



## **Содержание дополнительной общеразвивающей программы**

Пояснительная записка.....	3
Цели и задачи.....	8
Планируемые результаты.....	9
Учебный план.....	11
Содержание учебного плана.....	12
Календарный учебный график.....	22
Формы аттестации.....	28
Оценочные материалы.....	29
Методические материалы.....	31
Условия обеспечения программы.....	33
Список литературы.....	34

## **Пояснительная записка**

Программа имеет естественно – научную **направленность**, так как способствует развитию исследовательского интереса и формированию основ математического мышления. Даёт комплексное представление о современном состоянии ИТ - сферы и позволяет удовлетворить образовательные потребности обучающихся, связанные с изучением компьютерного дизайна.

**Уровень дополнительной общеразвивающей программы – базовый.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа *«Школа компьютерного мастерства»* составлена на основе следующих **нормативных документов:**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
2. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
3. Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
5. СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

### **Актуальность и отличительные особенности**

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего,

связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности. Дети в большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Обучающиеся

приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

### **Новизна**

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна. Данная программа направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности. Знания, полученные при освоении программы могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации. Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы «Компьютерный дизайн» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств

личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию. Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству.

### **Адресат дополнительной общеразвивающей программы**

Программа составлена с учетом возрастных особенностей и уровня подготовленности учащихся, она ориентирована на развитие логического мышления, предметных умений и творческих способностей учащихся 15 – 16 лет.

### ***Краткая характеристика обучающихся***

Каждый обучающийся должен иметь возможность работать на практике как самостоятельно, так и в паре, и в малой или большой группе, это обеспечит ему возможность оценить свои силы, самореализовываться, улучшая свои навыки работы с компьютером и графикой, и параллельно с этим развивать коммуникабельность, умение работать в коллективе, умение правильно распределять обязанности.

### ***Возрастные особенности***

Возраст «ранняя юность» (15-17 лет), ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. В целом обучение по программе построено на индивидуальном подходе к каждому ребенку и принципу «от простого - к сложному». Основным видом занятий является практическая работа.

### ***Психолого-педагогические характеристики***

Работа по данной программе предполагает применение методики индивидуального, парного и группового обучения. Для обеспечения возможности самореализации и самовыражения каждого обучающегося. Это поможет мотивировать обучающихся к правильному распределению рабочего времени, развивать внимание и умение анализировать результат не

только своей деятельности, но и других членов команды, учит уважать труд других и разовьет осознанную потребность своевременно готовиться к занятиям.

### **Объеме и сроке освоения дополнительной общеразвивающей программы**

Объём программы – 72 ч. Программа рассчитана на один год обучения.

Объем и срок обучения определяется содержанием программы и планируемыми результатами.

Форма обучения очная. Уровень освоения программы базовый, что предполагает углубленное изучение содержания программы и доступ обучающегося к сложным разделам в рамках содержательно тематического направления.

### **Формы обучения**

Форма обучения очная. Основной формой обучения являются учебные занятия, предполагается использовать групповую форму обучения, не исключая индивидуальную форму обучения, позволяющую учесть индивидуальные способности детей. Также при реализации программы применяется коллективная форма обучения, которая применяется при выполнении коллективных работ.

- ✓ учебное занятие;
- ✓ рассказ;
- ✓ беседа;
- ✓ практическая работа (может проводиться как групповая, так и индивидуальная);
- ✓ отчетные занятия-выставки.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и

практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

### **Состав группы**

Программа рассчитана на детей 15-16 лет

### **Режим занятий**

Продолжительность занятия составляет 40 минут

### **Периодичности и продолжительность занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу

### **Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

#### **Задачи:**

##### ***Образовательные задачи:***

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна.

##### ***Воспитательные задачи:***

- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании;

- формирование активной жизненной позиции;
- развитие культуры общения;
- развитие навыков сотрудничества.

***Развивающие задачи:***

- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;

**Планируемые результаты**

Освоение детьми программы направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с концепцией развития системы дополнительного образования.

***Личностные планируемые результаты:***

Основными личностными результатами программы «Компьютерный дизайн» являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учётом правовых и эстетических аспектов её распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость информационной подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счёт знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### ***Предметные планируемые результаты:***

Основными предметными результатами, формируемыми при изучении программы «Компьютерный дизайн» являются:

- основные понятия о представлении графической информации;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- принципы построения компьютерной анимации;
- форматы графических файлов;
- среда и режим работы графических редакторов;
- понятие проекта;
- типы проектов и их проектные продукты;
- понятие презентации проекта;
- этапы выполнения проекта и структура проекта.

### ***Метапредметные планируемые результаты:***

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении программы «Компьютерный дизайн» являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соответствия или несоответствия; коррекция – внесение

необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно – познавательная задача;

- опыт принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов (программ);

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно – графическую;

- умение и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для создания личного информационного пространства.

### Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Техника безопасности поведения в компьютерном классе	1	1	-	Беседа
II	Компьютерная графика как область графического дизайна	4	3	1	Беседа, опрос
III	Теоритические основы компьютерной графики	4	1	3	Опрос, практическая работа
IV	Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW	20	2	18	Беседа, практическая работа, самостоятельная работа
V	Создание и редактирование контуров	5	2	3	Опрос, практическая работа
VI	Роль и значение цвета в графическом дизайне	9	2	7	Опрос, практическая работа
VII	Приёмы работы в программе CorelDRAW	7	-	7	Практическая работа, выполнение упражнений
VIII	Основы шрифтовой композиции	9	2	7	Беседа, практическая работа
IX	Знакомство с законами и приёмами композиции	13	3	10	Опрос, практическая работа, защита проекта
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>56</b>	

### Содержание учебного плана

#### I Техника безопасности поведения в компьютерном классе

*1. Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе*

Теория: Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе

Практика: -

Формы контроля: Беседа

Оборудование: ПК, мультимедийный проектор, экран

## **II Компьютерная графика как область графического дизайна**

### **1. *Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна***

Теория: Виды дизайна. Практика. Теория дизайна. Основной метод дизайна

Практика: -

Формы контроля: Опрос

Оборудование: ПК, мультимедийный проектор, экран

### **2. *Роль композиции в компьютерной графике***

Теория: Виды композиций. Роль композиции в компьютерной графике

Практика: Создание композиции на компьютере

Формы контроля: Беседа

Оборудование: ПК, мультимедийный проектор, экран

## **III Теоритические основы компьютерной графики**

### **1. *Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики***

Теория: Растровая и векторная графика. Различие растровой графики от векторной графики

Практика: -

Формы контроля: Опрос

Оборудование: ПК, мультимедийный проектор, экран

### **2. *Векторные и растровые форматы***

Теория: -

Практика: Параметры графических файлов. Форматы растровой графики PSD, TIFF, BMP, GIF, JPEG. Векторные форматы EPS, DCS, PD

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран

## **IV Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW**

### ***1. Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW.***

#### ***Создание файла. Сохранение файла.***

Теория: Знакомство с назначением пунктов главного меню программы Corel DRAW.

Практика: Просмотр основных пунктов главного меню программы

Формы контроля: Опрос, самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### ***2. Панель инструментов. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.***

Теория: -

Практика: Загрузить векторную иллюстрацию из специальной библиотеки; удалить отдельные части загруженной векторной иллюстрации; сохранить иллюстрацию под новым именем.

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***3. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта***

Теория: -

Практика: нарисовать линейную творческую композицию на тему «Творческий хаос» (ограничение форм рисования: Треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий (прямая, зигзаг, волнистая, пунктир и т.д.)

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### **4. Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса**

Теория: -

Практика: Создать новый графический документ книжной ориентации формата А4; создать геометрические фигуры: круг, треугольник, прямоугольник; изменить размер круга масштабированием, положение треугольника - вращением, форму прямоугольника – сдвигом; изменить толщину и цвет абриса каждой из фигур; создать копии каждого из объектов; выровнять оригинал каждого из объектов и их копии по направляющим; сохранить документ под новым именем.

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### **5. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник»**

Теория: -

Практика: Открыть новый документ и рисовать примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда и т.п.), задавая их размеры, окраску и толщину контура. Составить из них композицию, добиться динамического равновесия элементов (ахроматическая гамма).

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### **6. Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение**

Теория: -

Практика: Создать новый графический документ книжной ориентации формата А4; создать геометрические фигуры: круг, треугольник, прямоугольник; изменить размер круга масштабированием, положение треугольника - вращением, форму прямоугольника – сдвигом; изменить толщину и цвет абриса каждой из фигур; создать копии каждого из объектов;

включить направляющие; выровнять оригинал каждого из объектов и их копии по направляющим; сгруппировать оригиналы и копии объектов; изменить заливки каждой из групп объектов; сохранить документ под новым именем.

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***7. Инструмент «Художественное оформление»***

Теория: -

Практика: работа с пакетом инструментов «Художественное оформление»

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***8. Построение линий от руки. Построение линий инструментом Безье. Создание объектов произвольной формы.***

Теория: -

Практика: использовать в работе изменение объекта с помощью удаления виртуального сегмента

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***9. Линейки. Сетки. Направляющие***

Теория: -

Практика: использовать в работе изменение объекта с помощью удаления виртуального сегмента.

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***10. Точные преобразования объектов. Выравнивание и***

### ***распределение объектов***

Теория: -

Практика: производить точные преобразования объектов, выравнивание и распределение объектов

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### **V Создание и редактирование контуров**

#### **1. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура**

Теория: навыки работы с контурами

Практика: производить настройку контура, умение создавать и редактировать художественный контур.

Формы контроля: Опрос, практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### **VI Роль и значение цвета в графическом дизайне**

#### ***1. Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг.***

***Цветовые пантоны. Простые и составные цвета. Прозрачность объекта***

Теория: познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового круга

Практика: Создать 12-шкальный цветовой круг в программе CorelDRAW

Формы контроля: Опрос, практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

***2. Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций***

Теория: -

Практика: редактирования цвета в программе CorelDRAW

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***3. Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой***

Теория: -

Практика: редактирования цвета в программе CorelDRAW

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***4. Основные цветовые контрасты. Интерактивные инструменты. «Эффекты»***

Теория: -

Практика: создать цветные композиции небольшого размера на основе цветовых контрастов: контраст основных цветов, контраст дополнительного цвета, симультанный контраст, контраст насыщения цвета, контраст тепла и холода (тепло-холодный), контраст света и тени (светотеневой) в программе CorelDRAW

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## **VII Приёмы работы в программе CorelDRAW**

### ***1. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов***

Теория: -

Практика: «Рисование геометрических фигур». Открыть новый документ и рисовать примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда и т.п.), задавая их размеры, окраску и толщину

контура. Составить из них композицию, добиться динамического равновесия элементов (ахроматическая гамма).

Формы контроля: Выполнение упражнений

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## ***2. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов***

Теория: -

Практика: 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя только линии различной толщины.

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## ***3. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов***

Теория: -

Практика: 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение».

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## **VIII Основы шрифтовой композиции**

### ***1. Виды текста: простой и фигурный текст***

Теория: Виды текста. Различие между простым и фигурным текстом

Практика: работа над шрифтовой композицией в программе CorelDRAW

Формы контроля: Опрос, практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## **2. *Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение***

Теория: -

Практика: создать заголовок; выполнить две копии заголовка; использовать в оригинале и копиях различные атрибуты шрифта; выполнить различные заливки созданных заголовков; изменить положение заголовка с помощью вращения, сдвига; изменить заголовок, используя эффекты перспективы, оболочки, выдавливания

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## **3. *Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста***

Теория: -

Практика: Фигурный текст. Копирование фигурного текста. Создание заголовков, их редактирование. Применение специальных эффектов для фигурного текста. Расположение фигурного текста вдоль графических объектов

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## **4. *Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение***

Теория: -

Практика: Создание простого текста. Ввод, копирование,

редактирование и форматирование текста. Расположение текста внутри объекта и внутри оболочки. Применение оболочки в простом тексте. Обтекание объектов текстом: Импортирование простого текста. Внедрение текстового фрагмента со связью

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

## **IX Знакомство с законами и приёмами композиции**

### ***1. Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций***

Теория: Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией

Практика: Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров. Дать название работе

Формы контроля: Опрос, самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***2. Статика. Создание векторных симметричных графических объектов***

Теория: -

Практика: лист А-4. Создать 4 векторных симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Симметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

### ***3. Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметричных графических объектов***

Теория: -

Практика: лист А-4. Создать 4 векторных асимметричных, бисимметричных графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные, бисимметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур

Формы контроля: Практическая работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### ***4. Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды***

##### ***Ритма***

Теория: -

Практика: Создать ритмическую композицию из геометрических элементов в цвете

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### ***5. Создание композиции на свободную тему***

Теория: -

Практика: Создание индивидуальной композиции на свободную тему

Формы контроля: Самостоятельная работа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### ***6. Демонстрация композиций***

Теория: -

Практика: Демонстрация композиций всех учащихся

Формы контроля: Защита проекта

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран, программа Corel DRAW

#### ***7. Заключительное занятие***

Теория: Подведение итогов

Практика: -

Формы контроля: Беседа

Оборудование: ПК (ноутбуки), мультимедийный проектор, экран

**Календарный учебный график программы «Название» на 2022-2023  
учебный год**

Год обучения: 2022 – 2023

Количество учебных недель – 34

Количество учебных дней – 170

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – с 01.09.22 по 31.12.22;

2 полугодие – с 09.01.23 по 31.05.23

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения	Примечание
1.				1	Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе	Групповая	Беседа		
				2	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	Лекция	Опрос		
				2	Роль композиции в компьютерной графике	Лекция, практикум	Беседа		
				1	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики	Лекция	Опрос		
				3	Векторные и растровые форматы	Практикум	Практическая работа		
				2	Интерфейс векторного	Лекция, практикум	Опрос, самостоя		

					графическо о редактора CorelDRAW . Создание файла. Сохранение файла		тельная работа		
				2	Панель инструмент ов. Изобразите льные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура	Практикум	Практиче ская работа		
				2	Инструмент «Фигура». Редактирова ние формы графическог о объекта	Практикум	Самостоя тельная работа		
				2	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирова ние абриса	Практикум	Практиче ская работа		
				2	Инструмент ы «Прямоугол ьник», «Овал», «Многоугол ьник»	Практикум	Самостоя тельная работа		
				2	Группировк а объектов. Функции: объединени е, подгонка, пересечение	Практикум	Практиче ская работа		
				2	Инструмент «Художеств енное оформление »	Практикум	Самостоя тельная работа		
				2	Построение линий от руки. Построение	Практикум	Самостоя тельная работа		

					линий инструментом Безье. Создание объектов произвольной формы				
				2	Линейки. Сетки. Направляющие	Практикум	Самостоятельная работа		
				2	Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов	Практикум	Самостоятельная работа		
				4	Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура	Лекция, практикум	Опрос, практическая работа		
				2	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны. Простые и составные цвета. Прозрачность объекта	Лекция, практикум	Беседа, самостоятельная работа		
				2	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций	Практикум	Практическая работа		
				2	Заливка цветом. Редактирование	Практикум	Практическая работа		

					ние цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой				
				2	Основные цветовые контрасты. Интерактивные инструменты. «Эффекты»	Практикум	Самостоятельная работа		
				2	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов	Практикум	Выполнение упражнений		
				2	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов	Практикум	Практическая работа		
				2	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов	Практикум	Практическая работа		

				2	Виды текста: простой и фигурный текст	Лекция, практикум	Опрос, практическая работа		
				2	Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение	Практикум	Самостоятельная работа		
				2	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста	Практикум	Практическая работа		
				2	Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение	Практикум	Практическая работа		
				2	Методы выявления центра композиции . Создание декоративных графических композиций	Лекция, практикум	Опрос, самостоятельная работа		
				2	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов	Практикум	Практическая работа		
				2	Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметри	Практикум	Практическая работа		

					чных графически х объектов				
				2	Освоение приемов построения композиций . Ритм. Виды ритма	Практикум	Самостоятельная работа		
				2	Создание индивидуальной композиции	Практикум	Самостоятельная		
				2	Демонстрация композиций	Конкурс	Защита проекта		
				1	Заключительное занятие	Практикум	Беседа		

### **Формы аттестации**

Контроль знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в дизайнерской композиции. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации:

зачет — творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного времени).

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия.

Тематика итоговых заданий в конце каждого учебного года может

быть связана с планом творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью школы. Итоговая аттестация в форме итогового просмотра-выставки проводится в конце второго полугодия.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.
2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.
3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.
4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.
5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.
6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.
7. Методическая последовательность работы над заданием.

## Оценочные материалы

Для повышения качества и объективности оценки освоения программ разработаны технологии определения обученности и воспитанности обучающихся. Оценка происходит по 15-ти бальной системе, содержит основные показатели и критерии уровней обученности и воспитанности. Технология определения обученности по программе дополнительного образования.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
<p><b>I. Теоретическая подготовка обучающихся.</b> 1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана образовательной программы) 1.2. Владение специальной терминологией.</p>	<p>Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям.  Осмысленность и правильность использования специальной терминологии.</p>	<p><b>1-3 балла</b> – обучающийся не овладел знаниями предусмотренных программой и не знает терминологии; <b>4-6 балла</b> – обучающийся овладел меньше чем 1/2 объема знаний предусмотренных программой и избегает употреблять специальные термины; <b>7-9 баллов</b> – объем усвоенных знаний составляет более ½ и сочетает специальную терминологию с бытовой; <b>10-12 баллов</b> – обучающийся освоил весь объем знаний, предусмотренных программой и применяет специальную терминологию; <b>13-15 баллов</b> – обучающийся свободно воспринимает теоретическую информацию и умеет работать со специальной литературой. Осмысленность и полнота использования специальной терминологии.</p>
<p><b>II. Практическая подготовка обучающихся.</b> 2.1. Практические и умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана образовательной программы).  2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением.  2.3. Творческие навыки.</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям.  Отсутствия затруднений в использовании специального оборудования и оснащения.  Креативность в выполнении практических заданий.</p>	<p><b>1-3 балла</b> – обучающийся не овладел умениями и навыками предусмотренных программой, не умеет работать с оборудованием и не в состоянии выполнить задания педагога; <b>4-6 балла</b> – обучающийся овладел меньше чем 1/2 объема умениями и навыками предусмотренных программой, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием и в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.; <b>7-9 баллов</b> – объем усвоенных умений и навыков составляет более ½, работает с оборудованием с помощью педагога и выполняет в основном задание на основе образца; <b>10-12 баллов</b> – обучающийся овладел</p>

		практически всеми умениями и навыками, предусмотренных программой, работает с оборудованием самостоятельно и в основном выполняет практические задания с элементами творчества; <b>13-15 баллов</b> – обучающийся свободно владеет умениями и навыками, предусмотренных программой. Легко преобразует и применяет полученные знания и умения. Всегда выполняет практические задания с творчеством.
<p><b>III. Учебно-организационные умения и навыки.</b></p> <p>3.1. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности.</p> <p>3.2. Умение организовать свое рабочее место.</p> <p>3.3. Умение аккуратно выполнять работу, качественный результат.</p>	<p>Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям.</p> <p>Способность самостоятельно готовить рабочее место и убирать его за собой.</p> <p>Аккуратность и ответственность в работе.</p>	<p><b>1-3 балла</b> – обучающийся не знает правил безопасности, не умеет готовить рабочее место и не аккуратен в работе.</p> <p><b>4-6 балла</b> – обучающийся овладел меньше чем на 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, и способностью готовить рабочее место, работы делает не качественно.</p> <p><b>7-9 баллов</b> – обучающийся объем усвоенных навыков и способность готовить свое рабочее место составляет более 1/2, к работе относится старательно, не всегда ответственен.</p> <p><b>10-12 баллов</b> – обучающийся освоил практически весь объем навыков правил соблюдения безопасности и готовит свое рабочее место иногда с напоминания педагога, в работе аккуратен.</p> <p><b>13-15 баллов</b> – обучающийся освоил весь объем навыков предусмотренных программой. Самостоятельно готовит свое рабочее место, аккуратен и ответственный при выполнении задания.</p>

### Методические материалы

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.

2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.

3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.

4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.

5. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.

6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение преподавателем.

7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.

8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.

### **Условия обеспечения программы**

Реализация программы требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, - по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

Занятия по программе «Компьютерный дизайн» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

### **Список литературы**

#### *Для педагога*

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б.Минервина и В.Т.Шимко. - М., «Архитектура С», 2004
3. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
5. 1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007

6. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. англ. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005

7. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003

#### *Для обучающихся*

1. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006

2. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005

3. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б.Устин. – М., АСТ: Астрель, 2007

4. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. – Минск, Харвест, 1999

5. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007

6. Уэйнманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер. с англ.- М., НТ Пресс, 2005

7. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003

#### *Для родителей (законных представителей)*

1. Вигман С.Л. Педагогика в вопросах и ответах. - М.: Проспект, 2005.

2. Черникова Т.В. Размышления о воспитании патриотизма в подростковом и юношеском возрасте / Т.В. Черникова // Воспитательная работа в школе. – 2011. - № 5

3. Карамзин Н.М. История Государства Российского. В 4-х кн. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1997.

4. Керимов Д. А. Гражданское общество и правовое государство //Право и образование. 2004. № 1. 36.

5. Бушелева Б. В. Поговорим о воспитанности. - М., 1988.

6. Конституция Российской Федерации. - М., 1993.

7. Лотман Ю. М. Беседы о русской культуре. - СПб., 1994.

8. Юрганов Ю. Б. Красота общения. - М., 2000.

9. Юридическая энциклопедия / Под. ред. М. Ю. Тихомирова. -М., 2005.

10. Педагогика взаимопонимания: занятия с родителями. / Авторы-составители: Москалюк О.В., Погонцева Л.В. – Издательство: Учитель, 2011.

***Цифровые ресурсы:***

1. Электронный образовательный ресурс [www.fcior.edu.ru](http://www.fcior.edu.ru)

2. Электронный образовательный ресурс [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)

3. Интернет - сайты: фестиваль методических идей, газета «Первое сентября».

4. Электронный образовательный ресурс – сайт «Открытый класс»