

**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 «27» мая 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № _____

от «__» _____ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г.
Братска

Мельник О.В. _____

МП

**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, 2024

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).

Направленность программы – техническая

Уровень программы – базовый. Предполагает участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций. Расширяет материал начального уровня, доказывает, иллюстрирует и конкретизирует основное знание, показывает применение понятий. Этот уровень несколько увеличивает объем сведений, помогает глубже понять основной материал, делает общую картину более цельной. Требуется глубокое знание системы понятий, умения решать проблемные ситуации в рамках программы.

Уровень программы - продвинутый. Предполагает участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций. Существенно углубляет материал, дает его логическое обоснование, открывает перспективы творческого применения. Данный уровень позволяет ребенку проявить себя в дополнительной самостоятельной работе. Требуется умения решать проблемы в рамках программы и смежных программ посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий.

В программах **технической направленности** осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

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 ИТ 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.

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

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: <ul style="list-style-type: none">- 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 исполнения графического дизайна;- обучится приемам собственного стиля.	Учащийся: <ul style="list-style-type: none">- обучится навыкам работы с программой Adobe Photoshop 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.
Развивающие	
Учащийся: <ul style="list-style-type: none">- разовьет индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение);- разовьет коммуникативные навыки;- разовьет креативные (творческие) способности;- разовьет умение и навыки самоанализа, самоконтроля.	Учащийся: <ul style="list-style-type: none">- разовьет чувства красоты и гармонии, индивидуальности и стиля;- разовьет деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность.
Воспитательные	
Учащийся: <ul style="list-style-type: none">- воспитает в себе аккуратность, трудолюбие, целеустремленность, положительное отношение к труду;- воспитывать эстетический вкус, стиль,	Учащийся: <ul style="list-style-type: none">- воспитает в себе коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимости к чужому мнению;- воспитает в себе художественный и

стремление к самореализации.	эстетический вкус; - воспитывать умение в организации деятельности на основе договоренности и взаимной поддержки; - воспитывать чувства ответственности.
------------------------------	--

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.

Срок реализации программы, форма обучения.

Форма обучения – групповая. Количественный состав групп - 11 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.

В программе «Графический дизайн» 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).

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

В результате использования технологии происходит формирование познавательного интереса за счет вовлечения в поисково-исследовательскую деятельность на занятии; умение формулировать задачи и цели, вырабатывать план действий, осуществлять самоконтроль и корректировку своей деятельности; проявление высокой активности и самостоятельности учащихся; развитие логического мышления; формирование собственной точки зрения, умение ее аргументировать и отстаивать свое мнение; проявление чувства товарищества и взаимопомощи.

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем преобразует ее в творческий проект, актуально и продуктивно).	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях графическим дизайном: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК, создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных технологий для творчества.	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятых из мира художественной литературы, культуры, истории, науки.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время знакомства с новыми возможностями программы, изучении новых тем.

Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимся проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов: (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом.
Приёмы ТРИЗ – технологии (приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся .	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом.
Методы рефлексии	способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает вопросы.	Представление творческой работы.

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

- **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».

Формы занятий: учебные и практические занятия, лекция, , 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.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

Операция	Назначение	Речевая парадигма
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

Формы обучения: индивидуальная, парная, групповая.

Виды обучения: практические и проектные занятия, мастер-классы, деловая игра, лекции, др.

Алгоритм организации учебного занятия

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.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с детьми темы, определение индивидуальных и групповых задач на занятии. Просмотр работ, видео, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Работа по созданию творческого продукта, включающая: создание эскиза на бумаге, проработка отдельных деталей, его воплощение на компьютере. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.)

3 этап. Рефлексивно-оценочный (Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.)

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

**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	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>16</i>	
2.	Работа с фотографией	38	<i>16</i>	<i>22</i>	<i>38</i>	
3.	Художественный фотошоп	40	<i>18</i>	<i>22</i>	<i>40</i>	
4.	Типографика	12	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>8</i>	
5.	Анимация	34	<i>12</i>	<i>22</i>	<i>38</i>	
	Промежуточная аттестация	2	-	2	2	Защита продукта
	Создание своего портфолио	2	-	2	2	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	144	58	86	<i>144</i>	

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 функции фотошопа	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 неперемещаемых 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 с графическим 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.

Раздел1. 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

Раздел3. 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», «фор-арт»). 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

Раздел5. 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 функции фотошопа - 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 способов сложного 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

Планируемые результаты:

Базовый	Продвинутый
<i>Предметные</i>	
Учащиеся овладеют основами графического дизайна в практической деятельности: <ul style="list-style-type: none">- 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 композиции, технологию выполнения определенных задач, заложенных в будущий продукт.	Учащиеся овладеют основами графического дизайна в практической деятельности: <ul style="list-style-type: none">- ознакомятся с анатомией и физиологией предметов, животных, людей; с правилами и средствами, необходимыми для создания итогового продукта;- научатся создавать изображения, печатную продукцию;- научатся создавать анимированные gif изображения.

- изучат правила безопасности при работе с инструментами; профессиональную терминологию;	
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, положительные отношения к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения. Будут иметь представление об особенностях работы графического дизайнера.	Разовьют личностные качества (аккуратность, трудолюбие, целеустремленность, терпение, положительные отношения к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения. Будут сформированы знания об основных профессиональных навыках графического дизайнера.

Организационно-педагогические условия

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

1. Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

2. Материально-техническое обеспечение:

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Наличие 11 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Мб, HDD - 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.

**Методическое обеспечение
к дополнительной общеразвивающей программе**

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p>Знаково-символический компонент УМК - дидактические материалы (раздаточные карточки), Технологический компонент УМК комбинированные средства (компьютер, мультимедийное оборудование).</p> <p>Программный компонент УМК: - материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы.</p> <p>Методические разработки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • конспекты занятий, • сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п. • сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Firefox, Yandex; программы для просмотра видео, аудио материала; программа Adobe Photoshop.
2	ЭУМК	<ol style="list-style-type: none"> 1. Программное обеспечение 2. ДОП, Программа летней школы 3. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий 4. Презентации и видеоматериалы по темам занятий <p>Оценочные материалы</p>
3	Методические продукты	Электронное методическое учебное пособие «АРТ-эксперименты»

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).

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Графический

дизайн» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Модель профориентации

Профориентация является важной частью образовательного процесса. Это помощь выпускникам с определением их карьерных целей, выбором профессии и направлением обучения.

Создавая профориентационно значимые проблемные ситуации, формирующие готовность учащегося к выбору, педагог актуализирует его профессиональное самоопределение, позитивный взгляд на труд в постиндустриальном мире, охватывающий не только профессиональную, но и внепрофессиональную составляющие такой деятельности.

Реализация модели профориентации проходит через мероприятия компетентностного компонента, на учебных занятиях.

Виды и формы деятельности:

Формы реализации модели:

- индивидуальные: беседа, совместное с педагогом изучение интернет ресурсов, посвященных выбору профессий;
- групповые: встречи, игра, дискуссия, просмотр видеороликов, виртуальные экскурсии.

2. Задания на формирование функциональной грамотности

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Задание 1.

Подходит, не подходит.

Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят. После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством.

Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

Задание 2.

«Житель страны Алфавит»: из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

Задание 3.

«Новый образ персонажа»:

Учащимся предлагается нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

Задание 4.

«Изобрази графически музыку»

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

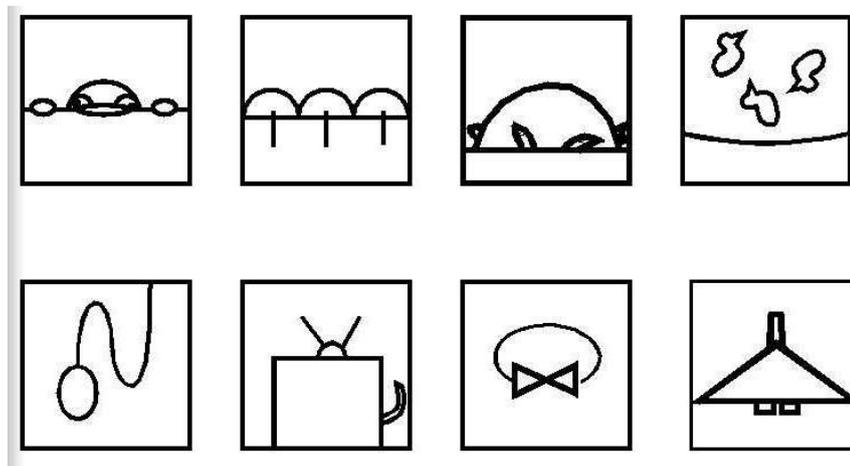
Задание 5.

«Все наоборот»

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

Друдл – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать. Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



Варианты заданий с друдлами:

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

Задание 1.

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

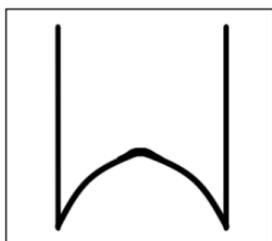
Задание 2.

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

Задание 3.

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:



Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ◆ Гора
- ◆ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ◆ Привидение в дверном проёме
- ◆ Муравейник между деревьев
- ◆ Раскрытый клюв птицы
- ◆ Въезд в туннель

Задание 4.

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например «Иллюстрация к сказке «Репка»)

Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



Анаграмма – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

Варианты заданий с анаграммами:

Задание 1.

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.

2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?

клокоб, лиас, лкво, бксаао

колобок, лиса, волк, собака

Задание 2.

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.

5. 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. (Приложение 5)

6. В 2024-2025 году в программу включен модуль рабочей программы воспитания. (Приложение 6). Программой «Графический дизайн» в модуле программы воспитания предусмотрено изучение государственной символики, развитие интереса к техническому творчеству через знакомство с историей и традициями народных промыслов.

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

		продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	слоев, характеристика применяемых инструментов, приемов работы) (0 – 3 баллов)	баллов)	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)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2баллов

Низкий уровень – 0 - 1баллов

Приложение 5

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 базового и продвинутого уровня

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	«Где работает графический дизайнер»	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 развивают 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 Мб, HDD - 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.

МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Пояснительная записка

В рамках программы «Графический» осуществляется ознакомление с государственной символикой.

В качестве основных обучающих методов при изучении государственной символики используются: рассказ, беседа, мультимедийные технологии с учётом возрастных особенностей учащихся. В результате которых учащиеся получают информацию о флаге, гербе, гимне в формах, доступных для школьников среднего звена:

- учащиеся получают информацию о малой родине, отечественных праздниках, о государственных символах;

- с помощью педагога связывают государственные символы с важными историческими событиями страны через творческие формы работы (фотоколлаж, создание видеоролика)

Формирование гражданской позиции — это процесс воспитания, в ходе которого развиваются основы ценностного отношения к миру, любовь к близким, родному краю, стране и уважение к труду взрослых.

Базовые ценности - труд, отечество, мир, техника, человек.

Цель воспитательной программы – содействие повышению интереса учащихся к техническому творчеству

Задачи воспитания:

- воспитание технической творческой активности, выражающейся в новизне, способности преобразовать структуру объекта, склонности к творческой деятельности;

- формирование у детей технического и образного мышления, умения выразить собственный замысел через рисунок, набросок;

- развитие у детей любознательности и интереса к различным техническим устройствам и объектам;

- воспитание у детей взаимопонимания, доброжелательности и желания доставлять своим творчеством радость людям;

- воспитание у детей усидчивости, терпения и трудолюбия;

- формирование умения рационально распределять собственное время, составлять план работы и адекватно анализировать результаты собственной деятельности.

Формы работы: виртуальные экскурсии, КТД (при реализации основных технологических этапов)

Технология воспитания: технология коллективного творческого воспитания **И.П.Иванова**

Коллективное творческое дело предполагает совместную деятельность детей для коллективного поиска, планирования и творческой реализации коллективного творческого продукта на заданную тему.

Итоговое воспитательное мероприятие – электронный артбук (обобщающее мероприятие для отражения процесса создания коллективного творческого продукта)

Планируемые результаты

- Умеет **преобразовывать**, изменять полученные новые знания и создавать на их основе новый творческий продукт
- Умеет использовать в своей работе нейросети для генерации изображений.
- Умеет выразить собственный замысел через рисунок, набросок.
- проявляет интерес к различным техническим устройствам (веб-камера, фотоаппарат, компьютер)

- проявляет уважительное доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению;
- Умеет рационально распределять собственное время, составлять план работы, анализировать результаты собственной деятельности.
- Проявляет интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта

Приложение 7

Система конкурсных мероприятий учащихся ТО «Школа графического дизайн»

Цель системы конкурсных мероприятий: развитие индивидуальности каждого учащегося, предоставление возможности к демонстрации и мотивации через участие в конкурсной деятельности.

Основными **задачами** данной системы являются:

- ✓ выявление и развитие у учащихся творческих способностей;
- ✓ поддержка и выявление одаренных детей, в том числе содействие формирования самооценки собственных возможностей;
- ✓ создание комфортной развивающей среды.

Характеристика системы конкурсных мероприятий

Конкурсная система рассчитана на учащихся 12-17 лет, обучающихся по ДОП «Графический дизайн».

1. Набор конкурсных мероприятий планируемых для проведения в ТО:

- Конкурс "Обложка к любимой книге" направлен на развитие познавательного интереса и креативного мышления. Рассчитывается на проведение совместно с библиотекой ДТДиМ.

- Конкурс в группах "Мой фантазийный мир" направлен на формирование мотивации работы в команде. Развивает способность к поиску и решению заданий в условиях конкурса

- Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца "Моя ступенька к успеху"

2. График проведения конкурсных мероприятий

<i>Месяц</i>	<i>Конкурсное мероприятие</i>
Ноябрь	Конкурс "Обложка к любимой книге"
Февраль	Конкурс в группах "Мой фантазийный мир"
Март	Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца "Моя ступенька к успеху"

3. Участие в данных конкурсах фиксируется в картах творческой активности.

4. Необходимо разработать критериальную базу и контрольно-измерительные материалы для каждого конкурсного мероприятия.

5. Система поощрительных мер для участников конкурсных мероприятий.

Поощрительные меры являются действенным инструментом в повышении мотивации учащихся к обучению и росту своих достижений.

- награждение благодарственным письмом, грамотой, дипломом;
- обеспечение участия в конкурсах, олимпиадах различных уровней;
- информация о достижениях в портфолио учащихся и на официальном сайте Дворца.

6. Подведение итогов каждого конкурса и награждение производится на занятиях в виде демонстрации лучших работ и вручения памятных подарков.
7. Подведение общего итога участия в конкурсах (по окончании учебного года) проводится на родительском собрании в виде презентации работ занявших призовые места, с вручением грамот и портфолио учащимся.

Ожидаемые результаты

Главным результатом является готовность учащихся к участию в конкурсах и олимпиадах разного уровня (городских, региональных и международных конкурсов). К концу данного курса учащиеся обобщают и закрепляют изученный материал; отрабатывают и демонстрируют определенные умения и навыки в конкурсах и олимпиадах разного уровня.

Итогом участия в системе конкурсных мероприятий учащихся ТО «Школа графического дизайна» компетентностная олимпиада Дворца "Моя ступень к успеху" (апрель) и готовность учащихся к участию в конкурсах и олимпиадах разного уровня (городских, региональных и международных конкурсов).