

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ г. УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА № 2»**

Принята на заседании
педагогического совета
от 27 мая 2025 г.
Протокол № 3

Утверждаю

Директор

МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»

 И.Р. Полянская

Приказ №150 от 29 мая 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ**

Объединение «Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 12 - 16 лет

Срок реализации: 1 год/144 ч

Программа разработана:

Павловой Алевтиной Сергеевной

педагогом дополнительного образования

г. Ульяновск, 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Цель и задачи программы
- 1.3 Содержание программы
- 1.4 Планируемые результаты

2. Воспитательный компонент

- 2.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей
- 2.2 Формы и методы воспитания
- 2.3 Условия воспитания, анализ результатов
- 2.4 Календарный план воспитательной работы

3. Комплекс организационно-педагогических условий

- 2.1 Календарный учебный график
- 2.2 Условия реализации программы
- 2.3 Формы аттестации
- 2.4 Оценочные материалы
- 2.5 Методические материалы
- 2.6 Список литературы

Приложение

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – Программа) технической направленности, базовый уровень, предназначена для реализации в образовательном процессе МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2».

Данная программа реализуется с применением оборудования, поставляемым по проекту создания высокооснащенных мест в дополнительном образовании.

Программа «Графический дизайн» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Ульяновской области от 20.09.2022 № 485-пр.
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 08.10.2021 № 1916-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ (общественной экспертизе)».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- «Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
- Устав МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ № 2».
- Локальные нормативные акты Учреждения.

Уровень освоения программы: базовый

Направленность (профиль) программы – техническая.

Новизна программы.

Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; формирование правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Актуальность программы «Графический дизайн» заключается в том, что она может быть использована для формирования и расширения имеющихся знаний и умений обучающихся в сфере компьютерной графики и графического дизайна, а также ее направленностью на реализацию целей и задач, обозначенных в государственных документах стратегического планирования, а именно:

- достижения целевых показателей охвата детей программами технической и естественнонаучной направленности дополнительного образования, намеченных в проекте «Успех каждого ребенка» в рамках национального проекта «Образование»;
- реализацию задачи обновления воспитательного процесса с учетом современных достижений науки и на основе отечественных традиций: поддержку научно-технического творчества детей, обозначенной в пункте 2 раздела III «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- достижение целей подпрограммы «Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» от 26 декабря 2017 г. № 1642) по увеличению численности детей и молодежи, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам технической и естественнонаучной направленности.

Программа строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkillsRussiaJunior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора и многих других.

Педагогическая целесообразность.

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

Адресат программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на детей 12 – 16 лет. Объединение комплектуется на основании заявлений законных представителей учащихся (самых учащихся с 14 лет). Группы формируются из школьников разного возраста на добровольной внеконкурсной основе.

В подростковом возрасте ведущей деятельностью является общение со сверстниками. Именно в процессе общения со сверстниками происходит становление нового уровня самосознания ребенка, формируются навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права. Кроме того, общение является для подростков очень важным информационным каналом.

Программа дает возможность совместить освоение сферы графического дизайна и компьютерных технологий с **профессиональной ориентацией**, применить полученные знания на практике, используя профессиональное оборудование.

Объём программы: 144 часа – 1 модуль 64 ч, 2 модуль 80 ч

базовый уровень – 144 часа;

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Количество занятий в неделю – 2, количество часов в неделю – 4.

Режим занятий при очном обучении

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4

Режим занятий при дистанционном обучении

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x30 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x30 мин с перерывом 10 минут	4

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса.

Методы обучения; словесные, наглядные, практические, проектные.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи,

конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флеш-мобы, челленджи, акции, он-лайн марафоны, квесты.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных моделей, т.е. моделей, в которых соблюдены принципы:

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба и т.д;
- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах модели, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающегося и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование обучающихся на создание мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

При реализации программы применяется **конвергентный подход**, интеграция различных предметных областей (физики, математики, логики, информатики, технологии), конвергентные технологии (информационно-коммуникационные, когнитивные, социальные технологии, технология проектной деятельности, STEAM-технология).

Педагогическая целесообразность программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса подростки познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах, sK1, Pixelitor, OpenToonz, Mandelbulber, LibreOffice Draw, Photivo, MeMaker, GIMP, Inkscape, Karbon, Blender 3D.

Основным методом обучения является метод проектов. Через переживание ситуаций соревновательного характера образовательная программа «Графический дизайн» повышает коммуникабельность учащихся, что способствует их успешной социализации.

С целью реализации **воспитательного компонента** в рамках дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» применяются следующие технологии:

- технология проектного обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология здоровьесберегающая;
- технология развития критического мышления;
- технология коллективного творческого дела И. П. Иванова;
- технология создания ситуации успеха.

Реализация **воспитательного компонента** осуществляется через:

- занятия (информационные минутки, беседы, проведение коллективных творческих дел, мероприятий);
- участия в конкурсах и мероприятиях различного уровня (выполнение индивидуальных проектов, работ, проведение исследований);
- профилактику и безопасность (проведение встреч с компетентными органами согласно плану организации, проведение игр на знание техники безопасности и правил дорожного движения);
- социальное пространство (посещение выставок, мастер-классов, музеев);
- профориентацию (включение в занятия информации о профессиях, посещение экскурсии).

Отличительными особенностями программы являются:

- интегрированное обучение по темам;
- применение научно-технических знаний в реальной жизни;
- развитие навыков творческого мышления и создания уникальных проектов;
- развитие интереса к техническим дисциплинам через решение дизайнерских задач;
- применение метода ситуационного обучения и решения кейсов;
- нацеленность программы на профессиональную ориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся.

Профориентационная направленность программы является её неотъемлемой частью, поскольку позволит обучающимся попробовать свои силы в освоении профессиональных компетенций таких специальностей, как «Веб-дизайнер», «Дизайнер продукта», «3D-художник», «UX-дизайнер», «Моушн-дизайнер».

Обучающиеся знакомятся с профессиями будущего: архитектор виртуальности, дизайнер виртуальных миров, дизайнер носимых энергоустройств, техно-стилист.

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий.

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии реализуются в программе через онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Изложение теоретического материала происходит на платформе Сферум, которая сопровождается презентацией, совместной работой – дистанционное управление компьютером педагога (составление программ, конструирование).

Практическая работа сосредоточена на таких образовательных платформах как:

- Pruffme представляет собой платформу для создания учебных курсов, конференций, опросов и тестов.
- Joyteka – бесплатный онлайн-сервис, с его помощью можно создать образовательные квесты, дидактические игры, терминологические словари (флэш-карточки), интерактивное видео.

Обратная связь осуществляется через мессенджер Telegram.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель – раскрытие и реализация личностного и творческого потенциала обучающегося через обучение технологиям графического дизайна.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи:**

образовательные:

- ознакомление с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения;
- формирование умений использовать различные технические приемы компьютерного дизайна;
- отработку практических навыков работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

развивающие:

- способствовать развитию у обучающихся логического мышления и умения аргументировано отстаивать свое мнение по конкретному вопросу
- способствовать развитию памяти, внимания, пространственного воображения;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- создание условий для развития коммуникативных качеств и навыков совместной деятельности в коллективе;

воспитательные:

- сформировать навыки самоорганизации и планирования времени и ресурсов;

- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения;
- способствовать воспитанию чувства гражданской ответственности и равнодушия к проблемам окружающего мира;
- способствовать формированию позитивных межличностных отношений, направленных на создание в коллективе группы дружественной и непринужденной обстановки;
- способствовать воспитанию трудолюбия, внимательности, усидчивости и аккуратности;
- воспитание художественного вкуса.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

- принцип систематичности и последовательности, требующий логической последовательности в изложении материала и освоении навыков;
- принцип доступности, заключающийся в необходимой простоте изложения материала в соответствии с возрастом обучающихся;
- принцип преодоления трудностей, предусматривающий, что обучающее задание должно быть ориентировано на зоны ближайшего развития обучающихся;
- принцип сознательности и активности, основанный на свободном выборе обучающегося направления своей работы.

1.3. Содержание программы
Учебный план 1 года обучения
1 модуль

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Введение (2 часа)					
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1	Беседа	наблюдение, опрос
2	Раздел 2. Элементы и принципы дизайна sK1 (16 часов)					
2.1	Интерфейс графического редактора sK1	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.2	Создание простейшего рисунка, использование команд панели МЕНЮ.	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.3	Набор инструментов. Палитра цветов.	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.4	Создание простейшего рисунка. Получение цвета по кодам. Изменение цвета части существующей линии.	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.5	Создание компьютерного рисунка. Сохранение рисунка	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.6	Построение рисунка с помощью геометрических фигур. Сохранение изображения в различных форматах.	4	2	2	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.7	Редактирование компьютерного рисунка.	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3	Раздел 3. Графический редактор GIMP (22 часа)					
3.1	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики GIMP.	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос

3.2	Техника рисования.	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.3	Управление тоном и цветом.	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.4	Анимация.	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.5	Итоговая творческая работа.	4	0	4	Практическое занятие	Защита проектов
3.6	Игровая программа «Анимация»	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, беседа, демонстраци я выполненной работы
4	Раздел 4. Векторный редактор Karbon (24 часов)					
4.1	Основные приемы работы в векторном редакторе Karbon.	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
4.2	Вектор и кривые.	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
4.3	Создание векторных контуров.	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
4.4	Рисование в векторном редакторе Karbon.	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
II модуль						
Раздел 5. Программа для текстовых заметок Simplenote. (6 часов)						
5.1	Интерфейс программы. Виды заметок.	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.2	Теги и поиск. Восстановление и история. Экспорт.	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.3	Создание и презентация собственного проекта	2	0	2	Учебное комбинированное	Защита проектов
	Раздел 6. Векторная графика различной степени сложности. Inkscape. (14 часов)					
6.1	Установка. Интерфейс редактора векторной графики Inkscape	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.2	Древовидные слои	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.3	Сложная деформация векторных изображений	4	2	2	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос

6.4	Итоговая творческая работа	6	0	6	Учебное комбинированное	Защита проектов
7	Раздел 7. Блок-схемы и диаграммы в векторном графическом редакторе LibreOffice Draw. (12 часов)					
7.1	Основные приемы работы в редакторе LibreOffice Draw.	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
7.2	Создание схем и диаграмм	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
7.3	Создание планов и технических иллюстраций	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
7.4	Итоговая творческая работа	6	0	6	Учебное комбинированное	Защита проектов
8	Раздел 8. Процессор изображений с открытым исходным кодом Photivo. (16 часов)					
8.1	Установка. Интерфейс программы	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
8.2	Алгоритм подавления шумов	4	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
8.3	Алгоритм создания эффекта HDR	4	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
8.4	Итоговая творческая работа	4	0	4	Учебное комбинированное	Защита проектов
8.5	Выход на экскурсию	2	0	2	Практическое занятие	Беседа
9	Раздел 9. Программы для тайм-менеджмента в Linux. (6 часов)					
9.1	Введение. Учет времени, хронометраж времени.	2	0	2	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
9.2	Программа-календарь California	2	0	2	Лекция, практическое занятие	Наблюдение, опрос
9.3	Итоговая творческая работа	2	0	2	Учебное комбинированное	Защита проектов
10	Раздел 10. Практикум по разработке фирменного стиля организации. (12 часов)					
10.1	Введение. Фирменный стиль и бренд-бук.	2	1	2	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос

10.2	Задачи бренд-бука.	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
10.3	Продукты бренд-бука с элементами информационного дизайна.	2	0	2	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
10.4	Полиграфический дизайн и упаковка.	2	0	2	Учебное комбинированное	Защита проектов
10.5	Создание мелкой печатной продукции	2	0	2	Учебное комбинированное	Защита проектов
10.6	Создание собственного фирменного стиля	2	0	2	Учебное комбинированное	Защита проектов
11	Раздел 11. Движение WORLDSKILLS. (12 часов)					
11.1	Международное общественное движение WORLDSKILLS	2	1	1	Лекция, практическое занятие	Наблюдение, опрос,
11.2	Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года	10	0	10	Практическое занятие	Наблюдение, опрос, соревнование
12	Раздел 12. Итоговое занятие. Итоговая аттестация (тест) (2 часов)					
12.1	Итоговое занятие. Итоговая аттестация	2	0	2	Практическое занятие	Тестировани е
	Итого	144	45	99		

Содержание учебного плана

1 модуль

Раздел 1. Введение

Теория. Правила по техники безопасности, знакомство с содержанием общеразвивающей программы «Графический дизайн», со студийным оборудованием. Проведение входной диагностики. История графического дизайна.

Практика. Проверка знаний, умений и навыков обучающихся, путём диагностики.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 2. Элементы и принципы дизайна sK1

Теория. Знакомство с интерфейсом графического редактора sK1. Создание простейшего рисунка, использование команд панели МЕНЮ. Набор инструментов. Вспомогательные режимы работы. Палитра цветов.

Практика. Создание простейшего рисунка. Получение цвета по кодам. Изменение цвета части существующей линии. Редактирование компьютерного рисунка.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 3. Графический редактор GIMP

Теория. Введение. Знакомство с графическим редактором GIMP. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики. Понятие цвета в GIMP. Цветовая модель RGB. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для выполнения проекта.

Практика. GIMP: Коррекция изображения (яркость, контрастность, цветовая гамма). Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий. Устранение дефектов кожи, эффекта красных глаз, изменение цвета глаз. Фокусировка на определенном объекте изображения. Анимация. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, опрос, защита проектов.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 4. Векторный редактор Karbon

Теория. Векторный графический редактор Karbon. Знакомство с интерфейсом. (Рабочее окно программы Karbon. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов.). Создание полиграфической продукции.

Основы работы с объектами.

Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль. Заливка объектов. Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки. Вспомогательные режимы работы. Изменение цвета, толщины, стиля штриха (контура). Вспомогательные режимы работы.

Практика. Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга.

Форма контроля: наблюдение, опрос, защита проектов.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

2 модуль (80 часов)

Раздел 5. Программа для текстовых заметок Simplenote.

Теория: Интерфейс программы. Виды заметок. Теги и поиск. Восстановление и история Экспорт.

Практика: Создание и презентация собственного проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 6. Векторная графика различной степени сложности. Inkscape.

Теория: Введение в программу Inkscape. Закраска рисунков. Работа с текстом. Работа с объектами. Использование меню. Методы навигации. Работа с документами. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для

выполнения проекта. Использование меню палитр. Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям.

Практика: Использование палитры. Поиск ресурсов. Древовидные слои. Сложная деформация векторных изображений. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 7. Блок-схемы и диаграммы в векторном графическом редакторе LibreOffice Draw.

Теория: Основное назначение программы LibreOffice Draw. Создание схем, диаграмм, планов, технических иллюстраций и других изображений. Набор готовых графических объектов — фигуры, фигуры-символы, соединительные элементы, стрелки, элементы блок-схем, выноски, звезды, свитки и трехмерные объекты.

Практика: Соединение, группировка элементов, преобразование в 3D, изменение цвета, прозрачности и формы, разбиение на составляющие и выполнение другие действия. Построение блок-схем. Экспорт готовых изображений в различные форматы, среди которых PDF, EMF, EPS, JPEG, PNG, SVG, TIFF. Собственные документы программа сохраняет в формат ODG.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 8. Процессор изображений с открытым исходным кодом Photivo.

Теория: Установка Photivo в Ubuntu Linux. Интерфейс программы. Photivo имеет самые гибкие и мощные алгоритмы подавления шумов, повышения

резкости и создания эффекта HDR среди программ с открытым исходным кодом.

Практика: Фильтры и параметры для обработки изображений. Алгоритм подавления шумов. Интеграция с редактором GIMP.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 9. Программы для тайм-менеджмента в Linux.

Теория: Программы для тайм-менеджмента в Linux. Интерфейс программы. Учет времени, хронометраж времени. Главное окно программы California.

Практика: Атрибуты событий: название события, дата начала и конца, время начала и конца, время повтора события, участники события, местоположение, описание. Режимы просмотра.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 10. Практикум по разработке фирменного стиля организации.

Теория: Методика разработки знаков и логотипов. Фирменный стиль и бренд-бук. Задачи бренд-бука. Продукты бренд-бука с элементами информационного дизайна.

Практика: Полиграфический дизайн и упаковка. Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа. Символы, метафоры и возможности интуиции. Обрисовка логотипа.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 11. Движение WORLDSKILLS.

Теория: История движения Worldskills. Компетенция «Графический дизайн» и её место в соревнованиях движения и индустрии. Знакомство с Регламентом Отборочных соревнований и особенностями проведения отборочных соревнований по компетенции.

Практика: Выполнение первого и второго модулей конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры). Совместная проверка выполненного задания по методике Worldskills. Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 12. Итоговое занятие. Итоговая аттестация (тест)

Практика: Подведение итогов. Защита творческих проектов.

Форма контроля: наблюдение, тестирование, защита индивидуального проекта.

Оборудование: компьютер в сборе (APM Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты 1-го года обучения

Метапредметные результаты освоения программы:

- умение точно воспринимать поставленные задачи и самостоятельно находить пути их решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного;
- умение строить обобщения, устанавливать аналоги, классифицировать, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

личностные:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование мировоззрения, соответствующего современному уровню развития искусства, науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

предметные результаты:

- знать технические требования, предъявляемые к работам в рамках методик;
- знать основной инструментальный дизайнер и уметь правильно выбирать программное обеспечение для решения конкретных задач.

2. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ

2.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является формирование личности, самоопределение и социализация детей, формирование чувства патриотизма, уважения к старшему поколению, а также формирование взаимоуважения посредством изучения ДОП «Графический дизайн».

Задачи воспитания:

- формировать у обучающихся интереса к техническим видам творчества;
- содействовать профессиональной ориентации и самоопределению обучающихся;
- способствовать формированию коммуникативной компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, малой группе, участия в беседе, обсуждении;
- способствовать формированию и развитию информационной компетенции: навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.

Основные *целевые ориентиры* воспитания направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории развития техники в России и мире;
- понимание значения техники в жизни общества;
- интереса к профессии графического дизайнера;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- уважения к лицам, достигшим результатов в области графического дизайна; уважения к творчеству других, уважения к творчеству других обучающихся.
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

2.2 Формы и методы воспитания

- Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является *учебное занятие*. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.
- *Практические занятия детей* (создание композиций с помощью компьютерной графики, создание коллажей, создание анимаций, подготовка к конкурсам, участие в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.
- *Участие в проектах и исследованиях* способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.
- В *коллективных играх* (мероприятиях на каникулярных занятиях) проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.
- *Итоговые мероприятия*: конкурсы, презентации проектов и исследований — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

2.3 Условия воспитания, анализ результатов

К методам оценки результативности реализации программы в части воспитания можно отнести:

- *педагогическое наблюдение* – оценивание деятельности ребенка на каких этапах ему проще работать, где возникают трудности и проблемы и как следствие помощь в решение данной проблемы;

- *оценку творческих и исследовательских работ и проектов* экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся и др.) – чаще всего оценка готового продукта происходит на уровне занятия – задача ребят не только оценить готовый продукт, но провести анализ (чем данная работа лучше или хуже, чем у сверстников);
- *отзывы, материалы рефлексии* - выявить вовлеченность ребенка, его настроение до и после занятия помогают минутки рефлексии (ребенок может рассказать в начале занятия, что у него интересного произошло в школе, в семье, а по завершению рассказать, что у него получилось или над чем нужно поработать).

2.4 Календарный план воспитательной работы

№ п.п.	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Тема учебного плана
1	Неделя безопасности	03.09.2025-10.09.2025	Дебаты «Важность изучения техники безопасности в образовательных организациях»	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.
2	День интернета	25.09.2025-30.09.2025	Мастер-класс по созданию композиции на тему «Интернет-безопасность»	Построение рисунка с помощью геометрических фигур. Сохранение изображения в различных форматах.
3	Всемирный день животных	02.10.2025-06.10.2025	Викторина «Разнообразие животного мира России», создание компьютерного рисунка по теме «Животные» в редакторе растровой графики GIMP	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики GIMP

4	Международный день анимации	28.10.2025-10.11.2025	Виртуальный квест «Анимация»	Игровая программа «Анимация»
5	День Матери	20.11.2025-27.12.2025	Создание виртуальной выставки, посвященной Дню Матери из рисунков обучающихся	Вектор и кривые
6	Международный день кино	10.12.2025-14.12.2025	Игра «Угадай фильм по отрывку», создание афиши к любимому фильму.	Рисование в векторном редакторе Karbon.
7	Подготовка к новому году	20.12.2025-30.12.2025	Выступление обучающихся	Создание и презентация собственного проекта
8	Международный день защиты персональных данных	27.01.2026-30.01.2026	Беседа, создание агитационного плаката о безопасности в сети при помощи компьютерной графики	Итоговая творческая работа
9	День российской науки	05.02.2026-12.02.2026	Создание и защита презентаций о достижениях российских ученых в науке.	Основные приемы работы в редакторе LibreOffice Draw.
10	День защитника Отечества и Международного женского дня	20.02.2026-09.03.2026	Мастер-классы по созданию открыток ко Дню защитника Отечества и Международному женскому дню	Итоговая творческая работа
11	Международный день театра	25.03.2026-30.03.2026	Беседа	Выход на экскурсию
12	День космонавтики, 65 лет со дня запуска СССР	10.04.2026-14.04.2026	Квест-игра с испытаниями «Полёт в космос»,	Итоговая творческая работа

	первого искусственного спутника Земли		создание тематической компьютерной иллюстрации	
13	Международное общественное движение WORLDSKILLS	04.05.2026- 25.05.2026	Соревнование	Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года

3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

3. 1 Календарный учебный график объединения «Графический дизайн» на 2025-2026 учебный год

1 модуль

№ п/п	Мес яц	Чис ло	Время проведен ия занятия	Форма занятия	Кол -во часо в	Тема занятия	Место проведен ия	Форма контроля
1				Учебное комбинирова нное	2	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.		Наблюдение, опрос
2				Учебное комбинирова нное	2	Интерфейс графического редактора sK1		наблюдение, опрос
3				Учебное комбинирова нное	2	Создание простейшего рисунка, использование команд панели МЕНЮ.		наблюдение, опрос
4				Учебное комбинирова нное	2	Набор инструментов. Палитра цветов.		наблюдение, опрос
5				Учебное комбинирова нное	2	Создание простейшего рисунка. Получение цвета по кодам. Изменение цвета части существующей линии.		наблюдение, опрос
6				Учебное комбинирова нное	2	Создание компьютерного рисунка. Сохранение рисунка		наблюдение, опрос
7				Учебное комбинирова	2	Построение рисунка с		наблюдение, опрос

				нное		помощью геометрическ их фигур. Сохранение изображения в различных форматах.		
8				Учебное комбинирова нное	2	Построение рисунка с помощью геометрическ их фигур. Сохранение изображения в различных форматах.		наблюдение, опрос
9				Учебное комбинирова нное	2	Редактирован ие компьютерног о рисунка.		наблюдение, опрос
10				Учебное комбинирова нное	2	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики GIM P		наблюдение, опрос
11				Учебное комбинирова нное	2	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики GIM P		наблюдение, опрос
12				Учебное комбинирова нное	2	Техника рисования.		наблюдение, опрос
13				Учебное комбинирова нное	2	Техника рисования.		наблюдение, опрос
14				Учебное комбинирова нное	2	Управление тоном и цветом.		наблюдение, соревнование
15				Учебное комбинирова нное	2	Управление тоном и цветом.		наблюдение, опрос
16				Учебное комбинирова нное	2	Анимация.		наблюдение, опрос
17				Учебное	2	Анимация.		наблюдение,

				комбинированное				опрос
18				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа.		защита проектов
19				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа.		защита проектов
20				Учебное комбинированное	2	Игровая программа «Анимация»		Наблюдение, беседа, демонстрация выполненной работы
21				Учебное комбинированное	2	Основные приемы работы в векторном редакторе Karbon		наблюдение, опрос
22				Учебное комбинированное	2	Основные приемы работы в векторном редакторе Karbon		наблюдение, опрос
23				Практическое занятие	2	Основные приемы работы в векторном редакторе Karbon		наблюдение, опрос
24				Учебное комбинированное	2	Вектор и кривые		наблюдение, опрос
25				Учебное комбинированное	2	Вектор и кривые		наблюдение, опрос
26				Практическое занятие	2	Вектор и кривые		наблюдение, опрос
27				Учебное комбинированное	2	Создание векторных контуров.		наблюдение, опрос
28				Учебное комбинированное	2	Создание векторных контуров.		наблюдение, опрос
29				Практическое занятие	2	Создание векторных контуров.		наблюдение, опрос
30				Учебное комбинированное	2	Рисование в векторном редакторе Karbon.		наблюдение, опрос

31				Учебное комбинированное	2	Рисование в векторном редакторе Karbon.		наблюдение, опрос
32				Практическое занятие	2	Рисование в векторном редакторе Karbon.		наблюдение, опрос
33				Учебное комбинированное	2	Интерфейс программы. Виды заметок.		Наблюдение, опрос
34				Учебное комбинированное	2	Теги и поиск. Восстановление и история Экспорт.		Наблюдение, опрос
35				Учебное комбинированное	2	Создание и презентация собственного проекта		Защита проектов
36				Учебное комбинированное	2	Установка. Интерфейс редактора векторной графики Inkscape		Наблюдение, опрос
37				Учебное комбинированное	2	Древовидные слои		Наблюдение, опрос
38				Учебное комбинированное	2	Сложная деформация векторных изображений		Лекция, практическое занятие
39				Учебное комбинированное	2	Сложная деформация векторных изображений		Лекция, практическое занятие
40				Учебное комбинированное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
41				Учебное комбинированное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
42				Учебное комбинированное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
43				Учебное комбинированное	2	Основные приемы работы в редакторе LibreOffice		Наблюдение, опрос

						Draw.		
44				Учебное комбинирова нное	2	Создание схем и диаграмм		Наблюдение, опрос
45				Учебное комбинирова нное	2	Создание планов и технических иллюстраций		Наблюдение, защита работы,
46				Учебное комбинирова нное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
47				Учебное комбинирова нное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
48				Учебное комбинирова нное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
49				Учебное комбинирова нное	2	Установка. Интерфейс программы		Наблюдение, опрос
50				Учебное комбинирова нное	2	Алгоритм подавления шумов		Наблюдение, опрос
51				Учебное комбинирова нное	2	Алгоритм подавления шумов		Наблюдение, опрос
52				Учебное комбинирова нное	2	Алгоритм создания эффекта HDR		Наблюдение, опрос
53				Учебное комбинирова нное	2	Алгоритм создания эффекта HDR		Наблюдение, защита индивидуальног о проекта
54				Учебное комбинирова нное	2	Итоговая творческая работа		Защита творческого проекта
55				Учебное комбинирова нное	2	Итоговая творческая работа		Защита творческого проекта
56				Практическое занятие	2	Выход на экскурсию		Беседа
57				Учебное комбинирова нное	2	Введение. Учет времени, хронометраж времени.		Наблюдение, опрос
58				Учебное комбинирова нное	2	Программа- календарь California		Наблюдение, опрос

59				Учебное комбинирова нное	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
60				Учебное комбинирова нное	2	Введение. Фирменный стиль и брендбук.		Наблюдение, опрос
61				Учебное комбинирова нное	2	Задачи брендбука.		Наблюдение, опрос
62				Учебное комбинирова нное	2	Продукты бренд-бука с элементами информацион ного дизайна.		Наблюдение, опрос
63				Учебное комбинирова нное	2	Полиграфичес кий дизайн и упаковка.		Защита проектов
64				Учебное комбинирова нное	2	Создание мелкой печатной продукции		Защита проектов
65				Учебное комбинирова нное	2	Создание собственного фирменного стиля		Защита творческого проекта
66				Учебное комбинирова нное	2	Международн ое общественное движение WORLDSKIL LS		Наблюдение, опрос
67				Учебное комбинирова нное	2	Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года		Практическое занятие
68				Учебное комбинирова нное	2	Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года		Практическое занятие
69				Учебное комбинирова	2	Отработка заданий		Практическое

				нное		Отборочных соревнований предыдущего года		занятие
70				Учебное комбинирова нное	2	Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года		Практическое занятие
71				Учебное комбинирова нное	2	Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года		Практическое занятие
72				Учебное комбинирова нное	2	Итоговое занятие. Итоговая аттестация		Тестирование
					144	итого		

2.2 Условия реализации программы

Успешность реализации программы в значительной степени зависит от уровня квалификации преподавательского состава и материально-технического обеспечения.

Состав группы: группа обучающихся состоит из 10 человек. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

К работе в объединении обучающиеся приступают после проведения руководителями соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы с инструментом, приспособлениями и используемым оборудованием.

Требования к педагогическому составу: профессиональное педагогическое с техническим уклоном (техническое) или высшее педагогическое (техническое) образование по направлениям математика, информатика.

Материально – технические условия

Помещение соответствующее СП

- рабочие столы, стулья;
- шкафы стеллажи для разрабатываемых и готовых прототипов проекта;
- Ноутбук – 10 шт;
- Компьютерная мышь- 10 шт;
- Графический планшет XP-Pen Star 03- 5 шт;
- Программное обеспечение "Графический редактор"-10 шт;
- Программное обеспечение "Операционная система"- 10 шт.

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

2.3. Формы аттестации

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

- Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности обучающихся к усвоению программы.

Формы контроля: устный опрос, наблюдение, практическая работа, творческий проект.

- Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы.

Для отслеживания результативности реализации образовательной программы возможно использование систем мониторингового сопровождения образовательного процесса, определяющие основные формируемые у обучающихся посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

2.4. Оценочные материалы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка обучающихся			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающихся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой)	1
		Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10
1. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1
		Средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);	5
		Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	10
	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка обучающихся			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков обучающимся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);	1
		Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и	10

		навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	
2.2. Владение специальным оборудованием оснащением	Отсутствие затруднений и использования специального оборудования оснащения	Минимальный уровень умений в (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); и Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); Максимальный уровень 10 (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	1 5 10
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	1
		Репродуктивный уровень 5 (выполняет в основном задания на основе образца); Творческий уровень 10 (выполняет практические задания с элементами творчества).	5 10
	Уровень практической подготовки	Низкий. Средний. Высокий	3-10 11-22 23-30
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:			

Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает трудностей).	1 5 10
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.2. Учебно- коммуникативные умения:			
3.2. Учебно- коммуникативные умения:	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1 5 10
3.2.1. Умение слушать и выступать перед аудиторией	Выступления. Логика и построения доказательств	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1
3.3. Учебно-организационные умения и навыки			
3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1 5 10

3.3.2. Навыки соблюдения правил деятельности правил безопасности	Соответствие в реальных навыках соблюдения правил Безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	1
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность работе	Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)	5 10
Вывод	Уровень общеучебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	9-30 31-62 63-90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Результат обучения по дополнительной образовательной программе	Низкий Средний Высокий	до 46 47-98 99-140

Критерии оценки результативности обучения:

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;

- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися (в соответствии с возрастными особенностями).

2.5. Методические материалы

Интернет-ресурсы:

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов
<http://fcior.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
5. Виртуальные лаборатории по информатике <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109592/?interface=pupil&class=43&subject=19>
6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/>

2.6. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Л. Залогова. Компьютерная графика. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2003.
3. Н.В. Макарова. Информатика. Учебник для 5-6 классов. - С.-П.:ПИТЕР, 2003.
4. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Специальная информатика. Учебное пособие. – М.:АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003.
5. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Общая информатика. Учебное пособие. – М.:АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005.
6. И. Трофимова. Информатика в схемах и таблицах. – М.:ЭКСМО, 2010.
7. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2009.
8. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2009
9. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014
- 10.Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике [Текст] /пер. с англ. – М., 2006. – 480 с.
- 11.Буковецкая, О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет [Текст] / 2 изд., испр. – М.: ДМК Пресс., 2000. – 304 с.
- 12.Райе, Л. 22 закона создания бренда [Текст] / Л. Райе, Э. Райе. – М.: Издательство «АСТ», 2003. – 149 с. 31. Рудер, Э. Типографика [Текст]: учеб.пособие / Э. Рудер. – М., Книга, 1982. – 288 с.
- 13.Панкратов, Ф.Г. Основы рекламы [Текст]: учеб. пособие / Ф.Г. Панкратов, Ю.К.Баженов, В.Г. Шахурин. – М.: Изд-во «Дашков и К», 2005. – 524 с.
- 14.Музыкант, В. Л.Формирование бренда средствами PR и рекламы [Текст] / В. Л. Музыкант. – М.: Экономистъ, 2004. – 608 с.
- 15.Мильчакова, Н.Е. Дизайн логотипов с учетом современных технологий представления информации [Текст]. – Москва, 2010. – С. 1-5.

Список литературы для родителей (законных представителей):

1. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.: «Издательство Гном и Д», 201
2. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПб.: Питер, 2011.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука- Общество», 2013.
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2008
5. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.
6. Берд, Д. Веб-дизайн. Руководство разработчика [Текст] – СПб.: Питер, 2012. – 165 с.
7. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре [Текст]: учеб.пособие / Л.Бхаскаран. – М.: Изд-во: «Арт-родник», 2005. – 258 с.

Список литературы для обучающихся

1. Васильев, Г.А. Основы рекламной деятельности [Текст] / Г.А. Васильев, В.А. Поляков. – М.: Изд-во: «Юнити-Дана», 2004. – 414 с.
2. Веркман, К. Использование товарных знаков в рекламе [Текст] / К. Дж. Веркман. – М.: Прогресс, 1986. – 224 с.
3. Капр, А. Эстетика искусства шрифта [Текст]: учеб.пособие/ А. Капр. – М., «Книга», 1979. – 128 с.
4. Каров, П. Шрифтовые технологии [Текст] / Описание и инструментарий. пер. с англ. – М.: Мир, 2001. – 454 с.

Список терминов:

Базовая линия текста – воображаемая горизонтальная линия, на которой размещаются текстовые символы.

Буфер обмена – область, которая используется для временного хранения вырезанной или скопированной информации.

Векторная графика – изображение, создаваемое на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий.

Вставка – импорт изображения в рисунок.

Гистограмма – горизонтальная столбиковая диаграмма, на которой отображаются значения яркости пикселей на растровом изображении по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый).

Глубина цвета – максимальное число цветов, которое может содержать изображение.

Динамические направляющие – временные направляющие, позволяющие создавать привязку объектов.

Заливка – внутренний цвет изображения.

Изменение разрешения – уменьшение или увеличение реального размера изображения. При уменьшении разрешения качество фотографии ухудшается.

Канал цветовой – область цвета в зависимости от используемого цветового режима.

Клон – копия объекта или области изображения.

Контрастность – разница между светлыми и темными областями изображения.

Линейка – горизонтальные и вертикальные полосы, содержащие разметку в виде единиц измерения.

Линза – объект, который защищает изображение или его часть во время коррекции цвета или тона.

Линия Безье – прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов и соединенная узлами.

Маска – указатель защищенных или редактируемых областей.

Масштаб – пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров изображения на указанное процентное значение.

Масштабирование – увеличение или уменьшение размеров изображения.

Насыщенность – яркость цвета.

Непрозрачность – качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него.

Объект – термин, обозначающий любой элемент.

Обрезка – вырезание ненужных областей из рисунка.

Панорамирование – перемещение объекта в окне, когда оно больше окна.

Пиксель – цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

По Гауссу – тип распределения пикселей от центра наружу с помощью колоколообразных кривых.

Привязка – автоматическое выравнивание объекта относительно точки на сетке.

Растровая графика – изображение, состоящее из точек (пикселей)

Рабочее пространство – конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд.

Размерная линия – линия, которая отображает размер объекта.

Разрешение изображения – количество пикселей на дюйм.

Распознавание фигур – возможность перевода нарисованных от руки форм в правильные фигуры.

Сетка – серия равноотстоящих вертикальных и горизонтальных точек.

Слой – прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты.

Формат изображений JPEG – формат фотографий с незначительной потерей качества.

Цветовой режим CMYK – цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Цветовой режим RGB – цветовой режим, в котором используются красный (R), зеленый (G), синий (B) цвета.

Цветовая модель Lab – цветовая модель. Которая содержит светлый компонент (L) и два насыщенных компонента, а – зеленый к красному, b – синий к желтому.

Цветовая гамма – диапазон цветов.

Цветовая палитра – набор сплошных цветов.

Шаблон – заданный набор данных.

Шрифт – набор символов одного стиля.

Шум – помехи напоминающие помехи в телевизоре.

Экспозиция – количество цвета, использованного при создании изображения.