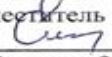


Областное государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Ульяновский техникум питания и торговли»

Согласовано
Заместитель директора по УВР
 Е.И.Ерофеева
«23» июня 2026 год



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»**

Программа разработана для реализации мероприятия «Создание новых мест дополнительного образования в различных образовательных организациях по направлениям» в рамках федерального проекта «Успех каждого ребёнка» Федерального проекта «Образование» (2022)

Возрастной диапазон обучающихся: **15-18 лет**

Срок реализации программы: **1 год**

Уровень освоения: **базовый**

Программа разработана:
Чесноковым Данилом Дмитриевичем
Педагогом дополнительного образования

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик программы	3 стр.
1.1. Пояснительная записка	3 стр.
1.2. Цель и задачи	8 стр.
1.3. Планируемые результаты	9 стр.
1.4. Учебно-тематический план	9 стр.
1.5. Содержание учебно-тематического плана	11 стр.
2. Комплекс организационно-педагогических условий	13 стр.
2.1. Календарный учебный график	19 стр.
2.2. Воспитательный компонент программы	28 стр.
2.3. Форма аттестации/контроля	32 стр.
2.4. Оценочные материалы	32 стр.
2.5. Методическое обеспечение программы	35 стр.
2.6. Условия реализации программы	36 стр.
Список литературы	36 стр.
Приложение 1	38 стр.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» создана с учётом социального заказа общества и требований к оформлению образовательных программ дополнительного образования детей в учреждениях дополнительного образования.

Нормативно-правовое обеспечение программы. Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- • Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);
- Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Устав ОГБПОУ «Ульяновский техникум питания и торговли»;
- Локальные акты учреждения.

Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы.

Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий.

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную

деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

«Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. 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».

Положение о проектировании ДООП в образовательной организации;

Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП.

Направленность программы.

Уровень освоения программы: базовый – 72 часа, продвинутый – 72 часа

Направленность (профиль) программы – **техническая.**

Новизна программы.

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов, обучающихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Актуальность программы «Графический дизайн» заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов и расширения имеющихся знаний и умений, обучающихся по информатике и информационно-коммуникационные технологиям.

Педагогическая целесообразность.

В ходе реализации происходит формирование и систематизация знаний, развитие творческих способностей, воспитание творческой личности.

Адресат программы. Данная программа предназначена для экологического воспитания и обучения студентов 15-18 лет в системе дополнительного образования.

Подростковый возраст - очень сложный, определяющий период в становлении личности. На этом этапе требуется кропотливая, индивидуальная работа с обучающимися, особенно в свободное от основных занятий время. Подросткам очень важно осознать свои возможности, достоинства и недостатки, удовлетворить потребность в познании себя и окружающего мира. Занятия по программе способствуют формированию у обучающихся экологической компетентности и опыта совместной общественно полезной деятельности.

Программа дает возможность совместить процессы восприятия и изучения в области естествознания, применить полученные знания на практике. Подросток не опирается слепо на авторитет педагога, он стремится иметь свое мнение, склонен к спорам и возражениям. В связи с этим автором предусмотрены такие виды деятельности, как защита исследовательских работ, беседы, диспуты, круглые столы, выступление перед аудиторией. **Объём программы:** 144 часа базовый уровень – 72 часа; продвинутый уровень – 72 часа.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа с одной группой. 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	72	2	2х45 мин с перерывом 10 минут	4
		2	72	2	2х45 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	72	2	2х30 мин с перерывом 10 минут	4
		2	72	2	2х30 мин с перерывом 10 минут	4

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса.

Базовая форма обучения данной программы – **очная**, но в случаях невозможности проведения занятий в очном режиме доступно осуществление некоторого числа **дистанционных занятий** с использованием электроннокоммуникационных технологий, в том числе сети интернет.

Программа предусматривает использование следующих **форм** работы: **фронтальной** - подача материала всему коллективу воспитанников; **индивидуальной** - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся 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 детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

В соответствии с концепцией образовательной программы формирование групп обучающихся происходит по возрастному ограничению - состав группы постоянный.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в процессе её реализации обучающиеся овладевают знаниями, умениями, навыками, которые направлены на решение конкретных задач в области графического дизайна. При этом сокращается разрыв между теорией и практикой.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате обучения: базовые представления об актуальных тенденциях в графическом и коммуникационном дизайне, основах живописи и рисунка, колористики, композиции, принципах психологии восприятия визуальной информации, функционирования медийных каналов распространения коммуникации, понимание usability, основы использования программных средств и работы в компьютерных сетях, использование ресурсов Интернет.

Цель и задачи программы.

Цель – раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности личности через обучение технологиям графического дизайна.

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

образовательные:

формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой; 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, создавать условия 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
неравнодушного отношения к проблемам окружающего мира; способствовать формированию межличностных отношений, направленных на создание в коллективе группы дружественной и непринужденной обстановки; способствовать воспитанию трудолюбия, внимательности, усидчивости и аккуратности.

Образовательный процесс по программе организован по принципу ситуационного обучения таким образом, что у обучающихся остаётся большая свобода творчества, а результаты освоения предполагают наличие двух компонентов: творческого процесса разной сложности (поиск, исследование, постановка проблемы, поиск способа её решения) и получение продукта – то есть готового дизайнерского проекта, учебного кейса, изобретательской задачи.

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 ребенка направления своей работы.

Таким образом, ***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: дизайнер дополненной реальности, архитектор виртуальности, дизайнер виртуальных миров, дизайнер носимых энергоустройств, техно-стилист.

1.1. Организационно-педагогическое обеспечение

1.1.1. «Разработка логотипа, стиля, бренд-бука»

1 модуль (базовый уровень)

1.1.1.1. Цель и задачи

Цель - овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Задачи программы:

образовательные:

расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения; формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой; познакомить с основами знаний в области компьютерной графики и дизайна, цветопередачи, хранения графических изображений; изучение основных понятий и принципов работы программы Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color;

расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера; обучение основам разработки проекта, определения его структуры, дизайна.

развивающие:

развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников; развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности, формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.

формирование творческого подхода к поставленной задаче; формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией; ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения; развитие навыков планирования проекта, умение работать в группе

воспитательные:

сформировать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата; сформировать навыки самостоятельной и коллективной работы; сформировать навыки самоорганизации и планирования времени и ресурсов.

1.1.1.2. Планируемые результаты освоения программы **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.

Содержание программы

Учебный план. 1 модуль (базовый)

Учебный план 1 модуля (базовый)						
№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Элементы и принципы дизайна					
1.1	Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет	8	2	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение
1.2	Текстура и фактура Товарные знаки	8	2	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2	Раздел 2. Информационный дизайн					

2.1	Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша	8	2	8	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
2.2	Полиграфический дизайн	8	2	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
2.3	Web - дизайн	6	2	6	Лекция, практическое занятие	Наблюдение, опрос
3	Раздел 3. Фирменный стиль и элементы брендбука					
3.1	Методика разработки знаков и логотипов (1-я часть)	6	2	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3.2	Методика разработки знаков и логотипов (2-я часть)	6	2	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3.3	Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт	2	0	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3.4	Футболка, фирменный пакет, авторучка	2	0	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, викторина
4	Раздел 4. Упаковка					
4.1	Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство	6	2	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос, беседа
4.2	Принципы дизайна	6	2	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
4.3	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония	6	2	4	Лекция, практическое занятие, защита работы	Наблюдение, защита работы, зачет
	Итого:	72	20	52		

Содержание учебного плана

1 модуль (базовый уровень)

Раздел 1. Элементы и принципы дизайна.

Тема 1.1. - 1.2. Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет. Текстура и фактура Товарные знаки.

Теория. Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет. Текстура и фактура Товарные знаки.

Практика. Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет. Текстура и фактура Товарные знаки.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Раздел 2. Информационный дизайн.

Тема 2.1. Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша.

Теория. Композиция как учебная дисциплина. Основы построения практического курса. Цели, методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.

Плакат. Афиша. Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.

Практика. Разработать макет издательской акциденции. Методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры. Создание плаката.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 2.2. Полиграфический дизайн.

Теория. Основы полиграфического производства. Единицы измерения в полиграфии. Основы цветовоспроизведения. Допечатные, печатные, послепечатные технологии в полиграфии. Полиграфические материалы.

Практика. Виды полиграфической продукции. Создание проекта открытки, афиша.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 2.3. Web – дизайн.

Теория. Введение и основные понятия Правила техники безопасности и гигиены. Понятие Web-дизайна. Технологии создания Web- сайтов. Знакомство с HTML и CSS. Подключение скриптов. Технологии HTML-верстки web-страниц. Структура HTML-документа. Разметка текста. Ссылки и изображения. Знакомство с таблицами. Знакомство с формами. Знакомство с HTML5. Формы и HTML5. Создание целевой веб-страницы (landing page). Технологии CSSоформления web-страниц. Селекторы. Оформление текста. Наследование и каскадирование. Псевдоэлементы.

Практика. Понятие Web-дизайна. Технологии создания Web-сайтов. Знакомство с HTML и CSS. Технологии HTML-верстки web-страниц. Структура HTML-документа. Разметка текста.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Раздел 3. Фирменный стиль и элементы брендбука.

Тема 3.1. Методика разработки знаков и логотипов (1-я часть).

Теория. Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа.

Практика. Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры и возможности интуиции.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Тема 3.2. Методика разработки знаков и логотипов (2-я часть).

Теория. Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа.

Практика. В группах, будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Тема 3.3. Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт.

Теория. Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт.

Практика. Фирменный стиль. Разработка фирменного бланка и визитки. Разработка печатной продукции.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Тема 3.4 Футболка, фирменный пакет, авторучка.

Теория. Значение упаковки. Её роль и место.

Практика. Разработка товарного знака и выбор упаковки.

Форма контроля: наблюдение, викторина.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Раздел 4. Упаковка.

Тема 4.1. Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство.

Теория. Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.

Практика. Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.

Форма контроля: наблюдение, опрос, беседа.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.2 Принципы дизайна.

Теория. Точка, линия и форма. Цвет. Типографика. Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб.

Практика. Выполнение работы с использованием инструментов.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.3. Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.

Теория. Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.

Практика. Выполнение работы с использованием инструментов, защита работы.

Форма контроля: наблюдение, защита работы, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03

1.1.2. «Основы графического дизайна»

2 модуль (продвинутый уровень)

1.1.2.1. Цель и задачи программы Цель программы.

Развитие творческого самовыражения обучающихся посредством освоения методов графического дизайна и создания благоприятных условий для развития способностей детей. Выявление, развитие и поддержка талантливых обучающихся.

Задачи:

образовательные:

обучить учащихся способом владения компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой;

обучить учащихся правилам безопасной работы на компьютере; познакомить с основами знаний в области компьютерной графики и дизайна, цветопередачи, хранения графических изображений;

изучить основные понятия и принципы работы программы Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color; овладеть практическими навыками работы в Photoshop, Illustrator, InDesign,

Adobe Color, умением оптимально использовать инструменты программы Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color для реализации собственных проектов; обучить основам разработки проекта, определения его структуры, дизайна. **развивающие:**

способствовать раскрытию креативных способностей; привить интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению; развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе; развить способности при выполнении творческих работ; **воспитательные:**

прививать навыки общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам; развивать мотивации личности к познанию.

1.1.2.2. Планируемые результаты обучения

Личностные результаты обучения:

заложить основу умений общего характера, тесно связанных с личностными качествами; так или иначе важных во всякой профессии. Навыки критического мышления, решения задач, публичного выступления, делового общения, работы в команде, цифрового общения, организации деятельности;

метапредметные:

создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию; макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии

со стандартами презентации;

выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати; корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и -техническим условиям; вносить корректировку цветов в файл; сохранять файлы в соответствующем формате;

предметные:

знать технические требования, предъявляемые к работам в рамках методик;

знать основной инструментарий дизайнера и уметь правильно выбирать программное обеспечение для решения конкретных задач;

особенности и специфику использования приложения Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color, основы интерфейса и принципы взаимодействия с пользователем;

возможности приложения Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color для создания и обработки векторных и растровых изображений.

1.1.2.3. Учебный план 2 модуль (продвинутый уровень)

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации/ контроля
		всего	практика	теория		
1	Введение	2	0	2		Устный опрос
2	Компьютерная графика как область графического дизайна	8	2	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет, соревнование
3	Программные средства компьютерной графики	8	2	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет, опрос
4	Издательская система – Adobe InDesign	12	4	8	Лекция, практическое занятие	зачет, опрос
5	Растровая графика - Adobe Photoshop	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет, опрос
6	Векторная графика - Adobe Illustrator	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет
7	Векторная графика - Corel Draw	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет

8	Визуально-коммуникативная среда Adobe Flash	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет
9	Итоговое занятие. Защита творческого проекта	2	1	1	Демонстрация творческого проекта	защита творческого проекта
	Итого	72	25	47		

1.1.2.4. Содержание учебного плана

2 модуль (продвинутый уровень)

Тема 1. Введение

Теория. Введение. Техника безопасности. Виды дизайна – графический дизайн, промышленный дизайн, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, артдизайн, средовой дизайн и другие. Основные понятия графического дизайна. **Форма контроля:** устный опрос.

Тема 2. Компьютерная графика как область графического дизайна.

Теория. Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.

Практика. Редактирование объектов. Создание макетов. Изучение панели инструментов.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 3. Программные средства компьютерной графики.

Теория. Возможности графических редакторов. Элементы интерфейса: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов, палитры. Команды главного меню. Основные группы инструментов, их назначение. Основы работы со слоями Форматы графических файлов. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом.

Практика. Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Создание коллажа. Создание анимированной графики Основы типографики в графическом дизайне. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

Форма контроля: наблюдение, опрос, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen

Тема 4. Издательская система – Adobe InDesign.

Теория. История книги. Общие сведения о работе с персональным компьютером. Обзор программных средств издательства.

Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для выполнения проекта.

Практика. Возникновение и развитие печати. Создание рекламной листовки с использованием модульной сетки, текстовых и графических фреймов и дополнительных эффектов. На основе знаний, полученных при выполнении этой практической работы, создайте в InDesign любой одностраничный документ, содержащий текст и графику, например, в виде рекламного листка. Выполнение индивидуального проекта рекламного листка.

Форма контроля: опрос, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 5. Растровая графика - Adobe Photoshop

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

Практика. Adobe Photoshop: 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.

Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: опрос, наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 6. Векторная графика - Adobe Illustrator.

Теория. Введение в программу Adobe Illustrator. Закраска рисунков. Работа с текстом. Работа с объектами. Использование меню. Методы навигации. Работа с документами. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для выполнения проекта.

Практика. Использование меню палитр. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа. Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Поиск ресурсов при работе с Illustrator. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 7. Векторная графика - Corel Draw.

Теория. Интерфейс программы. Понятие объекта. Основные приемы работы с объектами. Преобразование объектов: перемещение, поворот, перетекание, перспектива. Интерактивный объем, настройки объема, псевдо 3D. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для выполнения проекта.

Практика. Векторная графика - Corel Draw. Поиск ресурсов при работе с Corel Draw. Верстка брошюры, шаблоны и стили. Создание визиток и календарных сеток. Создание и редактирование текста. Обычный и фигурный текст, особенности создания, применения, форматирования, взаимные преобразования.

Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 8. Визуально-коммуникативная среда - Adobe Flash.

Теория. Назначение программы. Интерфейс программы Adobe Flash. Переключение интерфейса. Рабочее пространство Adobe Flash. Работа с панелями и палитрами.

Практика. Работа с сетками, привязками и направляющими. Создание графических элементов. Инструменты рисования. Редактирование объектов. Панель Color (Цвет). Инструмент Deco Tool (Декорирование).

Трансформация объектов в Adobe Flash. Свободное трансформирование объектов. Искажение и масштабирование объектов. Зеркальное отражение и поворот объектов. Группирование объектов. Выравнивание объектов на сцене. Трехмерные графические возможности трансформации. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 9. Итоговое занятие.

Подведение итогов. Защита творческих проектов.

Календарный учебный график

1.1.3. Календарный учебный график (1 модуль - базовый)

Место проведения: г. Ульяновск, ул. Кузнецова д.18

Время проведения занятий: Изменения расписания занятий:

№ п/п	Месяц	Число	Тема занятий	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1			Раздел 1 Элементы и принципы дизайна	16		наблюдение, опрос
1.1			Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет	8		наблюдение, опрос
1			Линии. Контур	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2			Перспектива	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
3			Точка схода	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
4			Цвет	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
1.2.			Текстура и фактура. Товарные знаки	8	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
1			Текстура и фактура	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2			Текстура и фактура	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
3			Товарные знаки	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
4			Товарные знаки	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2			Раздел 2. Информационный дизайн	22		наблюдение, зачет, опрос
2.1			Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша	8	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
1			Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2			Плакат	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос

3			Афиша	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2.2			Полиграфический дизайн	8	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
1			Виды полиграфической продукции	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2			Виды полиграфической продукции	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
3			Создание проекта открытки, афиша	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
4			Создание проекта открытки, афиша	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
2.3			Веб-дизайн	6		наблюдение, опрос
1			Технологии создания Web-сайтов. Знакомство с HTML и CSS	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
2			Технологии HTML-верстки web-страниц	2	практическое занятие	наблюдение, опрос
3			Структура HTML-документа. Разметка текста	2	практическое занятие	наблюдение, опрос
3			Раздел 3. Фирменный стиль и элементы брендбука	16		наблюдение, зачет, викторина
3.1			Методика разработки знаков и логотипов (1-я часть)	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
1			Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение
2			Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры и возможности интуиции	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение
3			Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры и возможности интуиции	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3.2			Методика разработки знаков и логотипов (2-я часть)	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
1			Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа	2	Практическое занятие	наблюдение, зачет
2			Создание знакового логотипа	2	Практическое занятие	наблюдение
3			Создание знакового логотипа	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет

3.3			Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3.4			Футболка, фирменный пакет, авторучка	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, викторина
4			Раздел 4. Упаковка	18		наблюдение, опрос, беседа, зачет, защита работы
4.1			Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос, беседа
1			Дизайн упаковки.	2		наблюдение, опрос
2			Поиск стиля. Форма. Светотень	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
3			Объем и пространство	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
4.2			Принципы дизайна	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
1			Точка, линия и форма. Цвет. Типографика	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение
2			Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3			Выполнение работы с использованием инструментов	2	практическое занятие	опрос, зачет
4.3			Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония	6		наблюдение, защита работы, зачет
1			Ассиметрия	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
2			Доминанта	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет
3			Динамизм. Гармония. Защита работы.	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита работы, зачет
			Всего	72		

1.1.4. Календарный учебный график (2 модуль – продвинутый)

Место проведения: г. Ульяновск, ул. Кузнецова д.18

Время проведения занятий:

Изменения расписания занятий:

№ п/п	Месяц	Число	Тема занятий	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1			Введение	2		устный опрос
2			Компьютерная графика как область графического дизайна	8		наблюдение, соревнование, зачет
2.1			Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение
2.2			Цветовые модели RGB, CMYK, HSB	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение
2.3			Форматы графических файлов. Сохранение изображения	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение
2.4			Основы работы с графическими объектами	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, соревнование, зачет
3			Программные средства компьютерной графики	8	Лекция, практическое занятие	наблюдение, зачет, опрос
3.1			Графические редакторы. Элементы интерфейса. Команды главного меню. Основные группы инструментов, их назначение	2	Лекция, практическое занятие	опрос
3.2			Основы работы со слоями Форматы графических файлов. Методы сжатия графических данных	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
3.3			Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Создание коллажа	2	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос

3.4			Создание анимированной графики. Основы типографики. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет, опрос
4			Издательская система – Adobe InDesign	12	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
4.1			История книги. Общие сведения о работе с персональным компьютером. Обзор программных средств издательства	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
4.2			Возникновение и развитие печати. Создание рекламной листовки	2	Лекция, занятие	практическое	опрос
4.3			Возникновение и развитие печати. Создание рекламной листовки	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
4.4			Создание текстовых и графических фреймов и дополнительных эффектов.	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
4.5			Создание в InDesign любой одностраничный документ.	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
4.6			Создание в InDesign любой одностраничный документ	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
5			Растровая графика - Adobe Photoshop	10	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет, опрос
5.1			Знакомство с Adobe Photoshop. Понятие цвета в Photoshop. Цветовая модель RGB	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, опрос
5.2			Коррекция изображения (яркость, контрастность, цветовая гамма)	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, опрос
5.3			Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
5.4			Устранение дефектов кожи, эффекта красных глаз, изменение цвета глаз	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, опрос, зачет

5.5			Фокусировка на определенном объекте изображения	2	Лекция, занятие	практическое	опрос, зачет
6			Векторная графика - Adobe Illustrator	10	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет
6.1			Введение в программу Adobe Illustrator. Закраска рисунков. Работа с текстом. Работа с объектами. Использование меню. Методы навигации. Работа с документами	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
6.2			Использование меню палитр	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
6.3			Использование инструмента Zoom Прокрутка документа. Просмотр иллюстрации	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
6.4			Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, опрос, зачет
6.5			Поиск ресурсов при работе с Illustrator	2	Лекция, занятие	практическое	защита индивидуального проекта, зачет
7			Векторная графика - Corel Draw	10	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет
7.1			Интерфейс программы. Понятие объекта. Основные приемы работы. Преобразование объектов	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
7.2			Поиск ресурсов при работе с Corel Draw. Верстка брошюры, шаблоны и стили	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
7.3			Создание визиток и календарных сеток	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет

7.4			Создание и редактирование текста. Обычный и фигурный текст	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
7.5			Особенности создания, применения, форматирования, взаимные преобразования	2	Лекция, занятие	практическое	защита индивидуального проекта, зачет
8			Визуально - коммуникативная среда Adobe Flash	10	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет
8.1			Назначение программы. Интерфейс программы Adobe Flash. Переключение интерфейса. Работа с панелями и палитрами.	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
8.2			Работа с сетками, привязками и направляющими. Создание графических элементов. Инструменты рисования	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
8.3			Редактирование объектов. Панель Color (Цвет). Инструмент Deco Tool (Декорирование). Трансформация объектов в Adobe Flash. Свободное трансформирование объектов	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
8.4			Искажение и масштабирование объектов. Зеркальное отражение и поворот объектов	2	Лекция, занятие	практическое	наблюдение, зачет
8.5			Группирование объектов. Выравнивание объектов на сцене. Трехмерные графические возможности трансформации	2	Лекция, занятие	практическое	защита индивидуального проекта, зачет
9			Итоговое занятие	2	Демонстрация творческого проекта		Защита творческого проекта
			Всего	72			

Рабочая программа воспитания

Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

Целью воспитания является развитие интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; развитие интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; определение ценностей авторства и участия в техническом творчестве; выработка навыков определения достоверности и этики технических идей; формирование отношения к влиянию технических процессов на природу; определение ценностей технической безопасности и контроля; формирование отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; формирование уважения к достижениям в технике своих земляков; выработка воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; получения опыта участия в технических проектах и их оценки.

Задачами воспитания по программе являются:

Воспитательные задачи:

- воспитание информационной культуры;
- развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность, уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении программы;
- воспитание положительного отношения к сверстникам и взрослым;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- воспитание эмоциональной отзывчивости на процесс и полученный результат.

Обучающие задачи:

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;

- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве.

Развивающие задачи:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Целевые ориентиры по программе:

- освоение студентами понятия о технической деятельности в России, а также истории техники в России и мире;
- принятие и осознание значения техники в жизни российского общества;
- принятие и осознание ценностей технической безопасности и контроля;
- определение ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- формирование отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического

развития России и своего региона;

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей);
- формирование уважения к старшим, людям труда, педагогам, сверстникам;
 - формирование навыков наблюдения, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в технической области познания;

Формы и методы воспитания

Решение задач информирования студентов, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

Ключевой формой воспитания студентов при реализации программы является организация их взаимодействий в практических упражнениях, в подготовке и проведении календарных праздников, самостоятельной подготовке.

В воспитательной деятельности со студентами по программе используются методы воспитания: моделирование – процесс создания и применения моделей; метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения, педагогического требования, индивидуальных и возрастных особенностей и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки студентов в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности студенческого коллектива на основной учебной базе реализации программы в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности

на этих площадках.

Анализ результатов воспитания

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением студентов, их общением, отношениями друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов студентов в процессе реализации программы и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного студента, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках следующих направлений – модулей воспитательной работы.

№	Модуль	Виды, формы и содержание деятельности
1.	Учебное занятие	Беседы; просмотр иллюстративного материала (презентации, подготовленные в программе PowerPoint); групповая работа и работа в малых группах и в парах), «мозговой штурм».

2.	Внеучебная деятельность	Проведение экскурсий; создание проектной работы.
----	-------------------------	--

Планируемые результаты

1. Сформированность воспитания информационной культуры.
2. Сформированность умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность, уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении программы.
3. Сформированность воспитания положительного отношения к сверстникам и взрослым.
4. Расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения.
5. Сформированность системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой.
6. Расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.
7. Формирование навыка сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Мастер-класс по созданию текстовых	Октябрь	Работа в группах	Фото- и видеоматериалы

	материалов			
2	Интеллектуально-развлекательная игра «Безопасность в интернете»	Ноябрь	Интеллектуально-развлекательная игра	Фото- и видеоматериалы
3	Мастер-класс по созданию «интеллект-карты»	Январь	Мастер-класс	Фотоотчет об экскурсии.
4	Экскурсия	Февраль	Экскурсия	Фото- и видеоматериалы
5	Просмотр и дальнейшее обсуждение фильма	Март	Круглый стол	Фото- и видеоматериалы
6	Мастер-класс по созданию мелкой печатной продукции	Апрель	Мастер-класс	Фото- и видеоматериалы
7	Защита проектных работ	Май	Конференция	Фото- и видеоматериалы

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

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

1.2. Состав группы:

Группа обучающихся состоит из **10 человек**. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

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

1.3. 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 детей 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 детей посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

2.3. Оценочные материалы для мониторинга результатов обучения

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка ребенка			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебнотематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой)	1
		Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10

1. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины); Средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой); Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	1 5 10
	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка ребенка			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); Средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	1 5 10
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); Максимальный уровень (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 (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	1

		Репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца); Творческий уровень (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:			
3.1.1. 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, испытывает трудности).	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 учебноисследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебноисследовательской работе	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1.	1 5 10
3.2. Учебно- коммуникативные умения:			
3.2. Учебнокоммуникативные 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 в построении 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 в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил Безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	1
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (ребенок 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 ребенка 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).

2.4 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.metodkopilka.ru/>

2.5. 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.)

2.6. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 57». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022.
2. Л. Залогова. Компьютерная графика. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2023.
3. Н.В. Макарова. Информатика. Учебник для 5-6 классов. - С.-П.:ПИТЕР, 2023.
4. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Специальная информатика. Учебное пособие. – М.:АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2022.
5. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Общая информатика. Учебное пособие. – М.:АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2023.
6. И. Трофимова. Информатика в схемах и таблицах. – М.:ЭКСМО, 2022.
7. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2023.

8. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2022
9. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2023
10. Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике [Текст] /пер. с англ. – М., 2022. – 480 с.
11. Буковецкая, О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет [Текст] / 2 изд., испр. – М.: ДМК Пресс., 2023. – 304 с.
12. Райе, Л. 22 закона создания бренда [Текст] / Л. Райе, Э. Райе. – М.: Издательство «АСТ», 2021. – 149 с. 31. Рудер, Э. Типографика [Текст]: учеб.пособие / Э. Рудер. – М., Книга, 2024. – 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», 2023. – 524 с.
14. Музыкант, В. Л.Формирование бренда средствами PR и рекламы [Текст] / В. Л. Музыкант. – М.: Экономистъ, 2022. – 608 с.
15. Мильчакова, Н.Е. Дизайн логотипов с учетом современных технологий представления информации [Текст]. – Москва, 2023. – С. 1-5.

Список литературы для обучающихся и 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, 2023.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука- Общество», 2023.
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2022
5. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2023.
6. Берд, Д. Веб-дизайн. Руководство разработчика [Текст] – СПб.: Питер, 2023. – 165 с.
7. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре [Текст]: учеб.пособие / Л.Бхаскаран. – М.: Изд-во: «Артродник», 2023. – 258 с.
8. Васильев, Г.А. Основы рекламной деятельности [Текст] / Г.А. Васильев, В.А. Поляков. – М.: Изд-во: «Юнити-Дана», 2022. – 414 с.
9. Веркман, К. Использование товарных знаков в рекламе [Текст] / К. Дж. Веркман. – М.: Прогресс, 2024. – 224 с.
10. Капр, А. Эстетика искусства шрифта [Текст]: учеб.пособие/ А. Капр. – М., «Книга», 2022. – 128 с.
11. Каров, П. Шрифтовые технологии [Текст] / Описание и инструментарий. пер. с англ. – М.: Мир, 2023. – 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.