****

Содержание

|  |  |
| --- | --- |
| **РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ****1.1. Пояснительная записка …………………………………………………….****1.2. Цель и задачи программы …………………………………………………****1.3. Содержание программы ……………………………………………………** **1.3.1. Учебно-тематический план ………………………………………….** **1.3.2. Содержание учебно-тематического плана …………………………** **1.4. Планируемые результаты ………………………………………………….** **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ …………………………………………………………………………...****2.1. Календарный учебный график ……………………………………………****2.2. Условия реализации программы ………………………………………….****2.3. Формы аттестации / контроля …………………………………………….****2.4. Оценочные материалы ……………………………………………………..****2.5. Методические материалы ………………………………………………….****2.6. Список литературы …………………………………………………………** | 3367781112121314151518 |

**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

**1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» базового уровня имеет художественную направленность и реализуется в рамках мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030г. и плана мероприятий по ее реализации от 31 марта 2022г. N 678-р;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09. 2020г. N 28 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил  СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям  воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Минобрнауки России от 18 ноября 2015Г. №09-3242;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (от 29.05.2015 г. № 996-р);

- [Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;](http://docs.cntd.ru/document/557309575)

- Уставом МБОУ «Падунская СОШ им. Д.И. Мостовщикова»

- Учебным планом МБОУ «Падунская СОШ им. Д.И. Мостовщикова» - Календарным графиком МБОУ «Падунская СОШ им. Д.И. Мостовщикова»

**Актуальность**

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Представители многих профессий уже долгое время пользуются компьютером. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Программа объединения «Компьютерный дизайн» ориентирована на развитие общей и эстетической культуры учащихся, развитию, как художественных навыков, так и способности использования ИКТ в избранных видах деятельности, предусматривая возможность творческого самовыражения и творческой импровизации с использованием современных технологий. Программой предусмотрены различные виды деятельности: рисование тематических композиций, работы с натуры и по памяти, владение различными техниками рисунка, живописи, проектная деятельность, макетирование, декоративно-прикладное искусство. Изучение компьютерных программ, включая создание с их помощью самостоятельных проектов, анимации.

***Отличительные особенности программы***

Для успешного решения проектных задач учащимся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерный дизайн» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме, как в аудитории, так и самостоятельно.

**Педагогическая целесообразность**

Программа способствует творческому развитию учащихся. Современное информационное общество требует постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций. Необходимо улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем.

**Адресат программы** – учащиеся в возрасте от 11 до 17 лет.

Программа подготовлена по принципу доступности учебного материала и соответствия его объема возрастным особенностям и уровню предварительной подготовки учащихся.

Создаются условия для дифференциации и индивидуализации обучения в соответствии с творческими способностями, одаренностью, возрастом, психофизическими особенностями, состоянием здоровья учащихся.

Срок освоения программы 1 год, на реализацию данной программы отводится 48 часов.

***Режим занятий, периодичность и продолжительность***

Обучение начинается с 01 сентября и заканчивается 31 августа.

36 недель - учебный год (36 часов) аудиторных занятий и 12 недель (12 часов) - занятия в условиях летнего лагеря. Занятия проводятся 1раз в неделю по 1 академическому часу по расписанию, утвержденному директором. Продолжительность занятий 45 мин., перерыв для отдыха между занятиями 10 мин.

**Форма обучения** – очная

Форма проведения занятий: **аудиторная**.

Форма организации деятельности: **групповая**.

**Вид программы** – общеразвивающая.

**Уровень сложности** - базовый

***Особенности организации образовательного процесса***

Условия набора учащихся: по заявлению родителей (законных представителей).

**Объем программы:** 48 часов.

**Наполняемость групп:** 15 человек.

**Возраст учащихся:** 11-17 лет.

Продолжительность обучения: 1 год (12 месяцев)

**1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:**развитие интеллектуальных и художественно-творческих способностей учащихся на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- научить учащихся работать с цветом, создавать градиентные, однородные и узорные заливки;

- научить учащихся создавать растровое изображение разными способами;

- получить навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений;

- научиться создавать простые анимационные ролики.

**Развивающие:**

**-** развивать интерес учащихся к дизайнерскому творчеству;

-развивать способность и возможность учащихся к художественно-исполнительской и проектной деятельности;

- формировать способность учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;

- формировать навыки учащихся по созданию компьютерного графического образа, анимации и редактирования графических изображений;

- формировать навыки учащихся по обработке изображений, создания растровых и векторных изображений;

- формировать умения учащихся применять на практике навыки работы в компьютерной графике, как одного из видов графического дизайна.

**Воспитательные:**

- воспитывать художественный вкус учащихся;

- воспитывать у учащихся стремление к самообразованию;

- воспитывать у учащихся чувство ответственности за свою работу.

**1.3. Содержание программы**

1.3.1. Учебно-тематический план

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Наименование****разделов и тем** | **Общее количество учебных****часов** | **В том числе** | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Теоретических** | **Практических** |
| **1.** | **Введение** | **2** | **1** | **1** |  |
| 1.1 | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ | 2 | 1 | 1 | Опрос |
| **2.** | **Графический редактор Paint 3D** | **21** | **8** | **13** |  |
| 2.1 | Знакомство с интерфейсом Paint 3D | 2 | 1 | 1 | Тестирование |
| 2.2 | Использование графических примитивов в Paint 3D | 2 | 1 | 1 | Опрос  |
| 2.3 | Работа с фрагментами | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.4 | Рисование узоров | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.5 | Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей | 2 | 1 | 1 | Самостоятельная работа |
| 2.6 | Вставка текста в растровый графический редактор | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 2.7 | Создание витражей в графическом редакторе Paint 3D | 6 | 2 | 4 | Самостоятельная работа |
| **3.** | **Графический редактор GIMP** | **25** | **10** | **15** |  |
| 3.1 | Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений  | 3 | 1 | 2 | Опрос  |
| 3.2 | Основные инструменты рисования | 2 | 1 | 1 | Творческий проект |
| 3.3 | Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки.Инструменты выделения | 3 | 1 | 2 | Творческий проект |
| 3.4 | Преобразование объектов | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 3.5 | Возможности коррекции изображения | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 3.6 | Творческое задание. Построение интерьера | 2 | 1 | 1 | Творческий проект |
| 3.7 | Работа с текстом | 2 | 1 | 1 | Самостоятельная работа |
| 3.8 | Создание объектов и фигур | 3 | 1 | 2 | Самостоятельная работа |
| 3.9 | Возможности создания анимации | 2 | 1 | 1 | Самостоятельная работа |
| 3.10 | Использование маски | 2 | 1 | 1 | Творческий проект |
| **Итого: 14** | **48** | **19** | **29** |  |

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

**Раздел 1. Введение (2ч)**

*Вводное занятие. Инструктаж по ТБ*

**Теоретическая часть***.* Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.

Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

**Практическая часть***.* Просмотр рисунков победителей районного конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшие самопрезентации учащихся.

**Раздел 2. Графический редактор Paint 3D (23)**

*Знакомство с интерфейсом Paint.*

**Теоретическая часть.** Запуск программы. Ознакомление с инструментами программы и Палитрой.

**Практическая часть.** Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы Paint 3D. Использование Палитры.

*Использование графических примитивов в Paint 3D.*

**Теоретическая часть.** Настройка инструментов.

**Практическая часть.** Применение графических примитивов на практике**.**

*Работа с фрагментами.*

**Теоретическая часть.**Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы.

**Практическая часть.** Применение изученного материала на практике**.**

*Рисование узоров.*

**Практическая часть.**Научить использовать фрагменты для рисования узоров и витражей.

*Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей.*

**Теоретическая часть.** Использование масштаба для создания рисунков

**Практическая часть.** Научить создавать рисунки с использованием масштаба.

*Вставка текста в растровый графический редактор.*

**Теоретическая часть.** Объяснение возможности вставки текста в рисунок.

**Практическая часть***.* Научить вставлять текст в рисунки

*Создание витражей в графическом редакторе Paint*

**Теоретические занятия***.* Искусствоведческое понятие витража. Демонстрация витражных изображений.

**Практические занятия.** Эскиз витража на бумаге. Построение орнамента. Творческий проект «Витражная роспись».

**Раздел 3. Графический редактор GIMP (25ч.)**

*Знакомство с интерфейсом GIMP.*

*Экспорт изображений.*

**Теоретическая часть.** Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов.

**Практическая часть.** Применение изученного материала на практике**.**

*Основные инструменты рисования*

**Теоретическая часть.** Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки.

**Практическая часть.** Создание пробного рисунка.

*Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения*

**Теоретическая часть.** Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

**Практическая часть.** Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

*Преобразование объектов*

**Теоретическая часть.** Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

**Практическая часть.** Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

*Возможности коррекции изображения*

**Теоретическая часть.** Функции выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни».

**Практическая часть.** Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

*Творческое задание. Построение интерьера*

**Теоретическая часть.** Объяснение творческого задания.

**Практическая часть.** Изучение перспективы. Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

*Работа с текстом*

**Теоретическая часть.** Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

**Практическая часть.** Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка»

*Создание объектов и фигур*

**Теоретическая часть.** Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

**Практическая часть.** Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

*Возможности создания анимации*

**Теоретическая часть.** Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

**Практическая часть.** Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

*Использование маски*

**Теоретическая часть.** Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

**Практическая часть.** Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

**1.4. Планируемые результаты**

По окончанию обучения учащиеся будут:

***знать:***

- терминологию дизайнерского искусства;

- виды компьютерной графики: растровая, векторная;

***уметь:***

- создавать слои и определять направляющий слой;

- составлять и определять алгоритмы создания автоматической анимации движения;

- составлять и определять алгоритмы создания автоматической анимации формы;

- обрабатывать изображения, создавать растровые и векторные рисунки;

- работать с цветом, создания градиентных, однородных и узорных заливок;

- создавать растровое изображение разными способами;

***Будет развита:***

- способность и возможность к художественно-исполнительской и проектной деятельности;

- способность учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности.

- у учащихся воспитывается стремление к самообразованию, доброжелательность по отношению к окружающим, чувство товарищества, чувство ответственности за свою работу.

**РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

2.1. Календарный учебный график

Продолжительность освоения программы: 36 недель - учебный год (36 часов) аудиторных занятий и 12 недель (12 часов) - занятия в условиях летнего лагеря. Занятия проводятся 1раз в неделю по 1 академическому часу по расписанию, утвержденному директором. Продолжительность занятий 45 мин., перерыв для отдыха между занятиями 10 мин.

Более подробный календарный учебный график составляется ежегодно с учетом названия темы занятия, формы контроля, а также места проведения и формы проведения занятия.

**2.2. Условия реализации программы**

1. ***Материально-техническое обеспечение:***

Программа реализуется в помещении МБОУ «Падунская СОШ им. Д.И. Мостовщикова»».

Место проведения занятий: учебный кабинет дополнительного образования. В процессе занятий используется необходимые инструменты, наглядный и раздаточный материал.

Завершенные работы учащихся и инструменты хранятся в учебном кабинете в отдельных шкафах.

**Общие требования к обстановке в кабинете**

* Оформление кабинета соответствует содержанию программы, постоянно обновляется учебным материалом и наглядными пособиями;
* Чистота, освещенность, проветриваемость помещения кабинета в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей – СанПиН 2.4 3648-20;

С целью создания оптимальных условий для формирования интереса у детей к компьютерному дизайну, создана предметно-развивающая среда:

|  |  |
| --- | --- |
| **№** | Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения |
|  | **1.Технические средства обучения** |
|  | Ноутбуки, презентации и учебные фильмы (по темам занятий);Наглядные материалы.  |
|  | **2. Оборудование кабинета для художественного творчества** |
|  | Наглядные пособия: игрушки для обыгрывания;* технологические, креативные карты, схемы, образцы, чертежи.
 |

1. ***Информационное обеспечение:***

Для реализации программы используются следующие методические материалы:

- учебно-тематический план;

- учебные пособия по компьютерному дизайну;

- методические рекомендации по выполнению творческих работ;

- плакаты с чертежами, схемами и эскизами;

- методическая литература для педагога и учащихся.

1. ***Кадровое обеспечения:***

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса.

**2.3. Формы аттестации / контроля**

- Входящий контроль – определение уровня знаний, умений, навыков в виде бесед, практических работ

- Промежуточный контроль**:**коллективный анализ каждой выполненной работы и самоанализ; проверка знаний, умений, навыков в ходе беседы, опроса

- Итоговый контроль:  презентации творческих и исследовательских работ, участие в выставках и мероприятиях, соревнований.

 **Подведение итогов** реализации программы является итоговая аттестация, которая проводится в форме демонстрации работ.

Общим итогом реализации программы является формирование предметных, метапредметных и личностных компетенций учащихся.

**2.4. Оценочные материалы**

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях учащихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие методы:

 - педагогическое наблюдение;

 - педагогический анализ;

 - педагогический мониторинг;

 - начальная или входная диагностика;

 - текущая диагностика;

 - промежуточная диагностика;

 - итоговая диагностика.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

 **Документальные формы:**

 - определение уровня обученности, с занесением результатов в ведомость учета знаний и умений обучающихся (в начале года, в середине года, в конце).

*Недокументальные формы:*

 - организация выставок по окончании каждой темы;

 - итоговые работы (к концу каждого полугодия);

 - открытые занятия.

**2.5. Методические материалы**

Успех воспитания и обучения во многом зависит от того, какие формы, методы и приемы использует педагог, чтобы донести до учащихся определенное содержание, сформировать у них знания, умения, навыки, а также развить творческие способности. Поэтому в детском объединении «Компьютерный дизайн» планируется проводить занятия в классической и нетрадиционной форме.

 Основные формы работы с учащимися:

 - занятия;

 - творческая мастерская;

 - обсуждения;

 - самостоятельная работа на занятиях и дома;

 - выставки работ, конкурсы, показательные выступления;

 - местные и выездные соревнования различного уровня.

Достижение поставленных целей и задач программы осуществляется в процессе сотрудничества учащегося и педагога. На различных стадиях обучения ведущими становятся те или иные методы обучения:

**- Словесный.** К данным методам обучения относятся рассказ, беседы о разных техниках, используемых при изготовлении поделок, о народных умельцах, инструкции, которые применяются при работе, правила техники безопасности. В процессе их разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысливания активно его воспринимают и усваивают.

**- Наглядный.** Наглядные методы достаточно важны для обучаемых, имеющих визуальное восприятие окружающего мира. Подразделяются на иллюстрационные (плакаты, картинки, эскизы) и демонстрационные (презентации, выставки, просмотр журналов и т.д.). Показ образцов, выполненных с помощью различных технологий. Использование наглядных пособий.

**- Практический.** Практические методы обучения применяются в тесном сочетании со словесными и наглядными методами обучения, так как практической работе должно предшествовать пояснение материала педагогом. Данные методы помогают выявить эффективность и прочность усвоения умений и навыков (выполнение рисунков, зарисовок эскизов, составление схем, сборка поделок)

 В процессе работы в детском объединении используются принципы:

 - воспитывающего обучения (активность, сознательность);

 - систематичности и последовательности;

 - прочного усвоения знаний, умений, навыков;

 - индивидуального подхода в обучении;

 - фронтального подхода.

 На занятиях регулярно применяются здоровьесберегающие технологии, это такие образовательные технологии, в которых системно используются приемы, методы организации образовательного процесса, не наносящего ущерба здоровью его участников.

В сочетании с традиционными средствами обучения, на занятиях используются информационно-коммуникационные технологии, что повысило эффективность обучения обучающихся, открыло новые резервы образовательного процесса.

Технология коллективного творческого воспитания - это продуманная система ключевых мероприятий, кото­рые благодаря целенаправленной деятельности педагогов направ­лены на комплексное решение задач гармоничного развития лич­ности.

Технология игрового обучения позволяет мне на занятиях активизировать деятельность учащихся, развивать у них воображение, расширяет кругозор, внимание, произвольную память, устную речь, умение сравнивать, сопоставлять.

**Алгоритм учебного занятия**

* организация работы;
* повторение изученного (актуализация знаний);
* изучение новых знаний, формирование новых умений;
* закрепление, систематизация, применение;
* подведение итогов, домашнее задание.
* Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей.

**Дидактические материалы:**

* наглядно-иллюстрационный материал, конструкторы;
* простые схемы в разных масштабах;
* технологические карты;
* раздаточный материал;
* дидактические контрольно-измерительные материалы;
* инструкции;
* программное обеспечение.

# 2.6. Литература

**Список литературы для учащихся:**

1. ЗалоговаЛ.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.

2. Залогова Л.А*.* Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018

**Список литературы для педагогов:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
2. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018 г. – 245  с.
4. **Список интернет-ресурсов:**
5. <http://www.gimpart.org/osnovyi-rabotyi> - Уроки Gimp для начинающих.
6. <http://gimp-master.moy.su/>
7. [www.progimp.ru/articles/](http://www.progimp.ru/articles/)
8. <http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
9. <http://www.inkscapebook.ru/first/>