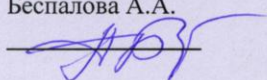


Российская Федерация
Департамент образования администрации г. Братска
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
Муниципального образования г.Братска

РАССМОТРЕНО:
Заседание МС
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска
Протокол № 1
От « 10 » 09 2018
Председатель МС,
зам. директора по НМР:
Беспалова А.А.



УТВЕРЖДЕНО:
Приказ № 590
От « 10 » 09 2018
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 12-17 лет

Автор- разработчик:

педагог дополнительного образования

Набережнова-

Шибанова М. В.

Братск, 2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Графический дизайн» 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.

Освоение программы «Графический 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.

В основу обучения по данной программе положен метод художественного проекта, предполагающий поэтапное создание учащимся творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков. Проблемно-поисковый характер данного метода предполагает активное самостоятельное использование учащимися возможностей современной информационной среды.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству.

Учитывая требования компетентностного подхода в обучении, в рамках реализации программы «Графический дизайн» разработана программа компетентностного компонента, включающая дополнительно – развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности, целью проведения которой является формирование основ коммуникативной компетентности учащихся.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные:

1. Владеет основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования.
2. Владеет практическими действиями: создает изображения, печатную продукцию и анимированные изображения.
3. Умеет работать с компьютерной графической программой и её компонентами.
4. Владеет приемами и основами графического дизайна.

Метапредметные:

1. Развиты творческие способности: образное мышление, наблюдательность, память, воображение.
2. Развиты композиционное мышление и системно-информационное восприятие.

Личностные:

1. Сформирована мотивация к учебным занятиям и к конкурсной деятельности.

2. Сформированы умения планирования своей работы и доведения поставленной задачи до конца.

Цель: развитие творческих способностей учащихся посредством использования компьютерных графических программ при создании художественных изображений, печатной продукции и анимированных изображений.

ЗАДАЧИ:

Обучающие:

1. Научить основам знаний в области композиций, дизайна, формообразования.
2. Научить практическим действиям – художественным навыкам оформления документов на компьютере (титульных листов, объявлений, открыток и пригласительных, текстового оформления, рекламных проспектов), художественной обработке фотографий.

Развивающие:

1. Способствовать развитию у учащихся системно-информационного восприятия мира.
2. Развивать творческие способности, характерные для дизайнера (образное мышление, наблюдательность, память, воображение).
3. Развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение.

Воспитательные:

1. Развивать устойчивый интерес к регулярным занятиям компьютерной графикой.
2. Воспитывать умение планировать свою работу.

ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность, в содержание которой включаются теоретическая и практическая части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической. Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Теоретическая часть предполагает изучение учащимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по программе «Графический дизайн» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте. Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Программа предусматривает формирование у учащихся знаний и навыков, позволяющих им в полной мере раскрыть свои творческие способности, в том

числе: практических навыков использования возможностей программ для компьютерной графики, изучения различных способов и стилей рисования, а также основных возможностей обработки и ретуширования фотографий.

Учебное содержание общей программы «Графический дизайн» включает в себя изучение программы Adobe Photoshop и её компонентов.

Таким образом, учебное содержание знакомит учащихся с общими принципами работы с различными программами компьютерной графики, также большое внимание уделяется обучению традиционному рисованию с учётом особенностей по переносу и доработке рисунка с помощью компьютерных программ.

Пояснения к учебному плану

Образовательная программа «Графический дизайн» рассчитана на 1 год обучения с общим количеством часов 144 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, длительностью 45 минут с 10 минутным перерывом.

В группу набираются подростки 12-17 лет. Количество учащихся в группе – 12 (в соответствии с укомплектованностью рабочих мест персональными компьютерами в кабинете).

По окончании обучения по программе «Графический дизайн» учащимся выдаётся документ установленного образца.

Программа «Графический дизайн» включает в себя 5 модулей:

1. Основы фотошопа. Компьютерная графика - область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Теория изобразительного искусства как теория предметного изображения на плоскости. Два непеременимых условия создания гармонии: равновесие, единство и соподчинение. Художественный образ. Ассоциация – психологическая связь представлений о различных предметах и явлениях, выработанных жизненным опытом. Эмоции, чувства и средства их выражения. Ассоциативная композиция.

Учащиеся знакомятся с видами композиции: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно-пространственная композиция. Наиболее удобный для восприятия вид информации – информация графическая. Ассоциация, ассоциативное восприятие. Средствами выражения художественного образа – форма. Элементами организации плоскостной композиции: точка, линия, пятно. Линия как одно из средств композиции. Виды линий. Динамичность линии, главные линии в композиции – вертикаль и горизонталь.

2. Работа с фотографией. Цвет является выражением художественного образа. Учащиеся знакомятся с основными характеристиками цвета, цветовых контрастах, смешении цветов, колорите, цветовой гармонии, цветовом языке, цветовой гармонии и цветовой культуре. Учатся обработке фотографий и созданию коллажей.

3. Художественный фотошоп. Создание рисованных с помощью инструментов «кисти» изображений или обработка фотографий под реалистичную живопись развивает творческое мышление и является выражением художественного образа.

работа по набору групп									
Основы фотошопа	8	8							
Работа с фотографией		10	18	6					
Художественный фотошоп				10	14	16	6		
Типографика							10		
Анимация								18	12
Итоговый контроль (промежуточная аттестация)									2
Создание своего портфолио									2
Всего	12	18	18	16	14	16	16	18	16

СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДМЕТА

Организационная работа по набору учебных групп- **4 часов**

Вводное занятие:

Введение в курс, история компьютерной графики. Инструктаж по технике безопасности – **2 часа**.

Раздел 1. Основы фотошопа - 16 ч.

Знакомство с программой и программным обеспечением. Основы работы Photoshop. Инструменты рисования. Цветоделение: CMYK и RGB. Правила «золотого сечения» и «триады». Работа с простым объектом: методы выделения и вырезания объекта. Отделение выбранных частей. Работа со слоями: группировка и структурирование слоев. Параметры наложения. Применение эффектов к слоям и объектам. Способы комбинирования. Использование градиентов и заливок. Создание шаблонов.

Теория: 8 часов; Практика: 8 часов

Раздел 2. Работа с фотографией - 34 ч.

Изучение методов обработки изображений. Знакомство со способами обработки фотографий и их практическое применение. Регулировка яркости и контрастности с помощью уровней; насыщенность фотографии; цветокоррекция. Изучение техники фотомонтажа. Маски. Применение и удобство использования. Работа с камерой RAW, изучение света и основ ретуши.

Теория: 14 часов; Практика: 20 часов

Раздел 3. Художественный фотошоп - 46 ч.

Знакомство с масками слоя. Техника cell-shading (сел-шейдинг). Ее характерные особенности и цели применения. Простейшее рисование. Техника line-art (лайн-арт). Монохромные изображения. Техника pixel-art (пиксел-арт). Рисование в технике пиксел. Создание анимационного героя (стили: «комикс», «аниме», «пор-арт»). Создание космических сюжетов. Методы комбинирования для создания сложных коллажей. Художественная работа (стили: «гуашь», «акварель», «пастель»). Изучение техники иллюстраций.

Теория: 14 часов; Практика: 32 часов

Раздел 4. Типографика - 10 ч.

Изучение основ типографики. Правильный подбор шрифта и его цветового значения. Создание визиток, буклетов, афиш. Фирменный стиль.

Теория: 5 часов; Практика: 5 часов

Раздел 5. Анимация - 30 ч.

История анимации. Инструменты анимации, ее виды и программы. Принципы построения анимации и еераскадровки. Создание простой покадровой анимации. Инструмент «марионетка». Теория сложной анимации: теория расчета движения, упреждение. Создание сложного анимированного gif изображения.

Теория: 8 часов; Практика: 22 часов

Итоговая аттестация

2 часа

Создание своего портфолио

2 часа

Оценочные материалы

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме теста для определения уровня готовности учащихся к освоению программы и разделения учащихся на мини группы. Диагностический материал – вопросы для теста, критерии оценивания и таблица фиксации результатов в приложении 1.
- **Текущего** – организация проверки качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися на учебных занятиях в форме тестов, практических заданий, тематических уроков (Приложение 2).
- **Тематического** - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме письменных тестирований (5 тестов за учебный год) и в форме защиты и представления своего творческого проекта (не менее 3 в год).
Диагностический материал – материалы тестов, рекомендации учащимся по разработке творческого проекта, план защиты проекта (Приложение 3-8).
- **Итоговый контроль** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в рамках **промежуточной аттестации** в конце учебного года (май) в форме защиты одного творческого продукта по выбору и представления своего портфолио творческих проектов.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические указания к программе

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 технология учебных проектов. 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, символные 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:

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: WindowsXP (WindowsSeven), AdobePhotoshop;
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве соответствующем нормативам наполняемости групп.

Оборудование общего назначения

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

В рабочей зоне педагога должно быть:

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

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

Литература

Скотт Келби - Классические эффекты Photoshop

Кэтрин Айсманн - Маски и композиция в Photoshop

Дэн Маргулис - Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции

Тест на определение уровня готовности учащегося к освоению программы «Творческий потенциал»

Вопросы теста:

1. Что вы понимаете под словом творчество?
 - а) для меня творчество – это создание принципиально нового, возможность выразить себя, свободно фантазировать и творить;
 - б) у меня никогда не было времени и желания задумываться над такими вещами;
 - в) мне кажется, возможность творить дана далеко не всем;
 - г) творчество – это постоянный, непрерывный поиск новых идей и возможностей.
2. На работе вам дали внеплановое, но очень интересное творческое задание. Как скоро вы начнете его выполнять?
 - а) займусь им дома после работы;
 - б) постараюсь побыстрее выполнить свои основные обязанности, а после, прямо на работе, займусь выполнением этого поручения;
 - в) никогда не занимаюсь внеплановой работой;
 - г) сразу же.
3. Вы идете по музею и видите картину с абстрактным изображением: кружки, мазки, треугольники. Что вы об этом думаете?
 - а) оригинальное произведение искусства;
 - б) бред какой-то;
 - в) кому-то, видимо, нечем было заняться;
 - г) что автор хотел этим выразить.
4. Вам показывают карточный фокус. Ваша реакция?
 - а) очень интересно, как же это получилось?
 - б) все фокусы – обман;
 - в) пытаюсь повторить фокус;
 - г) меня фокусы не интересуют.
5. Какую книгу вы порекомендуете прочитать своему другу?
 - а) что-нибудь из беллетристики;
 - б) разумеется, классическую литературу;
 - в) порекомендую произведение нового автора;
 - г) что-нибудь развлекательное: приключения, детективы и т. д.
6. Что вы думаете в тот момент, когда вам приходится заниматься скучной работой?
 - а) когда же все это закончится;
 - б) как бы ее разнообразить;
 - в) для меня любая работа интересна;
 - г) ничего не думаю, просто делаю ее.
7. Как вы ведете себя в обществе?
 - а) как можно тише, стараюсь находиться в тени;
 - б) все зависит от моего настроения;
 - в) веду себя естественно;

г) постараюсь оказаться в центре внимания.

8. У вас выдалось свободное время. Как вы его проведете?

а) дома перед экраном телевизора;

б) постараюсь все успеть: посмотреть телевизор, пообщаться с друзьями и т. д.;

в) все его посвящу своему хобби;

г) наконец-то займусь домашними делами.

9. Возникают ли у вас время от времени новые и оригинальные идеи по разным проблемам?

а) нет, никогда, да я и не стремлюсь к этому;

б) в моей голове всегда есть парочка оригинальных идей;

в) периодически;

г) очень редко.

10. Наряжаете ли вы сами елку в новогодние праздники?

а) да, я делаю это перед каждым Новым годом;

б) никогда не наряжаю самостоятельно, стараюсь доверить это занятие кому-нибудь другому;

в) да, если у меня есть свободное время;

г) мне это доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие.

11. Что такое вдохновение?

а) душевный порыв, при котором хочется творить, творить и еще раз творить;

б) к сожалению, это чувство мне незнакомо;

в) это такие редкие минуты, которые способствуют появлению истинных шедевров;

г) с нетерпением жду его прихода.

12. Занимаетесь ли вы дизайном в своей квартире, меняете ли что-то периодически?

а) я люблю постоянство, но иногда возникает желание что-то изменить;

б) каждую неделю обязательно меняю что-либо;

в) меняю что-то регулярно, но не часто;

г) категорически против изменений в своей квартире.

13. Какие виды спортивных соревнований вы предпочитаете посещать?

а) футбол, баскетбол, хоккей;

б) художественную гимнастику, фигурное катание;

в) легкоатлетические;

г) шашки, шахматы.

14. Где вы предпочитаете назначать свидание?

а) в кино;

б) в парке;

в) в ресторане;

г) у себя дома.

15. Вы решили что-то сочинить, нарисовать, но с первой попытки у вас не получилось. Готовы ли вы вернуться к этому занятию?

а) никогда к этому не вернусь;

б) вернусь позже, когда меня посетит вдохновение;

в) может быть, когда-нибудь потом;

г) не брошу это занятие до тех пор, пока что-нибудь не получится.

16. Когда вы смотрите фильм, возникает ли у вас мысль, что если бы вы были режиссером, то поменяли бы некоторые сцены?

- а) нет, не возникает;
- б) эта мысль возникает, но редко;
- в) эта мысль во время просмотра преследует меня постоянно;
- г) только в том случае, когда есть очевидные недостатки в сценарии и игре актеров.

17. Когда вы учились в школе, любили ли писать сочинения?

- а) просто ненавидел;
- б) меня всегда это увлекало;
- в) я люблю рассуждать, высказывать свои мысли;
- г) мне это было безразлично.

18. Как вы предпочитаете путешествовать?

- а) на автомобиле – ты ни от кого не зависишь, в любой момент отправляешься, куда захочешь;
- б) на самолете – это очень быстро;
- в) на корабле – это красиво и романтично;
- г) на поезде – много людей и новых впечатлений.

19. Что лично для вас в большей степени является творчеством?

- а) приготовление экзотических блюд;
- б) написание книги, картины;
- в) уборка тоже может быть творчеством;
- г) активная деятельность в самых различных областях.

20. Вы познакомились с человеком по телефону и договорились с ним о встрече. Каким вы его себе представляете?

- а) у меня в голове множество вариантов;
- б) зачем фантазировать, все равно не угадаешь;
- в) мне вообще не интересно, как он выглядит;
- г) у меня прекрасно развита интуиция, и я без труда могу определить, как выглядит обладатель того или иного голоса.

21. Вы идете по улице, к вам обращаются с просьбой объяснить дорогу. На это вы отвечаете:

- а) не знаю;
- б) показываете рукой в нужную сторону;
- в) начинаете подробно объяснять, куда нужно пройти, где завернуть и т. д.;
- г) я вообще не разговариваю с незнакомыми.

Ключ для теста:

	А	Б	В	Г
1.	7	1	3	5
2.	3	7	1	5
3.	5	1	3	7

4.	5	3	7	1
5.	1	5	3	7
6.	1	7	5	3
7.	1	3	5	7
8.	1	7	5	3
9.	1	7	5	3
10.	5	1	3	7
11.	5	7	1	3
12.	3	7	5	1
13.	7	5	1	3
14.	3	5	7	1
15.	1	5	3	7
16.	1	5	7	3
17.	1	5	7	3
18.	3	1	7	5
19.	3	5	1	7
20.	5	3	1	7
21.	3	5	7	1

Результаты входящего контроля:

от 21 до 50 баллов – творчество в жизни практически отсутствует. Прагматик с желанием абсолютной точности во всем. Доверяет лишь хорошо проверенному, боится любых новшеств. Опасается, что творческий порыв будет расценен неправильно.

от 51 до 80 баллов - несомненно есть творческие задатки. Старается избегать автоматизма в действиях, пытается внести в жизнь что-то интересное, как-то разнообразить ее. Редко бывает скучно. Возможно, менять ничего не стоит, и такое положение вещей позволяет увидеть мир во всем его разнообразии.

от 81 до 110 баллов – можно поздравить – творческая жилка то и дело помогает разрешать различные сложные ситуации, да и просто не соскучиться. Человек несет радость, периодически меняя положение вещей в лучшую сторону.

от 111 до 147 баллов – это говорит о том, что творческие порывы слишком сильны, порой даже безумны. Обыденность выводит из себя, и человек не хочет принимать ее такой, какая она есть. Творческие начинания часто переходят допустимые пределы, и у иногда даже возникают проблемы.

Таблица: «результаты входящего контроля»

№	Ф.И. учащихся	Прагматик (21-50 баллов)	Есть творческие задатки (51-80 баллов)	Творческая личность (81-110 баллов)	Гиперактивная творческая личность (111-147 баллов)	ИТОГОВАЯ ГРУППА
1						
2						
3						
4						

Приложение 2

Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»

№	Ф.И. учащихся	1-й год обучения										
		Входной	Текущий	Текущий	Текущий	Текущий	Текущий	Тематический	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1												
2												
3												
4												
5												

Приложение 3

Таблица критериев «Уровень освоения программы учащимися» для текущего контроля

Признаки	Репродуктивный (Р)	Продуктивный (П)	Творческий (Т)
1. Знание спецтерминов и теории	Знает, но путается	Знает все термины	Знает все термины, стремится самостоятельно узнать больше
2. Качество и аккуратность работ	Низкое, не качественное исполнение заданий	Среднее, работы выполнены правильно технически, но встречаются ошибки, нет творческого подхода	Повышенное, работы выполнены быстро и качественно с добавлением своего творческого подхода
2. Активность и усидчивость	Пассивен, работает по предложению педагога	Работает ровно, систематически	Работает самостоятельно, выполняет все задания и выбирает дополнительную тему, просит помочь
4. Умение пользоваться инструментами программы	Умеет пользоваться, но иногда путается, просит помощи	Умеет пользоваться	Умеет пользоваться и может придумать свои проекты, описание.

Приложение 4

Тематические тесты по разделам для текущего контроля.

Приложение 5

Таблица: «Результаты оценивания качества творческих мини-проектов» для тематического контроля (педагогом и учащимися)

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого мини-проекта				Качество выполнения творческого продукта		Итог
		Наличие названия изготовления	Наличие развернутого этапа	Наличие этапов реализации	Сложность и объем готового	Качество и аккуратность	Наличие творческого индивидуала	

		аемого продукта, обосновани е выбора	подготовки к изготовлени ю продукта	и проекта	творческо го продукта:		БНОГО подхода	

Приложение 6

Таблица: «Результаты оценивания качества творческих проектов и готового продукта»

для проведения промежуточной аттестации (педагогом и внешними экспертами)

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта					Качество выполнения творческого продукта		Средний балл по карте творческой активности (выставляется педагогом)	Итого
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора	Наличие развернутого этапа подготовки к изготовлению продукта	Наличие этапов реализации проекта	Сложность и объём готового творческого продукта:	Представление творческого продукта	Качество и аккуратность	Наличие творческого индивидуального подхода		
1										
2										
3										
4										
5										

Приложение 7

Карта: «Творческой активности учащихся»

№	Ф.И. учащегося	Выполнение работ																		ИТОГО		
		Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы	Название работы			
1																						
2																						
3																						

Приложение 8

План защиты творческого проекта учащимся

1. Озвучить выбранную тему проекта и обосновать её выбор.
2. Рассказать, что послужило источником для разработки идеи и описаний для изготовления работы?
3. Представить эскиз работы и аргументировать его композиционное и цветовое решение.

4. Характеристика применяемых инструментов: кисти, маски, слои и т.д. применяемое оборудование.
5. Характеристика творческого продукта (название, количество слоев, 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.).
9. Оформить защиту творческого продукта в форме проекта или презентации.

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИХ ПРОГРАММ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

(реализуется за счет средств физических и юридических лиц)

Пояснительная записка

Для Формирования ключевых компетентностей учащихся, принятых в образовательной практике необходимо создание конструктивных образовательных условий, направленных на развитие способностей творческого самовыражения, мотивации, достижения успеха и саморазвития учащихся. Реалии нашей жизни таковы, что востребованными оказываются люди, способные активно откликаться на возникающие перед обществом проблемы, понимающие общую ситуацию, умеющие анализировать, сравнивать, практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Это касается каждого выпускника программы «Графический дизайн». Существует большое количество личностных барьеров, которые часто приводят к неполному и неточному пониманию сообщений. Поэтому возникла необходимость введения компетентностного компонента за рамками учебного процесса. Он акцентирует внимание на результате образования, как способности учащегося действовать в различных проблемных ситуациях, т.е. его готовности использовать усвоенные знания, учебные умения и навыки, а также способы деятельности в жизни для решения практических задач. Основанием для разработки компетентностного компонента программы «Компьютерная графика» является расширение её содержания, используемых педагогических методов, разнообразных форм организации деятельности учащихся, посредством проведения дополнительно – развивающих мероприятий за рамками часов учебной деятельности, целью проведения данных мероприятий является развитие коммуникативной компетенции учащихся, представляющую собой комплексную характеристику личности учащегося и состоящую из следующих компонентов:

- овладение видами речевой деятельности и основами культуры устной и письменной речи,
- сформировать умения и навыки использования языка в сфере публичных выступлений и ситуациях общения, соответствующих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся на разных её этапах.

Развитие коммуникативной компетенции помогает учащимся открыть и познать себя, обрести уверенность, преодолеть страх, учиться формулировать и излагать свои мысли публично, проявить творческую активность, общительность, неповторимость собственной личности.

Цель компетентностного компонента: Формирование коммуникативной компетенции учащихся через организацию дополнительно – развивающих мероприятий.

Задачи:

1. Создавать условия для успешного развития коммуникативной компетентности в рамках компетентностного компонента курса "Графический дизайн "
2. Дать социально-психологический прогноз коммуникативной ситуации, в которой предстоит общаться;

3. Организовать дискуссионный клуб по развитию навыков в сфере публичных выступлений и ситуациях общения, по развитию креативности и творческому видению.

Основная часть

Формирование гармоничной личности учащегося, его духовно-нравственной сферы в рамках компетентностного компонента идет одновременно с образовательным процессом и дополнительно-развивающими, воспитательными мероприятиями, направленными на развитие коммуникативной компетенции.

Программа мероприятий

Месяц	Практикум «Обучение умению работы с презентациями и демонстрация их на мероприятиях»	Проведение экскурсий	Творческая гостиная
сентябрь	Викторина «В мире обложек»	Виртуальная экскурсия	
октябрь			Мастер-класс «Краски осени»
ноябрь		Экскурсия в рекламное агентство (типографию) / встреча с работником типографии	
декабрь			Новогодний мастер-класс
январь		Виртуальная экскурсия	
февраль	Творческий проект «Комикс»		Мастер-класс «23 февраля»
март			Мастер-класс «Поздравление для мамы»
апрель	Творческий проект «Неон»		
май	«Создание своего портфолио»	Виртуальная экскурсия «Школа анимации»	

Практикум «Обучение умению работы с презентациями и демонстрация их на мероприятиях»:

Учащиеся развивают умение работать с ИК-технологиями, демонстрировать свои работы в сопровождении презентации. В дальнейшем оформление своего портфолио.

Экскурсии:

Образовательно-воспитательное значение экскурсий состоит в том, что они служат накоплению наглядных представлений и жизненных фактов, обогащению чувственного опыта воспитанников; помогают установлению связи теории с практикой, обучения и воспитания с жизнью; способствуют решению задач эстетического воспитания, развитию чувства любви к родному краю. Таким образом, экскурсия развивает эмоционально-чувственную сферу, способствует повышению образовательного и культурного уровня, воспитывает любознательность, внимательность, нравственно-эстетическое отношение к действительности, прививает навыки исследовательской и практической работы по сбору и систематизации материалов об изучаемом объекте.

Творческие гостиные.

Художественно – просветительская работа оказывает плодотворное влияние на формирование коммуникативной компетентности учащихся. Мероприятия включают в себя встречи с интересными людьми (поэтами, художниками, архитекторами, дизайнерами), тематические гостиные, где учащиеся могут выступать в качестве ведущих, рассказчиков, а так же в качестве слушателей, вести дискуссии и диалоги. Создание своих уникальных работ посредством использования навыков графического дизайна.

Педагогический контроль

Мониторинг сформированности развития коммуникативной компетенции учащихся проводится 2 раза в год и включает в себя следующие направления:

1. Психологические методы диагностики по определению уровня сформированности коммуникативной компетентности учащихся: наблюдение, опрос, самодиагностика, анкетирование.
2. Диагностика умения самовыражения.

Диагностика проводится с помощью карты творческой активности учащегося, и показывает степень его индивидуального развития способностей, творческого самовыражения, мотивации и достижения успеха.

Результаты диагностики используются педагогом для корректировки дальнейшей практической работы с учащимися.

Ожидаемый результат

Учащиеся, прошедшие развивающий курс коммуникативного компетентностного компонента по программе «Графический дизайн» имеют сформированную коммуникативную компетентность через участие в дополнительных мероприятиях. Реализация данной программы поможет учащимся:

- сформировать навыки общения в коллективе;
- научиться открыто, передавать свои чувства, откликаться и сопереживать тому, что окружает;
- приобрести опыт публичных выступлений перед детской и взрослой (в лице родителей) аудиторией.