории.

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №78 «Создание рельефного текста».

Практическая работа №79 «Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв и текста».

Практическая работа №80 «Создание этикетки продукта с использованием работы с текстом».

Тема 7. Фильтры (7 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Фильтры. Функции, настройки. Фильтры группы. Имитация.

Практическая часть (5 часов)

Практическая работа №81 «Применение фильтра к одному и тому же изображению. Комбинация фильтров».

Практическая работа №82 «Фильтры группы искажения».

Практическая работа №83 «Фильтры группы оформления, размытия и

резкость».

Практическая работа №84 «Фильтры стилизация и текстура».

Практическая работа №85 «Фильтры штрихи и шумы, эскизы».

**Тема 8. Техника коллажирования, комбинирование изображений
(4 часа)**

Теоретическая часть (1 час)

Изучение специфики графики в технике коллаж.

Практическая часть (3 часа)

Практическая работа №86 «Создание простейшего коллажа».

Практическая работа №87 «Добавление спецэффектов».

Практическая работа №88 «Мини - проект «коллаж»».

**Тема 9. Итоговая аттестация. Работа над собственным проектом
(5 часов)**

Практическая часть (5 часов)

Практическая работа №89 Подготовка к итоговой аттестации. Работа над собственным проектом «Настольная игра. Создание игрового поля».

Практическая работа №90 Подготовка к итоговой аттестации. Работа над собственным проектом «Настольная игра. Создание карточек».

Практическая работа №91 Подготовка к итоговой аттестации. Работа над собственным проектом «Настольная игра. Печать игры».

Практическая работа №92 Защита проекта «Настольная игра».

Практическая работа № 93 Защита проекта «Настольная игра».

1.4. Планируемые результаты

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся **будут знать:**

- основные понятия графического дизайна;
- знания в области создания и обработка растровых объектов;
- принципы создания дизайн - проектов;
- содержание понятий композиция, гармония, синтез, модуль, ритм;

- специфические особенности формообразования в дизайне как средства выразительности;
- методы создания дизайна и анимации;
- методы создания видео презентаций;
- методы проектной деятельности.

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся **будут уметь:**

- на практике составить несложную электронную и медиа - презентацию;
- составлять собственные векторные изображения;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- выбирать способы представления данных в зависимости от поставленной задачи;
- создавать мини-проекты на основе полученных знаний.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающиеся приобретут:

Метапредметные результаты:

- формирование навыков самоорганизации;
- формирование навыков сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе;
- воспитание бережного отношения к технике;
- воспитание самостоятельности инициативности;
- развитие навыков анализа и оценки получаемой информации.

Личностные:

- развитие личностных качеств (активность, инициативность, воля, любознательность и т.п.);
- развитие внимания, памяти, восприятия, образного мышления;
- развитие логического и пространственного воображения;
- развитие творческих способностей и фантазии;

- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- формирование положительных черт характера: трудолюбия, аккуратности, собранности, усидчивости, отзывчивости;
- развитие мотивации к профессиональному самоопределению.

Познавательные:

Общеучебные универсальные действия

1. Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;
2. Знаково – символическое моделирование:
 - составление знаково – символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
 - использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
 - опорные конспекты – знаково – символические модели;
 - анализ графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
 - работа с различными справочными информационными источниками;
 - постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием свободного программного обеспечения.

2. Комплекс организационно педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц кол-во занятий	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (1 час)								
I	Сентябрь	11	10:00	Теория	1	Вводное занятие.	Учебный	Беседа

	12 занятий					Инструктаж по технике безопасности.	кабинет	
Модуль 1. Введение в компьютерную графику.								
Методы представления графических изображений (6 часов)								
		11	10:55	Теория	1	Основные виды графики	Учебный кабинет	Беседа
		13	10:00	Практика	1	Сравнение различных видов графики	Учебный кабинет	Практическая работа
		13	10:55	Теория	1	Цвет в компьютерной графике. Векторные и растровые форматы	Учебный кабинет	Беседа
		18	10:00	Практика	1	Цветовые модели в компьютерной графике	Учебный кабинет	Практическая работа
		18	10:55	Теория	1	История дизайна. Полезные советы начинающему дизайнеру	Учебный кабинет	Беседа
		20	10:00	Практика	1	Выразительные средства дизайна	Учебный кабинет	Практическая работа
Модуль 2. Создание презентации в Libre Office Impress (47 часов)								
		20	10:55	Теория	1	Технология разработки презентации в Libre Office Impress. Презентации и их классификация	Учебный кабинет	Беседа
		25	10:00	Практика	1	Оформление титального листа	Учебный кабинет	Практическая работа
		25	10:55	Практика	1	Оформление слайдов	Учебный кабинет	Практическая работа
		27	10:00	Теория	1	Этапы разработки презентации.	Учебный кабинет	Беседа
		27	10:55	Практика	1	План и аннотация	Учебный кабинет	Практическая работа
2	Октябрь 18 занятий	02	10:00	Теория	1	Оформление презентации. Доклад	Учебный кабинет	Беседа
		02	10:55	Практика	1	Речь доклада	Учебный кабинет	Практическая работа
		04	10:00	Теория	1	Шрифт. Часто допускаемые ошибки	Учебный кабинет	Беседа
		04	10:55	Практика	1	Кегль. Шрифт	Учебный кабинет	Практическая работа
		09	10:00	Практика	1	Визуализация содержимого. Компоновка.	Учебный кабинет	Практическая работа
		09	10:55	Практика	1	Масштабирование слайда	Учебный кабинет	Практическая работа
		11	10:00	Практика	1	Анимация	Учебный	Практическая

							кабинет	работа
		11	10:55	Практика	1	Сохранение презентации	Учебный кабинет	Практическая работа
		16	10:00	Теория	1	Разработка презентации средствами Libre Office Impress. Предназначение	Учебный кабинет	Беседа
		16	10:55	Практика	1	Вкладки: файл, главная, вставка, дизайн, перехода	Учебный кабинет	Практическая работа
		18	10:00	Теория	1	Основные возможности	Учебный кабинет	Беседа
		18	10:55	Практика	1	Вкладки: анимация, показ слайдов, рецензирование, вид	Учебный кабинет	Практическая работа
		23	10:00	Теория	1	Интерфейс приложения	Учебный кабинет	Беседа
		23	10:55	Практика	1	Создание нового документа	Учебный кабинет	Практическая работа
		25	10:00	Теория	1	Структура редактора	Учебный кабинет	Беседа
		25	10:55	Практика	1	Компоновка элементов слайда	Учебный кабинет	Практическая работа
		30	10:00	Теория	1	Вкладки	Учебный кабинет	Беседа
		30	10:55	Практика	1	Дизайн слайда	Учебный кабинет	Практическая работа
3	Ноябрь 18 занятий	01	10:00	Теория	1	Работа с документом	Учебный кабинет	Беседа
		01	10:55	Практика	1	Дизайн слайда и его внешний вид	Учебный кабинет	Практическая работа
		06	10:00	Теория	1	Работа со слайдами	Учебный кабинет	Беседа
		06	10:55	Практика	1	Эффекты перехода между слайдами	Учебный кабинет	Практическая работа
		08	10:00	Теория	1	Компоновка элементов	Учебный кабинет	Беседа
		08	10:55	Практика	1	Вставка и редактирование элементов. Команда «Группировать»	Учебный кабинет	Практическая работа
		13	10:00	Теория	1	Функции Libre Office Impress. Редактирование и форматирование текста	Учебный кабинет	Беседа
		13	10:55	Практика	1	Создание титульного листа. Настройка элементов титула и использование графических фигур	Учебный кабинет	Практическая работа
		15	10:00	Теория	1	Работа с объектами	Учебный кабинет	Беседа

		15	10:55	Практика	1	Добавление произвольного текста. Вставка изображений и графических фигур	Учебный кабинет	Практическая работа
		20	10:00	Практика	1	Оформление слайда с содержанием	Учебный кабинет	Практическая работа
		20	10:55	Практика	1	Режим отображения и добавления направляющих. Границы объектов	Учебный кабинет	Практическая работа
		22	10:00	Теория	1	Вставка таблиц и схем	Учебный кабинет	Беседа
		22	10:55	Практика	1	Работа с SmartArt. Вставка таблицы. Оформление ячеек таблицы	Учебный кабинет	Практическая работа
		27	10:00	Теория	1	Работа с эффектами анимации	Учебный кабинет	Беседа
		27	10:55	Практика	1	Вкладка «Анимация»	Учебный кабинет	Практическая работа
		29	10:00	Теория	1	Работа с гиперссылками	Учебный кабинет	Беседа
		29	10:55	Практика	1	Привязка гиперссылки к объекту	Учебный кабинет	Практическая работа
4	Декабрь 16 занятий	04	10:00	Практика	1	Гипертекстовые переходы	Учебный кабинет	Беседа
		04	10:55	Теория	1	Оформление колонтитулов	Учебный кабинет	Беседа
		06	10:00	Практика	1	Настройка колонтитулов	Учебный кабинет	Практическая работа
		06	10:55	Практика	1	Работа над собственным проектом	Учебный кабинет	Промежуточная аттестация (подготовка)
		11	10:00	Практика	1	Работа над собственным проектом	Учебный кабинет	Промежуточная аттестация (подготовка)
		11	10:55	Практика	1	Защита проекта	Учебный кабинет	Промежуточная аттестация «Защита проектов»
Модуль 3. Создание презентаций с использованием онлайн сервиса PowToon (45 часов)								
		13	10:00	Теория	1	PowToon и его возможности	Учебный кабинет	Беседа
		13	10:55	Теория	1	Регистрация на сайте	Учебный кабинет	Беседа
		18	10:00	Теория		Знакомство с категориями презентации и шаблонами	Учебный кабинет	Беседа
		18	10:55	Практика	1	Работа с категориями	Учебный кабинет	Практическая работа
		20	10:00	Практика	1	Работа с шаблонами	Учебный кабинет	Практическая работа

							кабинет	работа
		20	10:55	Теория	1	Режим редактирования	Учебный кабинет	Беседа
		25	10:00	Практика	1	Создание пробного ролика	Учебный кабинет	Практическая работа
		25	10:55	Практика	1	Редактирование ролика	Учебный кабинет	Практическая работа
		27	10:00	Теория	1	Режим правки и создания	Учебный кабинет	Беседа
		27	10:55	Практика	1	Создание и правка ролика	Учебный кабинет	Практическая работа
5	Январь 16 занятий	08	10:00	Теория	1	Добавление новых объектов. Режим «Созидателя»	Учебный кабинет	Беседа
		08	10:55	Практика	1	Знакомство с объектами. Создание своего персонажа	Учебный кабинет	Практическая работа
		10	10:00	Теория	1	Панель инструментов	Учебный кабинет	Беседа
		10	10:55	Практика	1	Смена фона. Добавление текста. Добавление реквизитов	Учебный кабинет	Практическая работа
		15	10:00	Теория	1	Работа с показателями: прозрачность, яркость и контраст	Учебный кабинет	Беседа
		15	10:55	Практика	1	Регулировка показателей	Учебный кабинет	Практическая работа
		17	10:00	Теория	1	Эффекты движения	Учебный кабинет	Беседа
		17	10:55	Практика	1	Добавление в ролик эффектов движения	Учебный кабинет	Практическая работа
		22	10:00	Теория	1	Добавление голосового комментария	Учебный кабинет	Беседа
		22	10:55	Практика	1	Запись и добавление голосового комментария	Учебный кабинет	Практическая работа
		24	10:00	Теория	1	Экспорт и импорт видео	Учебный кабинет	Беседа
		24	10:55	Практика	1	Экспортировать и импортировать видео	Учебный кабинет	Практическая работа
		29	10:00	Теория	1	Рекламное видео	Учебный кабинет	Беседа
		29	10:55	Практика	1	Написание сценария	Учебный кабинет	Практическая работа
		31	10:00	Практика	1	Создание шаблона	Учебный кабинет	Практическая работа
		31	10:55	Практика	1	Создание рекламного видео	Учебный кабинет	Практическая работа
6	Февраль	05	10:00	Теория	1	Слайд – шоу	Учебный кабинет	Беседа

16	занятий						кабинет	
		05	10:55	Практика	1	Написание сценария	Учебный кабинет	Практическая работа
		07	10:00	Практика	1	Создание шаблона	Учебный кабинет	Практическая работа
		07	10:55	Практика	1	Создание слайд - шоу	Учебный кабинет	Практическая работа
		12	10:00	Теория	1	Образовательный ролик	Учебный кабинет	Беседа
		12	10:55	Практика	1	Написание сценария	Учебный кабинет	Практическая работа
		14	10:00	Практика	1	Создание шаблона	Учебный кабинет	Практическая работа
		14	10:55	Практика	1	Создание образовательного ролика	Учебный кабинет	Практическая работа
		19	10:00	Теория	1	Инфографика. Видео	Учебный кабинет	Беседа
		19	10:55	Практика	1	Написание сценария	Учебный кабинет	Практическая работа
		21	10:00	Практика	1	Создание шаблона	Учебный кабинет	Практическая работа
		21	10:55	Практика	1	Мини – проект «Создание анимированного видео»	Учебный кабинет	Практическая работа
		26	10:00	Теория	1	Социальный клип	Учебный кабинет	Беседа
		26	10:55	Практика	1	Написание сценария	Учебный кабинет	Практическая работа
		28	10:00	Практика	1	Создание шаблона	Учебный кабинет	Практическая работа
		28	10:55	Практика	1	Мини – проект «Создание социального клипа»	Учебный кабинет	Практическая работа
7	Март 16 занятий	04	10:00	Практика	1	Работа над собственным проектом	Учебный кабинет	Практическая работа
		04	10:55	Практика	1	Работа над собственным проектом	Учебный кабинет	Практическая работа
		06	10:00	Практика	1	Защита проекта	Учебный кабинет	Практическая работа
Модуль 4. «Растровый графический редактор» (45 часов)								
		06	10:55	Теория	1	Основные понятия, знакомство с панелью инструментов	Учебный кабинет	Беседа
		11	10:00	Практика	1	Инструменты создания изображений – готовые фигуры, текст	Учебный кабинет	Практическая работа
		11	10:55	Теория	1	Рисование и	Учебный кабинет	Беседа

						раскрашивание. Цвет, оттенок, контрастность, насыщенность	кабинет	
		13	10:00	Практика	1	Настройка цвета оттенка, контраста, насыщенности	Учебный кабинет	Практическая работа
		13	10:55	Теория	1	Каналы цвета. Инструмент перо	Учебный кабинет	Беседа
		18	10:00	Практика	1	Создание рисунков с помощью инструмента кисть	Учебный кабинет	Практическая работа
		18	10:55	Практика	1	Создание рисунков с помощью инструментов: карандаш, линия	Учебный кабинет	Практическая работа
		20	10:00	Практика	1	Создание рисунков с помощью инструмента перо	Учебный кабинет	Практическая работа
		20	10:55	Теория	1	Инструменты изменения масштаба: рука, лупа, палитра. Заливка мелких изображений	Учебный кабинет	Беседа
		25	10:00	Практика	1	Способы изменения масштаба. Заливка мелких изображений	Учебный кабинет	Практическая работа
		25	10:55	Практика	1	Раскрашивание мелких рисунков с помощью инструментов изменения масштаба	Учебный кабинет	Практическая работа
		27	10:00	Теория	1	Выделение и перемещение. Инструменты вырезания изображения – лассо	Учебный кабинет	Беседа
		27	10:55	Практика	1	Выделение рисунка с помощью инструментов: лассо, прямолинейное лассо, магнитное лассо	Учебный кабинет	Практическая работа
8	Апрель 18 занятий	01	10:00	Теория	1	Инструменты вырезания изображения – волшебная палочка, область выделения	Учебный кабинет	Беседа
		01	10:55	Практика	1	Выделение рисунка	Учебный	Практическая

					с помощью инструментов: волшебная палочка, область	кабинет	работа	
		03	10:00	Практика	1	Создание изображения с помощью инструментов выделения и перемещения	Учебный кабинет	Практическая работа
		03	10:55	Теория	1	Работа со слоями	Учебный кабинет	Беседа
		08	10:00	Практика	1	Использование слоев для создания изображения	Учебный кабинет	Практическая работа
		08	10:55	Теория	1	Свойства слоя	Учебный кабинет	Беседа
		10	10:00	Практика	1	Использование слоев для создания коллажа	Учебный кабинет	Практическая работа
		10	10:55	Практика	1	Создание проекта с 2-мя слоями	Учебный кабинет	Практическая работа
		15	10:00	Практика	1	Создание проекта с 4-мя слоями	Учебный кабинет	Практическая работа
		15	10:55	Практика	1	Создание проекта с 6-тью слоями	Учебный кабинет	Практическая работа
		17	10:00	Практика	1	Создание проекта с 8-мью слоями	Учебный кабинет	Практическая работа
		17	10:55	Теория	1	Работа с текстом. Оформление текста	Учебный кабинет	Беседа
		22	10:00	Практика	1	Создание рельефного текста	Учебный кабинет	Практическая работа
		22	10:55	Теория	1	Размещение текста вдоль траектории	Учебный кабинет	Беседа
		24	10:00	Практика	1	Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв и текста	Учебный кабинет	Практическая работа
		24	10:55	Практика	1	Создание этикетки продукта с использованием работы с текстом	Учебный кабинет	Практическая работа
		29	10:00	Теория	1	Фильтры. Функции настройки	Учебный кабинет	Беседа
		29	10:55	Практика	1	Применение фильтра к одному и тому же изображению. Комбинация фильтров	Учебный кабинет	Практическая работа
9	Май 14 занятий	06	10:00	Теория	1	Фильтры группы. Имитация	Учебный кабинет	Беседа
		06	10:55	Практика	1	Фильтры группы	Учебный кабинет	Практическая

					искажения	кабинет	работа
	08	10:00	Практика	1	Фильтры группы оформления, размытия и резкость	Учебный кабинет	Практическая работа
	08	10:55	Практика	1	Фильтры стилизация и текстура	Учебный кабинет	Практическая работа
	13	10:00	Практика	1	Фильтры штрихи и шумы, эскизы	Учебный кабинет	Практическая работа
	13	10:55	Теория	1	Техника коллажирования, комбинирования изображений	Учебный кабинет	Беседа
	15	10:00	Практика	1	Создание простейшего коллажа	Учебный кабинет	Практическая работа
	15	10:55	Практика	1	Добавление спецэффектов	Учебный кабинет	Практическая работа
	20	10:00	Практика	1	Мини – проект «Коллаж»	Учебный кабинет	Практическая работа
	20	10:55	Практика	1	Работа над собственным проектом. «Настольная игра». Создание игрового поля	Учебный кабинет	Итоговая аттестация (подготовка)
	22	10:00	Практика	1	Работа над собственным проектом. Создание карточек	Учебный кабинет	Итоговая аттестация (подготовка)
	22	10:55	Практика	1	Работа над собственным проектом. Печать игры	Учебный кабинет	Итоговая аттестация. Защита проектов
	27	10:00	Практика	1	Защита проекта «Настольная игра»	Учебный кабинет	Итоговая аттестация. Защита проектов
	27	10:55	Практика	1	Защита проекта «Настольная игра»	Учебный кабинет	Итоговая аттестация. Защита проектов

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в лаборатории - достаточно просторном помещении, хорошо освещённом и оборудованном необходимой мебелью: столы, стулья, шкафы - витрины для хранения материалов, специального инструмента, приспособлений.

Для проведения образовательного процесса необходимо:

- компьютеры на каждого обучающегося и преподавателя;
- цветной принтер;
- сетевое оборудование;
- выход в Интернет;
- магнитно-маркерная доска;
- интерактивная панель.

Программное обеспечение:

- операционная система Linux или Windows;
- Libre Office Impress PowerPoint;
- Gimp или Adobe Photoshop.

Расходные материалы для одной группы (на весь учебный год):

- бумага для принтера формата А4 (1 пачка по 500 листов);
- файлы формата А4 (1 пачка по 80 листов).

Каждому обучающемуся необходимо иметь:

- тетрадь;
- ручка.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется Телевной И.В., педагогом дополнительного образования, обладающая достаточными знаниями в области педагогики, психологии и методологии, знающий особенности технологии обучения по программе «Основы компьютерного дизайна».

2.3. Формы аттестации

Система контроля знаний и умений, обучающихся представляется в виде:

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством решения задач, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные

и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога.

Промежуточная аттестация осуществляется в конце I полугодия учебного года. Форма контроля: защита проектов.

Итоговая аттестация осуществляется в конце учебного года. Форма контроля: защита проекта.

Проект является одним из видов самостоятельной работы, предусмотренной в ходе обучения по программе. Педагог-наставник оказывает консультационную помощь в выполнении проекта.

Индивидуальный (групповой) проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог-наставник, администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Компонентами оценки индивидуального (группового) проекта являются (по мере убывания значимости): качество индивидуального проекта, отзыв руководителя проекта, уровень презентации и защиты проекта. Если проект выполнен группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

2.4 Оценочные и методические материалы

Пакет оценочных материалов включает:

- 1) входное тестирование:
 - беседа
- 2) текущая и промежуточная диагностика:
 - диагностические задания, практические задания, мини - проекты;
- 3) итоговая диагностика (в конце каждого года обучения):
 - диагностическая работа (проект), позволяющая выявить наличие/отсутствие у обучающихся к концу обучения умений по изучаемой предметной области.

Для оценивания проекта применяются оценочные листы.

Лист оценивания проекта

№ п/п	Критерии оценки проекта	Описание	Максимальный балл
1	Технологическая сложность проекта.	Уровень детализации и сложности проекта. Использование алгоритмических структур.	до 6 баллов
2	Новизна решения.	Работа содержит оригинальные решения.	до 6 баллов
3	Гармоничность, грамотность и яркость работы.	Яркая анимация. Цветовая гамма, формы, размеры объектов подобны с учетом правил гармонии.	до 4 баллов
4	Эмоциональное воздействие на аудиторию.	Проект ученика вызывает положительные эмоции.	до 2 баллов.
5	Качество проекта.	Проект завершен, соответствует поставленным целям и задачам.	до 6 баллов
6	Четкость формулировки целей и задач.	Цели и задачи сформулированы и озвучены.	до 2 баллов
7	Защита проекта: – культура речи; – ответы на вопросы.	– учащийся говорит уверенно; – учащийся смог ответить на все вопросы комиссии.	до 3 баллов до 3 баллов
	Максимальное количество баллов:		32 балла

Анализ результатов итоговой аттестации – защиты проекта.

Высокий уровень – учащийся набрал не менее 28 баллов по итогам защиты проекта.

Средний уровень – учащийся набрал от 17 до 27 баллов по итогам защиты проекта.

Низкий уровень – учащийся набрал менее 17 баллов по итогам защиты проекта.

Организация образовательного процесса в данной программе происходит в

очной форме обучения, с возможностью применения дистанционных технологий, и групповой форме.

При реализации программы используются различные **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный (предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- проблемный (постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися);
- репродуктивный (воспроизводство знаний и способов деятельности по аналогу);
- поисковый (самостоятельное решение проблем);
- метод проблемного изложения (постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении);
- метод проектов (технология организации образовательных ситуаций, в которых обучающийся ставит и решает собственные задачи).

Перечисленные выше методы обучения используются в комплексе, в зависимости от поставленных целей и задач.

Формы организации учебного занятия по программе

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля:

- беседа;
- лекция;
- мастер-класс;
- практическое занятие;
- защита проектов;
- конкурс;
- викторина;

- круглый стол;
- «мозговой штурм»;
- воркшоп;
- квиз.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп или весь состав объединения, например, экскурсия, викторина, конкурс.

В данной программе применяются следующие педагогические технологии:

- технология индивидуализации обучения;
- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технология разно уровневого обучения;
- технология проблемного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- технология коллективной творческой деятельности;
- здоровье – сберегающая технология.

Методическое обеспечение учебного процесса включает разработку преподавателем методических пособий вариантов демонстрационных программ и справочного материала.

3. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Ян Чихольд, Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. – Студия Артемия Лебедева, 2020 - 130 с.
2. Ян Чихольд. Облик книги – Студия Артемия Лебедева, 2009, 120 с.
3. Пендикова И.Г. Графический дизайн: стилевая эволюция: Монография / И.Г. Пендикова, Л.М. Дмитриева - М.: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2018 - 160 с.

4. Лидвелл Уильям, Холден Критина. Универсальные принципы дизайна – КоЛибри, 2019 – 272с.
5. Бруно Мунари. Дизайн как искусство – Издатель Дмитрий Аронов, 2020-228с.

Список литературы для обучающихся:

1. Официальное руководство пользователя Adobe
2. Статьи из журналов Фотомастерская; Publish; PrintWeek
3. Ян Чихольд, Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. – Студия
4. Артемия Лебедева, 2020 - 130 с.
5. Адамс Шон, Стоун Терри Ли, Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне/ КоЛибри, 2020 - 240 с.