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

РАССМОТРЕНО:
Заседание МС
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска
Протокол № _12___
от «_02_» __06_____2023
Председатель МС,
зам. директора по НМР:
Коновалова О.Н.

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска
Мельник О.В.
Приказ № _652_
от «_05__» __06_____2023

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 008BFCEDF5AF377DCE667DE393FBF139C4
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 22.12.2022 до 16.03.2024

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

Направленность – техническая

Срок реализации – 2 года
Возраст учащихся – 12-17 лет
Уровень – базовый, продвинутый

Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования Кушнерчук С.И.

Братск, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения 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 рекомендации»).

Направленность программы – техническая.

Уровень программы - базовый, продвинутый.

Знакомит учащихся с профессией дизайнера. Он построен на формирование знаний, умений и навыков в области графического дизайна; на освоение правил, которые научат создавать работы по заданной тематике и критериям в различных стилях (коллажирование, обработка фотографий, основы композиции, основы графического рисунка). Учащиеся приобретут базовые знания по теории и технологии работы с ПК и дополнительными аксессуарами (графический планшет).

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

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы состоит в формировании устойчивого интереса учащихся не только к графическому дизайну, но и к личностному самосовершенствованию, художественно-творческой и коммуникативной деятельности, и помогает приобрести первоначальный социальный опыт, дает необходимые знания, развивает определенные навыки и умения, создает условия для творческого самовыражения личности учащегося, осуществляет психологическую и практическую подготовку к труду. Результаты труда можно ощутить непосредственно.

Отличительные особенности программы

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 индустрия графического дизайна, как части компьютерной графики, развивается стремительно, требует молодых талантливых специалистов способных удовлетворить самый взыскательный художественный вкус.

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.

В 2023-2024 учебном году в программу включено формирование функциональной грамотности, а именно **компьютерной и креативного мышления.** Компьютерная грамотность — это владение минимальным набором знаний и навыков работы на компьютере, использования средств вычислительной техники; понимание значения информационной технологии в жизни общества. Под креативным мышлением понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше. На занятиях по программе «Графический дизайн» у учащихся формируются навыки работы с интерфейсами компьютерных программ, осваиваются технические приемы, закрепляется понимание отличительных особенностей векторной графики и растровой, расширяется кругозор. Учащиеся приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Одной из отличительных особенностей программы является то, что она построена на принципе разноуровневости:

- базовый уровень знакомит учащихся с профессией дизайнера. Он построен на формирование знаний, умений и навыков в области графического дизайна; на освоение правил, которые научат создавать работы

по заданной тематике и критериям в различных стилях (коллажирование, обработка фотографий, основы композиции, основы графического рисунка). Учащиеся приобретут базовые знания по теории и технологии работы с ПК и дополнительными аксессуарами (графический планшет).

- ***продвинутый уровень*** для учащихся, которые желают получить дополнительный опыт в практической деятельности по графическому дизайну; получить знания по созданию сложных объектов при помощи рендеров и специальных возможностей камеры RAW. Данный уровень направлен на формирование дополнительных навыков по работе с графической программой.

Программа позволяет получить возможность профессиональной пробы - на практике выполнить все изученное и поучаствовать в выставках, т.е. получить «творческий продукт».

Адресат программы: учащиеся 12-17 лет, у которых складывается ориентация на сферу будущей профессиональной деятельности, дает достаточно полное представление об особенностях профессии графического дизайнера, о требованиях, которые предъявляются. По окончании обучения учащиеся, возможно, сделают вполне осознанный выбор профессии и с полной уверенностью в своих силах и возможностях продолжить учебу в специальных учебных заведениях, лицеях, колледжах.

Принцип комплектования групп:

Количественный состав групп - 12 чел.

Формирование групп проводится в соответствии с возрастом учащихся.

Срок реализации программы 2 года с общим количеством часов на двух уровнях – 288.

Принцип зачисления на уровни программы:

Базовый уровень дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» рассчитан на учащихся с 12 лет. Зачисление на базовый уровень происходит или после обучения на стартовом уровне по программе «Введение в графический дизайн», или по итогам собеседования с педагогом (владение умениями работы на компьютере).

Срок реализации 1 уровня 1 год, с общим количеством часов 144, 2 раза в неделю по 2 часа.

По окончании данного уровня учащиеся имеют возможность продолжить обучение на продвинутом уровне по ДОП «Графический дизайн».

Продвинутый уровень

Продвинутый уровень ДОП «Графический дизайн» для учащихся 13-17 лет, которые прошли успешно 1 уровень (базовый) по ДОП «Графический дизайн», или по итогам собеседования с педагогом (владение умениями работы на компьютере).

Срок реализации программы 1 год, с общим количеством часов 144, 2 раза в неделю по 2 часа.

Прохождение каждой новой теоретической темы предполагает постоянное повторение пройденных тем, обращение к которым диктует практика.

На каждый уровень 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.

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

В программе «Графический дизайн» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционно горежима проводится с использованием платформы MicrosoftTeams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google класса).

В программе предусмотрено изучение государственной символики через знакомство с государственной символикой, как отличительными знаками государства, в рамках организации проектной деятельности учащихся.

Цель программы базового уровня: развитие творческих способностей, умений и навыков учащихся в области графического дизайна.

*Цель программы продвинутого уровня:*совершенствование умений и навыков в области графического дизайна, способствующих самовыражению учащихся в творческой деятельности.

Задачи:

Базовый	**Продвинутый**
Образовательные	
Учащийся: - сможет расширить знания, умения и навыки в области графического дизайна; - обучится приемам работы в различных техниках, в т.ч. и комбинированных; - научится работать с инструментами по созданию продукта (мышь, планшет); - научится определять вид дизайна по техническому заданию; - расширит свои знания о приемах работы в разных видах техники	Учащийся: - обучится навыкам работы с программой AdobePhotoshop с использованием дополнительных расширений и возможностей (камера RAW); - научится создавать реалистичные объекты с учетом правил построения и светового оформления; - обучится умению объективно осуществлять самоанализ уровня развития своих специальных навыков в области графического дизайна.

исполнения графического дизайна; - обучится приемам собственного стиля.	
Развивающие	
Учащийся: - разовьет индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение); - разовьет коммуникативные навыки; - разовьет креативные (творческие) способности; - разовьет умение и навыки самоанализа, самоконтроля.	Учащийся: - разовьет чувства красоты и гармонии, индивидуальности и стиля; - разовьет деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность.
Воспитательные	
Учащийся: - воспитает в себе аккуратность, трудолюбие, целеустремленность, положительное отношение к труду; -воспитывать эстетический вкус, стиль, стремление к самореализации.	Учащийся: - воспитает в себе коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимости к чужому мнению; - воспитает в себе художественный и эстетический вкус; - воспитывать умение в организации деятельности на основе договоренности и взаимной поддержки; - воспитывать чувства ответственности.

Планируемые результаты:

Базовый	**Продвинутый**
Предметные	
Учащиеся овладеют основами графического дизайна в практической деятельности: - познакомятся с оборудованием (ПК, планшет); с технологией определения цвета и света; золотого сечения; - узнают основы в области композиций, дизайна, формообразования. - изучат правила коррекции фотографий, правильном построении	Учащиеся овладеют основами графического дизайна в практической деятельности: - ознакомятся с анатомией и физиологией предметов, животных, людей; с правилами и средствами, необходимыми для создания итогового продукта; - научатся создавать изображения, печатную продукцию; - научатся создавать

композиции, технологию выполнения определенных задач, заложенных в будущий продукт. - изучат правила безопасности при работе с инструментами; профессиональную терминологию;	анимированныеgif изображения.
Метапредметные	
Учащиеся сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.	Учащиеся разовьют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.
Личностные	
Проявят личностные качества (аккуратность, трудолюбие, целеустремленность, терпение, положительное отношения к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения.	Разовьют личностные качества (аккуратность, трудолюбие, целеустремленность, терпение, положительное отношения к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения.

Учебный план
Базовый уровень

№	**Название разделов**	**Количество часов**				**Форма промежуточной аттестации**
		всего	**теории**	**практики**	**При дистанционном обучении**	
	Вводное занятие. Правила ТБ.	**2**	2	-	*2*	
	Входящий контроль	**2**		2	*2*	творческое задание
1.	**Основы фотошопа**	**12**	*6*	*6*	*16*	
2.	**Работа с фотографией**	**38**	*16*	*22*	*38*	
3.	**Художественный фотошоп**	**40**	*18*	*22*	*40*	
4.	**Типографика**	**12**	*6*	*6*	*8*	
5.	**Анимация**	**34**	*12*	*22*	*38*	
	Промежуточная аттестация	**2**	-	2	*2*	Защита продукта

	Создание своего портфолио	**2**	-	2	*2*	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	**144**	58	86	*144*	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Вводное занятие	2								
Входящий контроль	2								
Основы фотошопа	12								
Работа с фотографией, реставрация фото	2	18	14	4					
Художественный фотошоп				14	12	14			
Типографика							12		
Анимация							6	16	12
Промежуточная аттестация									2
Создание своего портфолио									2
Всего	**18**	**18**	**14**	**18**	**12**	**14**	**18**	**16**	**16**

Учебный план

Продвинутый уровень

№	**Название разделов**	**Количество часов**				**Форма промежуточной аттестации**
		всего	**теории**	**практики**	**При дистанционном обучении**	
	Вводное занятие. Правила ТБ.	**2**	2	-	*2*	
	Входящий контроль	**2**		2	*2*	творческое задание
1.	**Дополнительные функции фотошопа**	**12**	*6*	*6*	*16*	
2.	**Художественная обработка фотографии**	**38**	*16*	*22*	*38*	
3.	**Основы художественной иллюстрации**	**12**	*6*	*6*	*40*	
4.	**Художественная иллюстрация**	**40**	*18*	*22*	*8*	
5.	**Коммерческая и игровая иллюстрация**	**34**	*12*	*22*	*38*	
	Промежуточная аттестация	**2**	-	2	2	Защита продукта
	Создание своего портфолио	**2**	-	2	2	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	**144**	58	86	144	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Вводное занятие	2								
Входящий контроль	2								
Дополнительные функциифотошопа	12								
Художественная обработка фотографии	2	18	14	4					
Основы художественной иллюстрации				12					
Художественная иллюстрация				2	12	14	12		
Коммерческая и игровая иллюстрация							6	16	12
Промежуточная аттестация									2
Создание своего портфолио									2
Всего	**18**	**18**	**14**	**18**	**12**	**14**	**18**	**16**	**16**

Содержание программы

На теоретических занятиях учащиеся узнают об истории графического дизайна, о современных требованиях к профессии дизайнера и диджитал проектировщика, 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 коллажей, афиш, иллюстраций, обработки объектов и созданий персонажей, приобретается начальный опыт профессии дизайнера, воспитывается дисциплинированность, любовь к профессии, 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.

Базовый уровень «Графического дизайна»

ДОП «Графический дизайн» базового уровня обучения включает в себя 5 разделов:

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 непременных 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.

4. Типографика. Значение шрифта играет огромную роль в работе дизайнера. Учащиеся знакомятся сграфическим оформлением текста посредством набора и верстки с использованием специальных норм и правил. Классификацией шрифтов: антикварные (шрифты с засечками), рубленые (шрифты без засечек), специфические (декоративные шрифты). Основными характеристиками шрифта: гарнитура, насыщенность, пропорции, кегль (размер шрифта), интерлиньяж (расстояние между линиями строк), кернинг (интервал между символами), выключка (размещение текста в параграфе).Основами современного алфавита и письма. Текстовыми композициями. С ролью заголовка и иллюстрации, цветовым акцентированием. Понятием «фирменный стиль», знак, логотип. Именно поэтому типографика является неотъемлемой частью дизайна и оформительского искусства. Проектируется реклама, вывески, фирменный стиль, буклеты.

5. Анимация. Создание короткометражных мультипликационных зарисовок играет большую роль в творческом развитии личности. В настоящее время анимированные изображения играют большую роль в

создании графического дизайна, поскольку позволяют создать мини-ролики с движением объекта.

Вводное занятие. Правила ТБ.- **2 ч.**
Входящий контроль- **2 ч.**
Раздел 1. Основы фотошопа - 12 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: 6 часов; Практика: 6 часов
Раздел 2. Работа с фотографией - 38 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.
Изучение стиля «Авангард»
Теория: 16 часов; Практика: 22 часов
Раздел 3. Художественный фотошоп - 40 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», «pop-art»). Создание космических сюжетов. Методы комбинирования для создания сложных коллажей. Художественная работа (стили: «гуашь», «акварель», «пастель»). Изучение техники иллюстраций.
Теория: 18 часов; Практика: 22 часов
Раздел 4. Типографика - 12 ч.
Изучение основ типографики. Правильный подбор шрифта и его цветового значения. Создание визиток, буклетов, афиш. Фирменный стиль.
Теория: 6 часов; Практика: 6 часов
Раздел 5. Анимация - 34 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: 12 часов; Практика: 22 часов
Промежуточная аттестация - 2 часа

Создание своего портфолио - 2 часа

Продвинутый уровень «Графического дизайна»

Программа «Графический дизайн» продвинутого уровня обучения включает в себя 5 разделов:

1. **Дополнительные функции фотошопа.** Учащиеся знакомятся с дополнительным интерфейсом программы, возможностями его «прокачки» и созданию своих собственных кистей.
2. **Художественная обработка фотографий.** Возможность создавать параллельный мир в фотографиях через сложную обработку с применением фотореалистичных эффектов. Учащиеся смогут обрабатывать фотографии в различных стилях, приближающих фотоколлажи к реалистичности фантазийной обработки.
3. **Основы художественной иллюстрации.** Учащиеся узнают стили и виды художественной графической иллюстрации и сферы ее применения.
4. **Художественная иллюстрация.** Создание рисованных с помощью инструментов «кисти» изображений развивает творческое мышление и является выражением художественного образа.
5. **Коммерческая и игровая иллюстрация.** В настоящее время увеличивается спрос на коммерческую и игровую иллюстрацию. Учащиеся знакомятся с видами коммерческой иллюстрации, сферами ее применения и стилями отрисовки.

Вводное занятие. Правила ТБ. - **2 ч.**
Входящий контроль - **2 ч.**

Раздел 1. Дополнительные функциифотошопа - 12 ч.
Изучение создания скрытых возможностей фотошопа, создание своей рабочей среды: создание своих кистей, фонов, шаблонов.
Теория: 6 часов; Практика: 6 часов

Раздел 2. Художественная обработка фотографий- 38 ч.
Изучение методов обработки изображений. Изучение способовсложного комбинирования. Создание атмосферы окружающей среды, необычное применение градиентов и заливок. Создание своих шаблонов и туториалов.
Изучение стиля «Авангард»
Теория: 16 часов; Практика: 22 часов

Раздел 3. Основы художественной иллюстрации - 12 ч.
Изучение основ художественной иллюстрации: стилей, форм, видов штриха. Изучение наборов палитр и кистей. Изучение светотеней, форм. 2D и 3D эффектов, глубины и объема изображения. Использование туториалов. Работа со скетчем.
Теория: 6 часов; Практика: 6 часов

Раздел 4. Художественная иллюстрация - 40 ч.
Изучение техники иллюстраций. Работа с фонами. Создание окружения и персонажей. Создание своего стиля и техники рисования.
Теория: 18 часов; Практика: 22 часов

Раздел 5. Коммерческая и игровая иллюстрация - 34 ч.
Изучение основ рынка игровой индустрии и рекламного окружения. Создание персонажей под брэнд. Хуманизация предметов.
Теория: 12 часов; Практика: 22 часов
Промежуточная аттестация – 2 часа
Создание своего портфолио – 2 часа

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии оценивания, формы педагогического контроля единые для двух уровней (базового и продвинутого), отличие в сложности заданий, создаваемых творческих продуктов, реализуемых творческих проектов.
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 письменных тестирований и в форме защиты и представления своего творческого продукта в рамках творческого проекта.
- **Промежуточная аттестация по итогам освоения программы** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в конце учебного года (май) в форме защиты одного творческого продукта в рамках творческого проекта.

Диагностический материал – рекомендации учащимся по разработке творческого продукта, план защиты продукта в рамках творческого проекта, таблицы результатов оценивания (Приложение 2-6).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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

И система развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности (И.П. Волков, Г.С. Альтшуллер, И.П. Иванов):

- выявление и развитие творческих способностей И.П. Волкова;
- технология технического творчества (теория решения изобретательских задач) Г.С. Альтшуллера;
- технология коллективного творческого дела И.П. Иванова.

Основная цель данной системы это развитие творческих способностей учащихся:

Школа творчества И. П. Волкова

• Компьютерный подход к обучению: детям даются алгоритмы решения конкретных задач, в первую очередь творческих; к ним прилагается информационное и исполнительское обеспечение.

• Обучение по двум равноценным направлениям: 1) единая базовая программа; 2) творческая деятельность.

• Блочно-параллельная структура учебного материала.

• Выявление, учет и развитие индивидуальных творческих способностей.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Г.С.Альтшуллера

• Теория - катализатор творческого решения проблем.

• Знания - инструмент, основа творческой интуиции.

• Творческими способностями наделен каждый.

• Творчеству, как любой деятельности, можно учиться.

Коллективное творческое воспитание И.П.Иванова

• Социальная направленность деятельности.

• Использование феномена группового влияния на индивидуальные способности личности.

• Создание условий для проявления и формирования основных черт творческой деятельности.

Особенности методики:

- Педагогика сотрудничества, сотворчество учащегося и педагога.
- Применение методов коллективной работы: мозговая атака, организационно-деятельностная игра, свободная творческая дискуссия.
- Игровые методы.
- Методы на развитие мотивации: стремление личности к творчеству, к самовыражению, самоутверждению, самореализации.

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

Формы занятий: учебные и практические занятия, лекция, деловая игра, видео и мультимедиа занятия. Практические занятия проходят как в парах, так и индивидуально, так и групповые занятия.

Типы занятий: изучение новой информации, занятия по формированию новых умений, обобщение и систематизация изученного, практическое применение знаний, умений (закрепление), комбинированные занятия (теория – практика). В основе программы лежат практические занятия.

Разные типы и формы занятий создают условия для развития познавательной активности, повышения интереса учащихся к обучению.

Методы обучения, применяемые в обучении, можно классифицировать следующим образом:

по источнику получения знаний:

- наглядные: показ видов графического дизайна, его стилей, элементов, демонстрация различных видов графики, дидактических пособий, тематических папок по изучаемой теме, работа с каталогами, просмотр видео и мультимедиа материала, наблюдение за творческим процессом;
- словесные: рассказ, беседа, обсуждение и высказывание своей точки зрения, обмен впечатлениями после экскурсий, объяснение нового материала по темам программы;
- практические: выполнение работ и упражнений по заданию педагога, работа с тестами, анкетами, участие в социальных акциях.

по типу познавательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративный (предлагается образец дизайна, который учащиеся рассматривают, анализируют);
- исследовательско-поисковый (поиск самостоятельного решения творческих замыслов, выбор соответствующих техник дизайна);
- игровой (игра «Ассоциации», «Объединение профессий» и другие).

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

- компетентностные задания, выполнение которых требует применения имеющихся предметных и общеучебных знаний и умений с целью решения построенной на предметном и жизненном материале проблемной ситуации.

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.

К программе разработан ЭУМК, который имеет следующие разделы:

– Программы (дополнительные общеразвивающие)

– Мониторинг по программе (диагностики, критерии оценивания, таблицы, протоколы).

– Дидактические материалы (содержит подборки видео-уроков, заданий, викторин, загадок, тестов, кроссвордов, фотографий, видеофрагменты, звукозаписи, символьные объекты и текстовые документы и иные учебные материалы, необходимые для организации учебного процесса).

– Учебные занятия. Организована по основным темам (КТП к программе, подборки материалов по темам (План-конспекты, технологические карты, презентации, фото и видео-материалы и т.д.)

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные специалисты по предмету, имеющий профессиональное образование и опыт педагогической деятельности.

Техническое оснащение:

Материально-технические:

- Наличие 12 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HHD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, AdobePhotoshop;
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.
- Для демонстрации творческих наград учащихся – стенд с фото-рамками формата А4.

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.
- цветной принтер для печати готовых работ учащихся.

Требования к учащимся: учащиеся должны посещать учебные занятие 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 определенияначальной подготовки учащегося

1. Придумать и выполнитькомпозицию на заданную тему (например «Лето») в графическом редакторе Photoshop.
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**	**Тематический**	**Промежуточный**
1							
2							

Приложение 3

Таблица: «Результаты оценивания качества творческих продуктов для тематического контроля

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта					Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Наличие развернутого рассказа об этапах подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	Характеристика творческого продукта (количество слоев, характеристика применяемых инструменто, приемов работы) (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 - 2баллов
Низкий уровень – 0 - 1баллов

Приложение 4

Таблица: «Результаты оценивания качества творческого продукта для проведения промежуточной аттестации (педагогом и внешними экспертами)

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта					Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Наличие развернутого рассказа об этапах подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	Сложность и объём готового творческого продукта (количество слоев, характеристика применяемых инструментов, приемов работы) (0 – 3	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 - 2баллов
Низкий уровень – 0 - 1баллов

Приложение 6

План защиты творческого продукта учащимся

1. Озвучить название представляемого творческого продукта и обосновать её выбор.
2. Рассказать, что послужило источником для разработки идеи работы. В чем выражается ваше авторство (например: внесение изменений в изготовление продукта, разработка своей цветовой схемы, добавление дополнительных деталей, оформление и т.д.).
3. Рассказать об этапах подготовки и изготовления продукта.
4. Характеристика творческого продукта (количество слоев, характеристика применяемых инструментов: кисти, маски, слои и т.д., приемов работы).
5. Где можно использовать данную работу?
6. Что нового узнали, чему научились в процессе создания работы.
7. Оформить защиту.

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «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 «Графический дизайн» 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.

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.

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 для базовогои продвинутогоуровня

Месяц	Название мероприятия	Форма проведения
сентябрь	«В мире обложек»	Викторина
октябрь	«Краски осени»	Мастер-класс, беседа
ноябрь	«Обложка к любимой книге»	Круглый стол по подготовке к конкурсу
декабрь	«Новогодняя открытка»	мастер-класс, беседа
январь	Цифровое искусство	Творческая гостиная
февраль	«Мой фантазийный мир»	Беседа по подготовке к конкурсу
март	«Моя ступенька к успеху»	Беседа по подготовке к отборочному туру компетентностной олимпиады Дворца
апрель	«Создание своего портфолио»	Практикум
май	Краски лета в цифровой живописи	Творческая гостиная

Практикум:

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

Конкурсы:

Конкурсная деятельность пробуждает в учащихся стимул к совершенствованию своих навыков и умений, повышает их активность и стимулирует интерес к обучению. Конкурсы внутри творческого объединения позволяют выявить талант учащихся.

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.

Методические материалы

Педагогом могут быть использованы следующие приемы и методы:

- объяснительно – иллюстративный, он способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации с помощью беседы, демонстрации наглядного материала и технических средств,
- репродуктивный метод, он направлен на формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений,
- методы и приёмы технологии создания ситуации успеха: авансирование успешного результата, скрытое инструктирование в способах и формах совершения деятельности, высокая оценка детали, мобилизацию активности.

Условия реализации компетентностного компонента

Материально-технические:

- Наличие 12 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HHD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, AdobePhotoshop;
- 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.