

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 13

от « 09 » 06 2023

Председатель МС,

зам. директора по НМР:

Коновалова О.Н.

УТВЕРЖДЕНО:

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

Мельник О.В.

Приказ № 663

от « 13 » 06 2023

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Азбука компьютерной графики»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 11-14 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

Братск, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Азбука компьютерной графики» разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20), Приказ Министерства образования и науки РФ № 816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», Приказ МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска № 326 от 01.04.2020 г. «Об утверждении положения об электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи города Братска», Письмо Министерства образования Иркутской области от 18.11.2016 г. № 02-55-11252116 «О направлении методических рекомендаций»).

Направленность программы – техническая.

Уровень – стартовый. Предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. Вскрывает самое главное, фундаментальное, и в то же время самое простое в каждой теме, предоставляет обязательный минимум, который позволяет создать пусть неполную, но обязательно цельную картину основных представлений. Задания этого уровня просты, носят в основном репродуктивный характер, имеют шаблонные решения.

Актуальность программы определяется тем, что обозначенные в ней знания и умения компьютерной графики учитывают современные достижения науки и техники. Программа ориентирована на запросы учащихся, родителей, социума.

Педагогическая целесообразность

В настоящее время IT технологии прочно вошли в нашу жизнь. Компьютерная графика внедрилась во все сферы нашей деятельности и играет огромную роль в жизни современного делового человека, поэтому компьютерная графика и офис Windows, развивается стремительно, требует молодых талантливых специалистов способных удовлетворить самый взыскательный художественный вкус. Программа направлена на формирование интереса учащихся не только к компьютерной графике, но и к личностному самосовершенствованию, художественно-творческой и коммуникативной деятельности, на приобретение первоначальных

необходимых знаний, развитие определенных навыков и умений, создание условий для творческого самовыражения личности учащегося, осуществления психологической и практической подготовки к труду, связанному с IT технологиями.

Отличительные особенности программы

Программа «Азбука компьютерной графики» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению творческих работ способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение программы «Азбука компьютерной графики» 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.

В 2023-2024 учебном году в программу включено формирование функциональной грамотности, а именно **компьютерной грамотности**. Компьютерная грамотность — это владение минимальным набором знаний и навыков работы на компьютере, использования средств вычислительной техники; понимание значения информационной технологии в жизни общества.

Адресат программы: учащиеся 11-14 лет, характеризуются резким возрастанием познавательной активности и любознательности, возникновением познавательных интересов. В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. В это время школьные интересы уступают свое место внеучебным, направленным на практическое применение, как в настоящем, так и в будущем.

Форма обучения: групповая.

Принцип комплектования групп:

На программу принимаются учащиеся, обучающиеся по дополнительной общеразвивающей программе «Основы дизайна» и по дополнительной общеразвивающей программе «Основы изобразительного искусства, художественного проектирования и дизайна», т.к. программа «Азбука компьютерной графики» является спецкурсом к данным программам. Зачисление учащихся проводится на основании письменного заявления от родителей. Количественный состав групп - 10 человек.

Срок реализации программы 1 год с общим количеством часов – 72. Занятия проводятся 1 раз в неделю 2 учебных часа. Длительность одного учебного часа – 45 минут, с перерывом 10 минут.

В рамках программы предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей – инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Азбука компьютерной графики» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы Microsoft Teams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google класса).

В рамках программы «Азбука компьютерной графики» осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенный жанр художественного творчества – графический дизайн. В качестве основных методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (рассказ, беседа), частично-поисковые, игровые и мультимедийные технологии.

Цель: развить начальные умения в области компьютерной графики, обработке фотографий, создании видеороликов.

Задачи
<i>Образовательные</i>
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать начальные знания, умения и навыки в области работы с ПК, программой Movavi Video. - обучить стартовым навыкам работы с программой Adobe Photoshop; - научить работать с инструментами (мышь) по созданию продукта; - сформировать знания о приемах работы в разных видах техники исполнения компьютерной графики; - сформировать знания и умения по созданию презентационных видеороликов, как способа представления творческих работ.
<i>Развивающие</i>
<ul style="list-style-type: none"> - развивать индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение); - развивать коммуникативные навыки; - развивать креативные (творческие) способности; - развивать умение и навыки самоанализа.
<i>Воспитательные</i>
<ul style="list-style-type: none"> - воспитывать аккуратность, трудолюбие, положительное отношение к труду; - воспитывать эстетический вкус.

Планируемые результаты:

Предметные	Метапредметные:	Личностные:
Учащиеся овладеют основами	– Сформируют	Проявят

<p>работы на ПК в практической деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомятся с оборудованием (ПК) и программой Adobe Photoshop, Movavi Video; - познакомятся с основами компьютерного дизайна, его основными критериями необходимыми для создания итогового продукта; - изучат правила безопасности при работе с инструментами; познакомятся с профессиональной терминологией. - научатся делать презентационные ролики в программе Movavi Video. 	<p>умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.</p>	<p>личностные качества (аккуратность, трудолюбие, терпение, положительное отношения к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения.</p>
---	---	---

Учебный план

№	Тема	Кол-во часов	теория	практика	При дистанционном обучении	Форма промежуточной аттестации / контроля
1.	Вводное занятие	2	1	1	2	-
2.	Основы работы в Inet, поиск нужных фотографий и музыки	8	4	4	8	Творческое задание
3.	Основы графического дизайна	16	6	10	16	
4.	Допечатная обработка работ	10	4	6	10	
5.	Основы коллажа	22	8	14	22	
6.	Movavi Video. Создаем свой видеоролик	12	6	6	12	
7.	промежуточная аттестация	2	-	2	2	Представление презентационного видеоролика
	итого	72	29	43	72	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие	2								
Основы работы в Inet, поиск нужных фотографий и музыки	6	2							

Основы графического дизайна		6	10						
Допечатная обработка работ				10					
Основы коллажа					6	8	8		
Movavi Video. Создаем свой видеоролик								8	4
Промежуточная аттестация									2
Всего	8	8	10	10	6	8	8	8	6

Содержание

На теоретических занятиях учащиеся узнают о работе ПК, поиску нужных изображений для работы в программе Power Point, программе Paint, об истории компьютерной графики, о современных требованиях к профессии дизайнера, о новейших технологиях компьютерной графики. Предоставляется возможность закрепить на практике все представленные теоретические темы программы, что существенно влияет на восприятие и усвоение материала учащимися.

На практических занятиях формируются компетенции в выполнении рисунков при помощи компьютерных программ, создание презентаций, приобретается начальный опыт работы с ПК и ее составляющими, воспитывается дисциплинированность, любовь к профессии дизайнера, уверенность в своих силах. Практические задания строятся так, чтобы не фиксировать слабые стороны учащегося, а подчеркивать сильные, укреплять его веру в себя, давая возможность ему быть успешным.

Большое внимание в образовательном процессе уделяется воспитанию учащихся. Для этого используются разнообразные методы воспитания: личный пример, убеждения, метод одобрения и осуждения, метод контроля.

Внедрение здоровьесберегающих технологий в учебно-воспитательный процесс способствует становлению и развитию психически и физически нравственно здоровой личности.

Программа «Азбука компьютерной графики» стартового уровня обучения включает в себя 6 разделов.

Вводное занятие – 2 ч.

Инструктаж по ТБ. Знакомство с ПК.

Раздел 1 Основы работы в Inet, поиск нужных фотографий и музыки – 8 ч.

Знакомство с работой на ПК, системой поиска в Inet, изучение сайтов для скачивания изображений и музыки.

Раздел 2 Основы графического дизайна – 16 ч.

Изучаем создания рисунка при помощи компьютерных программ. Работаем с деталями и спецэффектами. Изучаем интерфейс программы Adobe Photoshop.

Раздел 3 Допечатная обработка работ – 10 ч.

Изучаем технику обработки отсканированных, сфотографированных готовых работ. Инструменты искажения, цветокоррекции. Маски слоя.

Раздел 4 Основы коллажа – 22 ч.

Изучаем техники построения кадра коллажа, раскадровки, золотого сечения. Учимся создавать коллажи в различных техниках.

Раздел 5 Movavi Video. Создаем свой видеоролик – 12 ч.

Изучаем интерфейс программы Movavi Video. Учимся создавать простые видеоролики с наложением эффектов и звука.

Промежуточная аттестация – 2 ч.

Оценочные материалы

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме выполнения творческого задания (Приложение 1).
- **Тематического** - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме творческих заданий, тестов, представления своих работ и обсуждения их.
Диагностический материал – рекомендации учащимся по разработке творческого продукта, план защиты продукта в рамках творческого проекта (Приложение 2-4).
- **Промежуточная аттестация по итогам освоения программы** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в конце учебного года (май) в форме представления презентационного видеоролика, как способа представления творческих работ (выполненных на занятиях по ДОП «Основы дизайна») (Приложение 4-5).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебное занятие строится следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочередно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

Методической основой обучения выбрана Информационно-коммуникационная технология (Г.Р.Громов, В.И. Грищенко, Б.Хантер, П.П. Ершов и др.) ИКТ – это совокупность методов, процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей. И технология учебных проектов (А.В.Хуторской, В.В.Гузев,

Е.Б. Полат). В отличие от традиционного процесса обучения она позволяет реализовать творческое сотрудничество педагога и учащегося, интеллектуальное партнерство, активную деятельность со стороны учащегося, индивидуальный подход к учащимся через корректировку сложности выбранного учебного проекта.

Для создания ситуации успеха учащихся применяются методы: авансирования успешного результата, скрытое инструктирование учащегося, мобилизация активности или педагогическое внушение.

Цифровые образовательные ресурсы: фотографии, видеофрагменты, звукозаписи, символьные объекты и текстовые документы и иные учебные материалы, необходимые для организации учебного процесса.

В ходе образовательного процесса в целях эффективности организации учебно-творческой деятельности учащихся педагогом могут быть использованы:

А) следующие приемы и методы:

- объяснительно – иллюстративный, он способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации с помощью рассказа, демонстрации наглядного материала и технических средств,

- репродуктивный метод, он направлен на формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.,

- метод проблемного обучения помогает педагогу организовать активную самостоятельную деятельность учащихся с целью творческого овладения ими профессиональными знаниями, умениями, навыками.

- метод проекта, он способствует индивидуализации учебного процесса, развитию самостоятельности учащихся, правильному планированию их учебной деятельности и исследовательской работы, продуктивному завершению работы.

- игровые формы деятельности и эвристические методы в сочетании с объяснительно-иллюстративными и репродуктивными методами с учетом возрастных особенностей учащихся среднего школьного возраста.

Изучение теории предполагает такие формы проведения занятия, как:

- устное объяснение нового материала с записью ключевых моментов с доски — в конспект в начале занятия;
- устно вопросы «на засыпку», — для закрепления ранее изученного материала в начале каждого занятия;
- показ слайдов по теме занятия с помощью локальной сети или мультимедийного проектора;
- демонстрация выполнения работы по теме занятия со всеми подробностями и пояснениями с помощью локальной сети или мультимедийного проектора.

Практические задания предполагают такие формы проведения занятия, как:

- вслед за теорией — выполнение работы непосредственно на компьютере (на каждом занятии)
- творческая работа, включающая:
- создание эскиза на бумаге: два-три варианта композиции, проработка отдельных деталей,
- его воплощение на компьютере,
- демонстрацию готового проекта с помощью локальной сети или мультимедийного проектора; последующее обсуждение проекта всей группой и его оценку.

Условия реализации программы

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

Техническое оснащение:

Материально-технические:

- Наличие 12 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, Adobe Photoshop; Premiere PRO.
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.

В рабочей зоне педагога должно быть:

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем у учащихся;
- мультимедийный проектор;
- учебная доска для компьютерного класса;
- интерактивная доска.
- цветной принтер для печати готовых работ учащихся.

Требования к учащимся: учащиеся должны посещать учебные занятия и выполнять все практические задания и проектные работы в установленный срок.

Список литературы

Для педагога:

1. Скотт Келби - Классические эффекты Photoshop
2. Кэтрин Айсманн - Маски и композиция в Photoshop
3. Дэн Маргулис - Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции

Для детей и родителей:

1. С. Хазова – Компьютерная графика
2. Т. А. Подосенина – Искусство компьютерной графики для школьников
3. Д. Миронов – Компьютерная графика в дизайне

Приложение 1

Творческое задание для определения начальной подготовки учащегося

1. Нарисовать в одной из компьютерных программ (Paint, PowerPoint) рисунок на заданную тему (например, «Лето»).
2. Сохранить работу в указанной папке в формате .jpg
3. Рассказать о своей работе.

Таблица: «Результаты оценивания качества творческого задания для определения начальной подготовки учащегося»

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого продукта				Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Сохранение работы (самостоятельно или с помощью педагога) (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)	Представление творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

Приложение 2

Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»

№	Ф.И. учащихся	Вид контроля				
		Входящий	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1						
2						

Приложение 3

Таблица: «Результаты оценивания качества творческих продуктов» для тематического контроля

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого продукта				Итого	Результат
		Наличие названия	Наличие развернутого	Качество и аккуратность	Представление		

		изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	рассказа об этапах подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	(0 – 3 баллов)	творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

Приложение 4

План защиты творческого продукта учащимся

1. Озвучить выбранную тему проекта и продукта, обосновать ее выбор.
2. Рассказать, что послужило источником для разработки идеи и описаний для изготовления работы?
3. Представить саму работы и аргументировать его композиционное и цветовое решение.
4. Характеристика применяемых программ и спецэффектов.
5. Характеристика творческого продукта (название, количество слайдов (их озвучивание), принцип работы и описание по изготовлению проекта).
6. Где можно использовать данный проект?
7. Что нового узнали, чему научились в процессе реализации творческого проекта.
8. В чем выражается ваше авторство (например: внесение изменений в изготовление продукта, разработка своей цветовой схемы, добавление дополнительных деталей, оформление и т.д.).

Приложение 5

**Таблица: «Результаты оценивания качества презентации творческих продуктов в рамках творческого проекта»
для проведения промежуточной аттестации (педагогом и внешними экспертами)**

Фамилия Имя	Критерии оценки представления творческих работ:					Итог	Результат
	Художественное исполнение	Использование спецэффектов	Сложность технического исполнения	Завершенность	Оригинальность замысла		
...							

Критерии оценки презентации творческих продуктов в рамках проекта:

1. Художественное исполнение.

3 балла – Художественный и технический уровни работы на высоком уровне. В работе гармоничное цветовое сочетание, оригинальное композиционное решение, грамотно подобран дизайн элементов оформления. Слайды правильно подобраны с информационной точки зрения подачи информации.

2 балла - Работа выполнена с недочетами, элементы дизайна присутствуют, но не везде, не качественно сделан ролик. Допущены ошибки в цветовом сочетании. Композиционное решение не оригинально.

1 балл – Работа выполнена с ошибками, не подобрано цветовое сочетание, отсутствует композиция.

2. *Использование спецэффектов.*

3 балла – В ролике использованы эффекты перехода, анимации и т.д.

2 балла – Наибольшее кол-во спецэффектов отсутствует.

1 балл – Спецэффекты не использованы.

3. *Сложность технического исполнения.*

3 балла – Качество и степень сложности технического исполнения работы на высоком уровне.

2 балла – Простое оформление.

1 балл – Работа не качественна, работа выполнена недостаточно аккуратно.

4. *Завершённость проекта*

3 балла - Работа сделана полностью. Соответствуют поставленным учебным задачам.

2 балла - Работа не завершена, остались не отвеченные вопросы. Есть небольшие недочеты.

1 балл - Не закончена. Есть ошибки.

5. *Новизна, оригинальность работы.*

Оценивается глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств.

3 балла – Работа оригинальна, образна, интересные формы подачи.

2 балла – Присутствует оригинальность.

1 балл - Не использованы оригинальные средства выражения.

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов