

Управление образования городского округа – город Волжский Волгоградской област
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 35 им. Дубины В.П. г. Волжского Волгоградской области»

Принята на заседании
Методического совета
Протокол № 1
от «30» августа 2021 г

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ СШ № 35 им. Дубины В.П.
_____ В.Н. Рода
« _____ » _____ 2021 г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«КОМПЬЮТЕРЫЙ ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 14 - 17 лет

Срок реализации: 16 часов

Автор-составитель:
Сивоконь Анастасия Юрьевна,
педагог дополнительного образования

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» является программой художественной направленности, так как ориентирована на формирование и развитие творческих способностей учащихся в процессе изучения программ компьютерной графики и дизайна. В настоящее время компьютерный дизайн – это не просто современная профессиональная специализация, но и средство визуальной коммуникации, то есть выражение идей, смыслов и ценностей через образы, изображения, шрифты, видео.

Настоящая программа составлена с учетом основных нормативных документов.

Актуальность данной программы заключается в том, что работа с компьютерной графикой в настоящее время - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации.

С появлением доступных сканеров, цифровых фотоаппаратов, Web-камер люди получили в свои руки большое количество цифровых изображений. Это породило потребность в их обработке, восстановлении, создании на их основе новых изображений, фотомонтажей, коллажей. Кроме того, необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета, в том числе и в профессиональной деятельности. Страница в Интернете, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе внимание. Именно растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. Особо значимой является проблема приобретения учащимися начальной профессиональной подготовки в области престижных профессий, что должно помочь им сделать осознанный выбор профессионального пути с учётом своих склонностей и особенностей характера.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что программа способствует творческому и техническому развитию детей. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы для повышения конкурентоспособности практически в любой сфере профессиональной деятельности. Кроме того, в данной программе не просто изучаются технические основы владения программами, но основной упор делается на владение «изобразительной грамотностью», умение донести зрительную и эмоциональную информацию до зрителя. Учащиеся осваивают грамотное использование цветовых и композиционных решений, развивают пространственную ориентировку, глазомер и цветовое восприятие. Работа с художественными формами в компьютерных программах формирует наблюдательность и усидчивость учащихся, развивает навыки самоконтроля.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы. Программа рассчитана на учащихся 14-17 лет. В этом возрасте определяющую роль играет общение со сверстниками, которое наиболее эффективно реализуется в процессе творческой деятельности. Кроме того, в этом возрасте учащиеся приобретают значительный социальный опыт, начинают искать свое место в системе трудовых, моральных, эстетических общественных отношений. У них возникает стремление принимать участие в общественно значимой работе, становиться общественно полезными. В данном

направлении получение навыков работы с компьютерной графикой дает подростку уверенность в своей компетенции, помогает ему завоевать место в компании сверстников. Художественно-изобразительная деятельность в этом возрасте участвует в формировании зрительных образов, помогает овладевать формами, координировать перцептивные и моторные акты.

Кроме того, в подростковом возрасте у учащихся появляются способности логически мыслить, оперировать абстрактными категориями, фантазировать. Именно поэтому в подростковом возрасте учащиеся часто начинают заниматься творчеством: рисовать, сочинять стихи и песни. Компьютерный дизайн позволяет реализовать потребность в творческой деятельности в полной мере – и как самостоятельное поле для творчества, и как способ оформления других творческих проектов.

В старшем школьном возрасте у учащихся появляются как социальные, так и узколичностные внешние мотивы, главным из которых является мотив достижения. Основным внутренним мотивом является не освоение новых знаний, а ориентация на результат. У учащихся в старшем школьном возрасте формируется своеобразная форма учебной деятельности. Она определяется такими элементами, как самостоятельность, креативность в решении задач, анализ различных ситуаций, личностное самоопределение. Наиболее главное психологическое новообразование этого возраста – это умение планировать свою дальнейшую жизнь, а также искать и находить средства для ее реализации. В этот период происходит становление завершающего этапа созревания личности, который характеризуется выражением профессиональных интересов, развитием теоретического мышления, самовоспитанием, развитием умения рефлексировать, формированием уровня притязания. И программа по компьютерному дизайну помогает получить навыки, необходимые в профессиональной деятельности, а также оценить себя в рамках профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями, что способствует профессиональному самоопределению учащихся.

Уровень программы ознакомительный. **Объем программы** 16 часов.

Форма обучения очная.

Режим занятий. Программа «Компьютерный дизайн» реализуется в течение учебного года, занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Особенности организации образовательного процесса. Состав группы постоянный. занятия групповые, учащиеся в группах разного возраста. Наполняемость группы 15 учащихся, в соответствии с техническим оснащением учебного кабинета.

Виды занятий по программе: мастер-классы, практические занятия, творческие проекты (индивидуальные и групповые), самостоятельная работа учащихся, творческие отчеты по проектам.

Цель программы: формирование и развитие творческих способностей учащихся в процессе освоения программ компьютерного дизайна.

Задачи:

Предметные:

- знакомство детей с основными видами компьютерной графики;
- приобретение навыков создания и обработки изображений с использованием графических редакторов;
- формирование умений грамотного использования цветовых и композиционных решений.

Личностные:

- формирование устойчивого интереса к творческой деятельности;
- формирование готовности к саморазвитию и личностному самоопределению;
- формирование коммуникативной компетенции учащихся в процессе совместной творческой деятельности.

Метапредметные:

- формирование навыков целеполагания, умения планировать свою деятельность;
- развитие критического мышления и информационной грамотности;

- приобретения навыков совместной деятельности со сверстниками, умения работать в команде.

Учебный план

№	Наименование темы, раздела	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1	0,5	0,5	Беседа
2	Основы графического дизайна. Виды компьютерной графики	1	0,5	0,5	Беседа
3	Функционал и дизайнерские приемы в программе Microsoft Word	1	-	1	Практическая работа
4	Функционал и дизайнерские приемы в программе Microsoft Power Paint	2	1	1	Практическая работа
5	Работа в растровом графическом редакторе	4	1	3	Творческий проект
6	Работа в векторном графическом редакторе	3	1	2	Творческий проект
7	Основы сайтостроения: знакомство с программами и инструментами	3	1	2	Творческий проект
8	Итоговое занятие: защита творческих проектов	1	-	1	Защита творческих проектов
Итого		16	5	11	

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория. Рассказ о целях и задачах обучения, о плане работы в объединении, режиме занятий. Беседа о технике безопасности при работе за компьютером, об информационной безопасности в Интернете. Беседа о компьютерной грамотности.

Практика. Инструктаж по технике безопасности. Проверка умения работать с ПК и информационными носителями.

Форма контроля: беседа

Тема 2. Основы графического дизайна. Виды компьютерной графики

Теория. Понятие компьютерной графики и компьютерного дизайна. История развития и области применения компьютерной графики. Компьютерная графика и её виды (векторная, растровая, фрактальная и трехмерная). Основы графического дизайна (композиция, цвет и цветовые сочетания, графика и инфографика)

Практика. Составление цветовых схем и дизайнерских решений для предлагаемых творческих проектов (плакат, презентация, графические работы). Анализ и устранение дефектов композиции. Удаление ненужных деталей изображения. Цветокоррекция изображения

Форма контроля: беседа

Тема 3. Функционал и дизайнерские приемы в программе Microsoft Word.

Теория. Область применения дизайна в Microsoft Word.

Практика. Панели инструментов программы. Создание простого дизайнерского продукта с использованием инструментов программы.

Форма контроля: анализ практической работы учащихся

Тема 4. Функционал и дизайнерские приемы в программе Microsoft Power Paint

Теория. Функционал и область применения программы. Виды презентаций (информационная, презентация сопровождения) и методические требования к созданию презентаций различных видов.

Практика. Создание презентаций различного вида. Подбор цветового и композиционного решения, обоснование своего выбора. Использование шаблонов. Создание анимации. Создание кнопок управления презентацией. Настройка демонстрации слайдов в автоматическом режиме. Создание простой игры на основе программы Microsoft Power Paint.

Форма контроля: анализ практической работы учащихся

Тема 5. Работа в растровом графическом редакторе

Теория. Виды графических редакторов. Интерфейс программы. Рабочая область и инструменты. Слои и работа с ними. Маски и способы их применения. Коррекция изображения.

Практика. Изучение интерфейса программы в ходе выполнения простых манипуляций с изображением: создание слоев, выделение области изображения, коррекция изображения (масштабирование, поворот, наклон, перспектива), цветокоррекция; использование инструментов «штамп», «кисть», «осветление/затемнение». Сведение слоев, наложение слоев и режимы наложения. Создание коллажа. Сохранение изображения в выбранном формате.

Форма контроля: творческая работа учащихся

Тема 6. Работа в векторном графическом редакторе.

Теория. Особенности векторных программ. Преобразование файлов из одного формата в другой. Знакомство с функционалом и интерфейсом. Рабочая область и инструменты. Основы работы с объектами.

Практика. Выделение объектов. Операции над объектами. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Закраска объекта. Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов.

Форма контроля: творческая работа учащихся

Тема 7. Основы сайтостроения: знакомство с программами и инструментами

Теория. Понятие Web-сайта. Классификация Web-сайтов. Этапы разработки Web-сайта. Интернет-служба WWW; Web-страница; Вебсайт; гипертекст; браузер. Планирование (цели, контент, структура, оформление), реализация, тестирование (на работоспособность и на удобство интерфейса) Web-сайта. Линейная и иерархическая структура сайтов; основные способы создания Web-страниц и сайтов. Анализ примеров (удачных и неудачных) сайтов из сети Интернет

Практика. Основные разделы HTML-страницы. Теги, формат тегов, атрибуты. Теги управления отображением шрифта на экране. Размещение графики на web-странице. Атрибуты изображения. Фоновое изображение. Построение гипертекстовых связей. Ссылки в пределах одного документа. Ссылки на другой HTML-документ. Графические ссылки. Создание простого сайта выбранной тематики.

Форма контроля: творческая работа учащихся

Тема 8. Итоговое занятие: защита творческих проектов

Практика. Защита творческой работы по одной из тем курса.

Форма контроля: защита творческих проектов\

Планируемые результаты

Предметные:

Учащиеся будут *знать*:

- основные виды компьютерной графики;
- основные программы компьютерного дизайна;
- основы графического дизайна;
- основы цветоведения и колористики, приемы стилизации, условности изображения;
- методические основы создания дизайнерских проектов.

Учащиеся будут *уметь*:

- применять методические и дизайнерские знания при создании творческих проектов;
- пользоваться инструментами базовых графических программ;
- работать со слоями и масками при обработке и коррекции изображений;
- сохранять файлы в требуемом формате и переводить файлы из одного формата в другой;
- создавать простые сайты.

Метапредметные:

У учащихся будут *развиты*:

- навыки целеполагания, умение планировать свою деятельность;
- навыки критического мышления и информационной грамотности;
- навыки совместной деятельности со сверстниками, умение работать в команде при создании групповых творческих проектов.

Личностные:

У учащихся будут *сформированы*:

- устойчивый интерес к творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- стремление к саморазвитию и личностному самоопределению;
- навыки коммуникативной компетенции в процессе совместной творческой деятельности.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

Календарный учебный график (приложение 1)

Материально-техническое обеспечение: Кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий. ПК или ноутбуки для педагога и учащихся с необходимым ПО; проектор и экран (или интерактивная доска).

Информационное обеспечение: литература, таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы; видеофайлы, аудиофайлы, фотографии, методическое пособие, методический материал: разработки конспектов, плакаты, демонстрационные рисунки, схемы из интернет-источников.

Кадровое обеспечение. Для реализации данной программы нужно иметь педагогическое

образование, без предъявления каких-либо требований к стажу работы, а также навыки работы в графических и текстовых редакторах на уровне выше среднего.

Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Творческие работы, журнал учета кружковой работы, итоговая и промежуточная аттестация, материалы анкетирования, методические разработки.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов. Защита творческих работ, выставка творческих проектов.

Формы контроля: наблюдение, беседа, практические и творческие работы, участие в творческих конкурсах.

Оценочные материалы

Обучение учащихся по программе предусматривает различные виды контроля результатов обучения: *текущий*, который осуществляется на каждом занятии педагогом, предполагает совместный просмотр практических и творческих работ, их коллективное обсуждение, выявление лучших работ. Такая форма позволяет учащимся оценивать не только чужие работы, но и свои. *Промежуточный* контроль проводится после изучения каждого тематического блока и осуществляется посредством организации выставок ученических работ в учебном кабинете. *Итоговый* контроль проводится в конце учебного курса, где происходит качественная оценка деятельности учеников в творческом объединении (учащиеся предоставляют и защищают готовые творческие работы).

Методические материалы. Основной формой занятий по данной программе является практическая работа – применение полученных знаний при выполнении конкретного задания и творческого проекта. Методы, используемые на занятиях – от объяснительно-иллюстративного (при изучении новой дизайнерской программы или элемента), через репродуктивный к деятельностному и поисковому (или частично-поисковому – в зависимости от уровня подготовки учащихся). При разработке творческих проектов особое внимание необходимо уделить методическим моментам (целевая аудитория, цели и задачи) и дизайнерским моментам, для того, чтобы элементы технических знаний прочно переплетались с пониманием грамотного и художественно-обоснованного их применения. Для актуализации полученных умений и навыков рекомендуется включать в занятия элементы профориентации, отмечая, в каких сферах различных профессий могут применяться полученные знания. Для формирования навыков оценки, самооценки и самоконтроля, рекомендуется вовлекать учащихся в коллективное обсуждение индивидуальных и групповых проектов, особое внимание уделяя умению конструктивной оценки не только недостатков, но и удачных моментов. Форма организации деятельности учащихся: групповая.

Список литературы

Для педагога:

1. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Академия, 2018
2. Алексис Хуркман: Цветокоррекция. Творческие стили для кино и видео. - М.: ДМК-Пресс, 2020
3. Габриелян Т. О. Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация / Т. О. Габриелян. — Симферополь: ООО «Антиква», 2018
4. Дизайн-проекты. От идеи до воплощения/под ред. Аббасова Ифтихар Балакиши оглы - М.: ДМК-Пресс, 2020
5. Информатика. 10–11 классы. Базовый уровень: методическое пособие / Н. В. Макарова, Ю. Ф. Титова, Ю. Н. Нилова и др.; под ред. проф. Н. В. Макаровой. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016
6. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – М.: ВHV, 2016

7. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: Форум, 2019
8. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: Academia, 2018

Для учащихся и родителей:

1. Информатика. 10–11 классы. Базовый уровень: методическое пособие / Н. В. Макарова, Ю. Ф. Титова, Ю. Н. Нилова и др.; под ред. проф. Н. В. Макаровой. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016
2. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: Форум, 2019
3. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. - М.: Вильямс, 2018

Приложение 1.

Календарный учебный график

Начало учебного года – 1 сентября 2021 года

Продолжительность триместров	Выходные и праздничные дни	Количество учебных недель	Сроки и продолжительность каникул
1 триместр			
01.09.2021 - 22.11.2021	12-18.10.21 4.11	10 недель+3 дня	23-29.11.2021 (7 дней)
2 триместр			
30.11.2021 - 21.02.2022	1-10.01.2022	10 недель +4 дня	22 28.02.2022 (7 дней)
3 триместр			
01.03.2022 - 31.05.2021	12-18.04.2022 8.03, 1.05, 9.05	13 недель	
Продолжительность учебного года		34 недели	

Окончание учебного года - 31 мая 2022 года