

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол № 1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО
Директор
_____/В.В. Худова
Приказ № 274 от 30.08.2024

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00FA7CC378EDF8D66979AB212B22D1A10D
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 22.12.2023 до 16.03.2025

Дополнительная общеразвивающая программа

«Компьютерный дизайн. ГрафСоюз»

Срок освоения: 2 года
Возраст обучающихся: 10-14 лет

Разработчик:
Кротова Вероника Евгеньевна
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Программа «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз» является программой обучения основам компьютерной 2D графики.

Образовательная программа дополнительного образования детей «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз» имеет **техническую направленность**, т.к. направлена на развитие интереса детей к информационным технологиям, способствует формированию технологической грамотности и информационных компетенций, формированию предпрофессиональных навыков в сфере дизайна и технического творчества.

Адресат программы. Программа адресована детям 10-14 лет, проявляющим интерес к данному виду творчества и не имеющих противопоказаний по состоянию здоровья. Программа не предполагает наличие специальных способностей в данной предметной области, базовых знаний по предмету, не требует определенной физической и практической подготовки по направлению.

Актуальность программы. В настоящее время школьники самых разных возрастов активно проявляют интерес к современным информационным технологиям. Этот интерес можно и нужно использовать и развивать. При этом хотелось бы показать детям, что компьютер – не только средство для развлечений, но инструмент, который можно использовать для самых разных целей, в том числе и для рисования и редактирования изображений.

Школьные уроки информатики, как правило, ограничиваются лишь основными представлениями о графических редакторах. Знакомство с основами компьютерной графики в сфере дополнительного образования способствует развитию и закреплению у детей навыков работы на компьютере, дает учащимся более глубокие знания структуры и принципов его работы и позволяет реализовывать свой творческий потенциал с помощью новых технических средств и предоставляемого компьютером инструментария.

Программа разработана в соответствие с нормативными документами и современными требованиями:

- Указ Президента РФ от 07.05.2018 №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 №678-р;
- паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);
- приказ Министерства Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- приказ Министерства Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования»;
- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 «28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- распоряжение Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга от 25.08.2022 №1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»;
- Устав ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

В соответствии с современными требованиями и нормативными документами в программу внесен профориентационный компонент, обозначенный в задачах, планируемых результатах и содержании.

Знакомство учащихся с направлением профессиональной деятельности или профессией, происходит в процессе освоения образовательной программы. При этом делается акцент на формирование компетенций и гибких навыков, соответствующих направлению профессиональной деятельности: информационная грамотность и культура работы с компьютером, самостоятельность, целеустремленность, умение планировать свою деятельность, коммуникативные навыки, творческая активность, а также владение графическими редакторами и знание композиции и сочетаемости цветов, необходимые конкретно для профессии дизайнера. Развитие этих компетенций способствует самоопределению ребенка и осознанному выбору им дальнейшего жизненного пути.

Для способствования профессиональному самоопределению ребенка особое внимание в программе уделяется развитию следующих качеств, умений и знаний: информационная грамотность и владение навыками безопасной работы на компьютере; самостоятельность, целеустремленность, умение планировать свою деятельность, сформированность коммуникативных навыков; сформированность мотивации к деятельности; самостоятельность; умение доводить начатое дело до конца; творческая активность, а также владение графическими редакторами и знание композиции и сочетаемости цветов, необходимые конкретно для профессии графического дизайнера.

Обучение, развитие и воспитание неразрывно связаны между собой и осуществляются на протяжении всего этапа обучения. Воспитательный процесс в рамках реализации программы органично вписан в воспитательное пространство ЦТиО. Приоритетными направлениями воспитания при реализации образовательной программы являются патриотическое и духовно-нравственное воспитание, «Культурный код петербуржца», профориентация и формирование гибких навыков.

Уровень освоения программы – базовый.

Объем и срок освоения программы. Программа предназначена для обучения детей 10-14 лет и рассчитана на два года обучения.

1 год – 164 часа

2 год – 164 часа

Всего 328 часов

Цель программы

Целью программы является развитие информационной культуры детей через овладение основами работы в различных графических редакторах.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с понятиями, используемыми в сфере информационных технологий
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной системе
- научить основам работы в операционной системе (копировать и создавать папки, сохранять файлы и т.д.)
- познакомить с профессией «графический дизайнер» и ее направлениями;
- познакомить с профессией «художник-мультипликатор» и ее особенностями;
- познакомить с составляющими интерфейса растрового редактора (Photopea)
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данном редакторе
- научить пользоваться дополнительными возможностями программы – фильтрами, эффектами, расширениями (плагинами)
- познакомить с составляющими интерфейса векторного графического редактора (Inkscape)
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данном редакторе
- научить «читать» изображение и определять, какими способами получен тот или иной результат
- познакомить с программой для создания презентаций и текстовым редактором
- формировать умение планировать свою работу

Развивающие:

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером
- развивать интерес к информационным и SMART-технологиям
- развивать логическое мышление

Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца
- способствовать формированию разнообразных интересов
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

В результате освоения программы ребёнок получит возможность реализовать свой творческий и исследовательский потенциал, применять полученные знания и умения в дальнейшей самостоятельной работе.

Планируемые результаты

Личностные

К концу обучения по программе ребенок:

- приобретет позитивный опыт взаимодействия в коллективе
- приобретет опыт творческого общения
- повысит уровень самостоятельности в работе
- расширит круг своих интересов, связанных и техническим творчеством
- усидчивость и волевые качества станут более развитыми

Метапредметные

К концу обучения по программе учащийся:

- получит представления о компьютере как инструменте для творческой и исследовательской работы
- получит опыт анализа творческих работ и описания процесса собственной творческой деятельности
- получит опыт самостоятельной творческой работы
- познакомится с правилами безопасной и здоровьесберегающей работы за компьютером
- получит опыт планирования собственной работы

Предметные

К концу обучения по программе учащийся:

- будет знать основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной системе
- будет знаком с понятиями и терминами по предмету
- приобретет умения и навыки, необходимые для создания презентаций
- будет знаком с направлениями и основным функционалом профессии «Графический дизайнер»;
- приобретет умения и навыки в работе с растровым и векторным графическим редактором
- будет знаком с основами композиции и цветоведения

В результате освоения программы ребёнок получит возможность реализовать свой творческий и исследовательский потенциал, применять полученные знания и умения в дальнейшей самостоятельной работе.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП.

Язык реализации программы – программа реализуется на государственном языке Российской Федерации - русском.

Форма обучения – очная. Также допускается частичное использование формы самообразования.

Особенности реализации программы. Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Основные принципы построения программы. Программа «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз» носит ознакомительный характер в отношении видов и техник компьютерной графики и основных принципов графического дизайна.

Материал дается с постепенным усложнением и рассчитан на творческую работу воспитанников. Работа строится с опорой на полученные детьми на предыдущих занятиях знания.

Основными принципами являются:

- Системность, последовательность, доступность в освоении технических приемов работы.
- Разнообразие заданий, чередование форм деятельности.
- Приоритет практической деятельности.
- Принцип осмысленного подхода воспитанников к работе.

Условия набора в коллектив: набор для занятий по данной программе осуществляется без предварительного отбора, на основе интереса ребенка к компьютерной графике и заявления родителей.

Условия формирования групп: в группы второго года обучения допускается прием детей при наличии свободных мест; дети поступают по результатам собеседования.

Количество обучающихся в группе:

1 год обучения – 15 человек

2 год обучения – 12 человек

Форма организации занятий— групповая, по подгруппам.

Формы проведения занятий. Форма проведения занятий по данной программе – учебное занятие, включающее в себя теоретическую часть (10-30 минут), практическую работу детей над заданием-упражнением или создание изображения и подведение итогов занятия (индивидуально или сообща). В работе также могут быть использованы другие формы занятий: работа над проектом, защита проекта, выставка, в том числе виртуальная

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь, исследование свойств редактора, обобщение исследовательского опыта) в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);

- коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно (создание коллективных работ);
- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

Материально-техническое оснащение образовательной программы

Помещение, отводимое для занятий, должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям: быть сухим, светлым, тёплым, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы в 15 человек, отвечающее технике безопасности и нормам САНПиН.

Общее освещение кабинета в период, когда невозможно естественное освещение лучше обеспечивать люминесцентными лампами, что очень важно при подборе цвета и красок. Стены кабинета должны быть окрашены в светлые тона.

Обучение, развитие и воспитание неразрывно связаны между собой и осуществляются на протяжении всего этапа обучения. Воспитательный процесс в рамках реализации программы органично вписан в воспитательное пространство ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга согласно приложению 1.

Для проведения групповых занятий по компьютерной графике необходимы:

- просторный кабинет с рядом рабочих столов и стульев для теоретической части занятий и выполнения эскизов
- оборудованные в соответствии с требованиями СанПин компьютерные рабочие места по количеству учащихся
- компьютеры с операционной системой Windows и LSD-мониторами, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет
- проектор
- принтер
- стеллаж для учебно-методической литературы

Ребенку для занятий понадобится следующее:

- тетрадь для записи теоретических понятий и этапов работы
- альбом или бумага для рисования (формат А-4)
- ручка
- простой и цветные карандаши
- USB-флеш-накопитель емкостью 1Гб

Учебный план
1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2	Основы работы с компьютером	10	4	6	Контрольное задание
3	Графический редактор Photopea	38	10	28	Контрольное задание
4	Основы дизайна	22	6	16	Педагогическое наблюдение
5	Создание эффектов. Фильтры	16	4	12	Контрольное задание
6	Выполнение творческих работ	58	8	50	Педагогическое наблюдение
7	Выставки, экскурсии	6	1	5	Педагогическое наблюдение.
8	Повторение	10	-	10	Тестирование
9	Заключительное занятие	2	1	1	Анкетирование
	Итого:	164	35	129	

**Учебный план
2 год обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2	Растровая графика. Повторение.	14	3	11	Тестирование
3	Графический редактор Inkscapе	40	13	27	Тестирование
4	Основы дизайна	24	9	15	Педагогическое наблюдение
5	Выполнение творческих работ	60	10	50	Педагогическое наблюдение
6	Выставки, экскурсии	8	1	7	
7	Повторение	14	-	14	Тестирование
8	Заключительное занятие	2	1	1	Анкетирование
	Итого:	164	38	126	

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО

Директор

/В.В. Худова

Приказ № 274 от 30.08.2024

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00FA7CC378EDF8D66979AB212B22D1A10D
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 22.12.2023 до 16.03.2025

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерный дизайн. ГрафСоюз»
на 2024/25 уч. год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.09.2024	01.07.2025	41	82	164	2 раза в неделю по 2 часа

Учебный час равен 45 минутам.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО

Директор

/В.В. Худова

Приказ № 274 от 30.08.2024

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00FA7CC378EDF8D66979AB212B22D1A10D
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 22.12.2023 до 16.03.2025

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Компьютерный дизайн. ГрафСоюз»

Год обучения – 1

№ группы – 94 ХПО

Разработчики:

Кротова Вероника Евгеньевна
педагог дополнительного образования

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Особенностью первого года обучения является то, что основное внимание уделяется формированию у детей культуры работы за компьютером и отношения к компьютеру как к инструменту для творческой и исследовательской работы. Дети учатся работать в операционной системе, а также в растровом редакторе Photopea.

Задачи первого года обучения

Обучающие:

- познакомить с понятиями, используемыми в сфере информационных технологий;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной системе;
- научить основам работы в операционной системе (копировать и создавать папки, сохранять файлы и т.д.);
- Познакомить с приемами работы в текстовом редакторе и программе для создания презентаций
- познакомить с содержанием профессии «Дизайнер», основными понятиями, связанными с книжной графикой;
- познакомить с составляющими интерфейса растрового редактора (Photopea);
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данном редакторе;
- научить «читать» изображение и определять, какими способами получен тот или иной результат;
- научить пользоваться дополнительными возможностями программы – фильтрами, эффектами, расширениями (плагинами)
- формировать умение планировать свою работу;
- развивать навык работы с мышью

Развивающие:

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером
- развивать логическое мышление

Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

Содержание первого года обучения

	Тема	Теория	Практика
1	Вводное занятие	Беседа о целях и задачах программы. Компьютерный дизайн и ее место в современном мире. Инструктаж по ТБ и правилам работы на компьютере.	Выполнение правильного включения-выключения программы, работа с клавиатурой и мышью.
2	Основы работы с компьютером	Файловые операции, типы файлов. Размещение информации в компьютере. Создание папок. Размер файла. Разрешение. Текстовый редактор. Редактор для создания презентаций	Создание папок. Открытие, переименование файлов. Работа с браузером. Набор текста в текстовом редакторе. Создание презентаций. Контрольное задание
3	Графический редактор Photopea. Основные инструменты и операции	Компьютер – инструмент для рисования. Знакомство с графическим редактором Photopea, открытие программы, основные элементы интерфейса, окна и панели, слоевая модель. Редактирование цвета, оттенок/насыщенность. Инструменты рисования: заливки, градиенты. Работа с кистями. Инструменты выделения: прямоугольное, овальное, произвольное выделение, волшебная палочка. Маска слоя. Анимация. Инструменты коррекции изображения. Инструменты масштабирования и поворота. Рисование контуров. Текстовый редактор.	Выполнение упражнений на использование различных инструментов. Командная игра на повторение пройденного материала. Контрольное задание.
4	Основы дизайна	Профессия «дизайнер», книжная графика и дизайн книги. Теплые и холодные цвета. Контраст. Композиционные схемы, оси. Симметрия. Стилизация растительных и животных форм. Профессия «Художник-аниматор». Профорientационные игры и викторины.	Упражнения на составление композиций из теплых и холодных цветов. Выполнение эскизов работ.
5	Фильтры. Создание эффектов.	Понятие фильтра, назначение фильтров и расширений. Фильтры шума и размытия. Фильтры оформления. Фильтры искажения. Фильтры света и тени. Фильтры стилизации. Фильтры карты. Декоративные фильтры.	Выполнение упражнений на применение фильтров. Практическая исследовательская работа по изучению фильтров разных назначений, обобщение результатов исследования в форме иллюстративного материала. Контрольное задание
6	Выполнение	Просмотр и обсуждение образцов	Выполнение открыток к

	творческих работ	печатной продукции и работ графических дизайнеров. Разбор композиционных схем и использованных приемов. Обсуждение результатов работы.	праздникам. Создание иллюстраций и плакатов на заданные темы. Создание учащимися презентаций из своих работ.
7	Экскурсии. Выставки.	Виртуальная выставка. Их специфика возможности. Коллективное обсуждение работ. Инструктаж по технике безопасности перед выходом на экскурсии.	Организация и проведение экскурсий. Организация виртуальной выставки работ.
8	Повторение		Выполнение творческих работ на свободную тему. Викторина по знаниям компьютерной графики. Тестирование.
9	Заключительное занятие	Подведение итогов года.	Представление презентаций работ учащихся. Анкетирование

Планируемые результаты первого года обучения

Личностные

К концу первого года обучения по программе ребенок:

- приобретет позитивный опыт взаимодействия в коллективе
- приобретет опыт творческого общения
- повысит уровень самостоятельности в работе
- усидчивость и волевые качества станут более развитыми

Метапредметные

К концу первого года обучения по программе учащийся:

- получит представления о компьютере как инструменте для творческой и исследовательской работы
- получит опыт анализа творческих работ и описания процесса собственной творческой деятельности
- получит опыт самостоятельной творческой работы (выполнение плакатов и иллюстраций в растровом редакторе)
- познакомится с правилами безопасной и здоровьесберегающей работы за компьютером
- получит опыт планирования собственной работы

Предметные

К концу первого года обучения по программе учащийся:

- познакомится с основными понятиями и приемами, необходимыми для работы в операционной системе
- будет знаком с понятиями и терминами по предмету растровой графики
- получит сведения о профессии «Дизайнер» и об основных понятиях, связанных с книжной графикой и книгоизданием;
- приобретет умения и навыки в работе с растровым графическим редактором Photopea (интерфейс программы, слоевая модель, инструменты, фильтры)

- будет знаком с основами композиции и цветоведения (теплые и холодные цвета, основные композиционные схемы и оси)

Календарно-тематический план

группа № 94 ХПО, первый год обучения, педагог Кротова В.Е. 2024-2025 г

Месяц	Число	Раздел программы.	Количество часов	Итого часов в месяц
		Тема. Содержание		
Сентябрь		Вводное занятие		16
	03.09	Вводное занятие. Правила поведения, инструктаж ОТ и ТБ. Просмотр фильма «Профессия «Дизайнер»	2	
		Основы работы с компьютером		
	07.09	Работа с клавиатурой и мышью. Создание авторских букв из простых геометрических фигур.	2	
	10.09	Основы работы с текстовым редактором. Практическая работа по набор текста.	2	
	14.09	Основы работы с текстовым редактором. Копирование и вставка текста и изображений.	2	
		Графический редактор Photoprea		
	17.09	Интерфейс программы. Открытие файлов. Заливка. Рисунок «Городской пейзаж» <i>В.Р. Беседа, посвященная экологии родного города</i>	2	
	21.09	Прямоугольное и овальное выделение. Рисунок «Городской пейзаж»	2	
	24.09	Выделение смежных областей. Градиент. Рисунок «Городской пейзаж»	2	
	28.09	Рисунок «Городской пейзаж». Окончание	2	
Октябрь		Графический редактор Photoprea		18
	01.10	Свободное выделение (лассо). Выполнение упражнения «Осенние листья»	2	
		Основы дизайна		
	05.10	Теплые и холодные цвета. Контраст. Эскиз композиции «Осенний натюрморт» <i>В.Р. Игра «Мой любимый учитель»</i>	2	
		Графический редактор Photoprea		
08.10	Слоевая модель. Копирование из файла в файл. Выполнение композиции «Осенний натюрморт»	2		

	12.10	Инструменты трансформации. Выполнение композиции «Осенний натюрморт»	2	
	15.10	Инструменты коррекции цвета. Окончание композиции «Осенний натюрморт»	2	
	19.10	Ручка (перо). Рисование с помощью ручки	2	
		Основы дизайна		
	22.10	Анализ формы животного. Эскиз рисунка «Мой домашний любимец»	2	
	26.10	Стилизация животного. Эскиз рисунка «Братья наши меньшие»	2	
		Выставки, экскурсии		
	29.10	Экскурсия на выставку работ учащихся ХПО «Край родной»	2	
		Выполнение творческих работ		
Ноябрь	02.11	Рисунок «Братья наши меньшие»	2	18
	05.11	Рисунок «Братья наши меньшие» <i>В.Р. Викторина «День народного единства»</i>	2	
	09.11	Рисунок «Братья наши меньшие». Окончание	2	
		Графический редактор Photoprea		
	12.11	Анимация. Выполнение анимации движения.	2	
	16.11	Инструмент «Текст». Выполнение открытки ко Дню матери.	2	
	19.11	Анимация. Создание анимированной открытки ко Дню матери.	2	
	23.11	Анимирование открытки ко Дню матери.	2	
	26.11	Растровая маска. Выполнение упражнения «Макияж»	2	
		Выполнение творческих работ		
	30.11	Творческая работа «Зимние игры»	2	
Декабрь		Выполнение творческих работ		16
	03.12	Творческая работа «Зимние игры»	2	
	07.12	Творческая работа «Зимние игры»	2	

		Основы дизайна		
	10.12	Композиционные оси. Выполнение эскиза новогодней открытки.	2	
		Выполнение творческих работ		
	14.12	Создание новогодней открытки	2	
	17.12	Создание новогодней открытки	2	
		Выставки, экскурсии		
	21.12	Экскурсия на выставку «Светлое Рождество»	2	
		Создание эффектов. Фильтры		
	24.12	Фильтры шума. Учебная работа «Рождественский пряник»	2	
	28.12	Фильтры света и тени. Учебная работа «Рождественский пряник»	2	
		Основы дизайна		
Январь	11.01	Профессия «Графический дизайнер». Книжная графика, структура и дизайн книги.	2	12
	14.01	Разработка макета книжной обложки	2	
		Выполнение творческих работ		
	18.01	Выполнение макета книжной обложки	2	
	21.01	Выполнение макета книжной обложки	2	
		Графический редактор Photoprea		
	25.01	Маска отсечения <i>В.Р. Беседа, посвященная Дню снятия блокады Ленинграда. Просмотр видеофильмов по теме.</i>	2	
	28.01	Приемы фотомонтажа	2	
			Выполнение творческих работ	
Февраль	01.02	Творческая работа «Пернатые друзья»	2	14
	04.02	Творческая работа «Пернатые друзья»	2	
	08.02	Творческая работа «Пернатые друзья»	2	

		Создание эффектов. Фильтры		
	11.02	Фильтры размытия и шума. Упражнение «Фейерверк».	2	
	15.02	Фильтры искажения. Создание композиции «День защитников Отечества» с помощью фильтров. <i>В.Р. Беседа, посвященная Дню защитника Отечества.</i>	2	
	18.02	Создание композиции «День защитников Отечества» с помощью фильтров. Окончание	2	
	25.02	Фильтры стилизации. Декоративные фильтры.	2	
Март		Создание эффектов. Фильтры		16
	01.03	Фильтры рендеринга и оформления.	2	
		Выполнение творческих работ		
	04.03	Создание космического пейзажа.	2	
	11.03	Создание космического пейзажа.	2	
	15.03	Создание космического пейзажа.	2	
		Основы дизайна		
	18.03	Симметрия. Виды симметрии. Орнамент.	2	
		Создание эффектов. Фильтры		
	22.03	Фильтры карты. Создание пасхального яйца.	2	
		Выполнение творческих работ		
	25.03	Создание пасхальной открытки	2	
	29.03	Создание пасхальной открытки <i>В.Р. Беседа, посвященная Победе в Великой Отечественной войне. Просмотр видеофильмов по теме.</i>	2	
Апрель		Графический редактор Photorea		18
	01.04	Штамп и восстанавливающая кисть	2	
	05.04	Приемы фоторетуши	2	
	08.04	Использование средств редактора для реставрации	2	

		фотографий		
		Основы дизайна		
	12.04	Композиционный центр. Средства его выделения.	2	
	15.04	Шрифт и его роль в дизайне. Создание композиции творческой работы «День Победы» <i>В.Р. Творческая мастерская «Никто не забыт, ничто не забыто»</i>	2	
		Выполнение творческих работ		
	19.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	22.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	26.04	Творческая работа «Любимый город» <i>В.Р. Интерактивная игра «Великолепный Петербург»</i>	2	
	29.04	Творческая работа «Любимый город»	2	
		Выполнение творческих работ		
	03.05	Творческая работа «Любимый город». Окончание	2	
		Основы дизайна		
	06.05	Профессия «Дизайнер». Направления дизайна.	2	
	10.05	Разработка макета книжного разворота <i>В.Р. Творческая мастерская «Семейная кулинарная книга»</i>	2	
		Выполнение творческих работ		
Май	13.05	Выполнение макета книжного разворота	2	18
	17.05	Выполнение макета книжного разворота	2	
	20.05	Выполнение макета книжного разворота	2	
		Выставки, экскурсии		
	24.05	Экскурсия на отчетную выставку коллективов компьютерной графики	2	
		Основы работы с компьютером		
	27.05	Создание презентаций	2	

	31.05	Анимация в презентациях	2	
Июнь		Выполнение творческих работ		16
	03.06	Работа над презентацией–портфолио.	2	
	07.06	Работа над презентацией–портфолио.	2	
	10.06	Работа над презентацией–портфолио.	2	
		Повторение		
	14.06	Игра на повторение пройденного материала. Итоговое тестирование. <i>В.Р. Круглый стол «Красота России», посвященный Дню России</i>	2	
	17.06	Коллаж «Летний отдых» с наложением текстуры	2	
	21.06	Коллаж «Летний отдых» с наложением текстуры	2	
	24.06	Коллаж «Летний отдых» с наложением текстуры	2	
28.06	Показ и обсуждение презентаций–портфолио	2		
Июль		Заключительное занятие		2
	01.07	Викторина по знаниям компьютерной графики	2	
ИТОГО ЧАСОВ				164

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Особенностью второго года обучения является то, что в основном у детей уже сформирована культура работы за компьютером, понятны основные принципы построения композиции и работы с цветом, и учащиеся могут больше времени уделять выполнению творческих заданий. Дети учатся работать в векторном редакторе Inkscape, а также осваивают работу в смешанных техниках: учатся использовать для реализации своих творческих идей наиболее подходящий редактор – векторный или растровый.

Задачи второго года обучения

Обучающие:

- продолжать знакомить с понятиями и терминами в сфере информационных технологий;
- познакомить с профессией «Графический дизайнер» и ее направлениями;
- познакомить с составляющими интерфейса векторного графического редактора Inkscape;
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данном редакторе;
- продолжать формировать умение планировать свою работу

Развивающие:

- развивать художественно-образное мышление и формировать эстетический вкус;
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;
- развивать логическое мышление
- способствовать развитию внимания

Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры
- развивать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере
- способствовать развитию аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

Содержание второго года обучения

	Тема	Теория	Практика
1	Вводное занятие	Беседа о целях и задачах программы. Компьютерный дизайн. ГрафСоюз и ее место в современном мире. Инструктаж по ТБ и правилам работы на компьютере.	Тесты на знание правил ОТ и ТБ.
2	Растровая графика. Повторение.	Повторение основных инструментов и приемов работы в растровом графическом редакторе.	Создание плаката на заданную тему. Тестирование
3	Графический редактор Inkscape	Векторная и растровая графика. Знакомство с векторным редактором, открытие программы, основные элементы интерфейса, окна и панели. Графические примитивы. Редактирование цвета заливки и обводки. Рисование с помощью кривых Безье. Редактирование узлов и контуров. Группы объектов. Дублирование, клонирование. Фигуры. Создание и редактирование градиентов. Фильтры. Интерполяция. Инструмент «Текст» Выравнивание объектов	Выполнение упражнений на использование различных инструментов. Контрольное задание
4	Основы дизайна	Контраст, нюанс. Композиционные схемы, оси. Ритм. Виды орнаментов. Типы симметрии. Стилизация растительных и животных форм. Профессия «Дизайнер». Графический дизайн, его виды и области применения. Логотип как элемент графического дизайна. Графический дизайн в рекламе. Графический дизайн в полиграфии, в том числе в оформлении книг. Профессия «Верстальщик» Инфографика как современный способ представления информации. Профессия «Художник-иллюстратор». Научная иллюстрация, ее правила. Профессия «Художник-аниматор», содержание и основные понятия.	Композиции в различных геометрических фигурах. Композиции на заданную тему, настроение. Построение орнаментов разного типа. Выполнение логотипа, рекламного блока.
5	Выполнение творческих	Просмотр и обсуждение образцов печатной продукции и работ графических	Выполнение открыток к праздникам. Выполнение работ на

	работ	дизайнеров. Разбор композиционных схем и использованных приемов. Обсуждение результатов работы.	заданные темы с использованием векторного и растрового редакторов. Выполнение анимаций на заданную тему. Участие в выставках и конкурсах. Создание учащимися презентаций из своих работ.
6	Экскурсии. Выставки.	Виртуальная выставка. Их специфика возможности. Коллективное обсуждение работ. Инструктаж по технике безопасности перед выходом на экскурсии.	Организация и проведение экскурсий. Организация виртуальной выставки работ.
7	Повторение		Выполнение творческих работ на свободную тему. Просмотр и обсуждение видеоролика «Дизайнер» Тестирование
8	Заключительное занятие	Подведение итогов года.	Представление презентаций работ учащихся. Анкетирование

Планируемые результаты второго года обучения

Личностные

К концу второго года обучения по программе ребенок:

- расширит позитивный опыт взаимодействия в коллективе
- научится планировать собственную работу
- расширит опыт творческого общения

Метапредметные

К концу второго года обучения по программе учащийся:

- получит опыт анализа творческих работ и описания процесса собственной творческой деятельности
- получит опыт самостоятельной творческой работы (выполнение рисунков в векторном графическом редакторе)
- научится выполнению правил безопасной и здоровьесберегающей работы за компьютером

Предметные

К концу второго года обучения по программе учащийся:

- освоит основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной среде Windows
- освоит основные понятия и термины по предмету
- получит сведения о профессии «Графический дизайнер», сферах ее применения и направлениями графического дизайна, правилами создания логотипа и рекламного блока.
- приобретет умения и навыки в работе с векторным графическим редактором Inkscape (интерфейс программы, инструменты, фильтры, контурные эффекты)
- познакомится с приемами стилизации и принципами создания орнаментов

Методические и оценочные материалы

Методические материалы

Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения.

Приемы и методы , используемые при проведении занятий.

При работе с детьми по данной программе используются следующие приемы и методы обучения:

словесные:

- беседа-изложение теоретической части занятия
- обсуждение и анализ работ профессионалов и лучших детских работ прошлых лет

наглядные:

- демонстрация наглядных материалов и лучших детских работ прошлых лет по данной теме
- показ последовательности выполнения работы
- показ приемов и способов выполнения работы

практические:

- выполнение упражнений на освоение приемов работы с инструментами
- выполнение дидактических упражнений и эскизов работ на бумаге
- выполнение творческих работ на заданную тему
- проведение работ по исследованию свойств инструментов или фильтров
- выполнение творческих проектов
- выполнение творческих заданий: создание композиций на заданную или свободную тему
- обсуждение и анализ собственных работ и работ других детей

Высокая результативность работы по программе достигается при использовании различных педагогических технологий:

- технология дифференцированного обучения (обучение в одной группе детей, имеющих разный уровень подготовки и способностей);

- технология личностно-ориентированного обучения (обучение каждого ребенка в группе, исходя из его возможностей, способностей, перспективы);

- игровые технологии (обучение при помощи игровых методов и приемов активизирует все познавательные и организационные процессы (например, игры-импровизации, квесты, квизы, игры-соревнования, дидактические игры на внимание, игры «Найди ошибку» и т.д), способствуют наиболее эффективному усвоению материала.

- здоровье сберегающие технологии (использование интересных упражнений и физкультминуток для снятия мышечного напряжения, утомления зрения, повышения эмоционального фона и пр; проветривание кабинета, популяризация здорового образа жизни и личной гигиены и т.д.);

- коммуникативные технологии (использование разнообразных методов для создания ситуации равноправного общения в группе, ситуации успеха для каждого учащегося).

- использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий для самообразования детей (материалы публикуются в группе ВК).

Дидактические средства

Электронные образовательные ресурсы

Название	Тип	Фирма производитель	Год издания
Свободно распространяемый графический редактор Krita	Программное обеспечение	GNU-лицензия	2022
Свободно распространяемый графический редактор Inkscape	Программное обеспечение	GNU-лицензия	2022
Графический веб-редактор Photopea	Онлайн-программное обеспечение	Proprietary-лицензия	2022

Созданные самостоятельно дидактические средства

Название	Тип	Раздел программы	Год создания
На бумажном носителе			
Упражнения для глаз при работе за компьютером	Подборка упражнений на бумажном носителе	По всем разделам программы	2017
Примеры стилизации животных	Подборка рисунков на бумажном носителе	Основы дизайна	2021

Электронные образовательные ресурсы созданные самостоятельно

<i>Название</i>	<i>Тип</i>	<i>Раздел программы</i>	<i>Год создания</i>
«Компьютерный дизайн»	Компьютерная презентация	По всем разделам программы	2024
«Стихи про осень»	Подборка стихов	Основы работы с компьютером	2023
Основные инструменты Inkscape	Инструкционная карта	Графический редактор Inkscape	2023
Основные инструменты Photopea	Инструкционная карта	Графический редактор Photopea	2024
«Растения. Стилизация»	Папка с файлами	Основы дизайна	2023
«Города»	Папка с файлами	Графический редактор Inkscape	2023
«Животные»	Папка с файлами	Графический редактор Photopea	2023
«Книжная графика»	Папка с файлами	Основы дизайна	2023
«Как создать презентацию»	Инструкционная карта	Основы работы с компьютером	2023
Коллекция текстур	Папка с файлами	По всем разделам программы	2024
Коллекция шрифтов	Папка с файлами	По всем разделам программы	2024
«Характеристики цвета»	Интерактивная игра	Основы дизайна	2024

«Теплые и холодные цвета»	Интерактивная игра	Основы дизайна	2024
Красота России	Компьютерная презентация	Выполнение творческих работ	2024

Информационные источники

Список используемой литературы

Для детей:

1. Иконы графического дизайна/Клифорд Джон; [перевод с английского а, Захарова]. – Москва: Эксмо, 2022
2. Много букв. – М.: Издательство Schrif Publishers, 2021 год
3. Барышников А.П. Лямин И.В. Основы композиции. – М.: Издательство Юрайт, 2020 год
4. Вильямс Р. Дизайн для НЕ дизайнеров. – Пер. с англ. – СПб: Питер, 2019
5. Мауни Феддэг. Иллюстрация. В чем ее смысл? Книга иллюстрированных иллюстраций, иллюстрирующих иллюстрации. – М: Альпина Паблишер, 2018
6. Леборг Кристиан. Visual Grammar. Графический дизайн. – СПб: Питер, 2017
7. Панюкова Т.А. PHOTOREA и Adobe Photoshop: Лекции по растровой графике. – М: Книжный дом ЛИБРОКОМ, 2016
8. Дэвид Лауэр, Стивен Пентан. Основы дизайна. – СПб: Питер, 2014
9. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.6 . – СПб: БХВ-Петербург, 2013
10. К. Голомбински, Р. Хаген 2013 - Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. – СПб: Питер, 2013
11. Эдсон, Д. Уроки дизайна от Apple; пер. с англ. Д. Кириенко. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
12. Залогова Л.А. Компьютерный дизайн. ГрафСоюз. Элективный курс: Практикум/Л.А. Залогова - 2 изд.—М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007
13. Колесниченко Д.В. PHOTOREA-2 – бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS: 2-е изд., перераб. и доп. – СПб: БХВ-Петербург, 2010
14. Платонова Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Учебное пособие./Н.С. Платонова – М: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009

Для педагога:

1. Франсуаза Бараб-Галль. Как говорить с детьми об искусстве. – СПб: Арка, 2022
2. Франсуаза Бараб-Галль. Как говорить с детьми об искусстве XX века. – СПб: Арка, 2022
3. Изабель Глорье-Дезуш. Как говорить с детьми о традиционном искусстве. – СПб: Арка, 2016
4. Много букв. – М.: Издательство Schrif Publishers, 2021 год
5. Барышников А.П. Лямин И.В. Основы композиции. – М.: Издательство Юрайт, 2020 год
6. Нафлик Коул Нассбаумер. Данные: визуализируй, расскажи, используй. Сторителлинг в аналитике. – Пер. с англ. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
7. Аща Гусейнова, Наталия Назарова, Тамара Богданова. Педагогика инклюзивного образования. – М: Инфра-М, 2018
8. Панюкова Т.А. PHOTOREA и Adobe Photoshop: Лекции по растровой графике. – М: Книжный дом ЛИБРОКОМ, 2016
9. Молочков В. П. Adobe Photoshop CS6 – М: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
10. Молочков В. П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign – М: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

11. Тозик В.Т., Корпан Л.М. Компьютерный дизайн. ГрафСоюз и дизайн. Учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования. 6-е изд., стер. – М: Academia, 2015
12. Дэвид Лауэр, Стивен Пентан. Основы дизайна. – СПб: Питер, 2014
13. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.6 . – СПб: БХВ-Петербург, 2013
14. К. Голомбински, Р. Хаген 2013 - Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. – СПб: Питер, 2013
15. Эдсон, Д. Уроки дизайна от Apple; пер. с англ. Д. Кириенко. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
16. Д. Шервин. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера /Пер. с англ. С. Силюнский. — СПб.: Питер, 2013
17. Колесниченко Д.В. PHOTOPEA-2 – бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS: 2-е изд., перераб. и доп. – СПб: БХВ-Петербург, 2010
18. Платонова Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Учебное пособие./Н.С. Платонова – М: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009
19. Залогова Л.А. Компьютерный дизайн. ГрафСоюз. Элективный курс: Практикум/ Л.А. Залогова - 2 изд.—М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007
20. В. Глазычев. Дизайн как он есть. – М: Европа, 2006
21. Герасиманко А.С. Adobe Photoshore CS3 Профессиональные приемы работы. – М: Триумф, 2008
22. Большаков В.П. Инженерная и Компьютерный дизайн. ГрафСоюз. Практикум. – СПб: БХВ-Петербург, 2004
23. Иоханнес Итен. Искусство формы. М: Издатель Д.Аронов, 2001
24. Иоханнес Итен. Искусство цвета. М: Издатель Д.Аронов, 2001
25. Птахова И. Простая красота буквы. – Санкт-Петербург: «Русская графика», 1997

Интернет-источники

Лицензионные

<i>Название (наименование)</i>	<i>Тип</i>	<i>Адрес</i>
Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР)	образовательный сайт	http://fcior.edu.ru
Единая коллекция образовательных ресурсов	образовательный сайт	http://school-collection.edu.ru/
Союз образовательных сайтов	образовательный сайт	http://allbest.ru/union/
Лекториум образовательного центра «Сириус»	образовательный сайт	https://sochisirius.ru/video_lectures
Московский музей дизайна	Образовательно-культурный сайт	http://moscowdesignmuseum.ru/
Проектория	Образовательный портал	https://proektoria.online/
Пиксельарт	Онлайн-графический редактор	https://www.pixilart.com/
MOVAVI	Официальный сайт производителя ПО, обучающие материалы	https://www.movavi.ru/support/how-to/?asrc=main_menu

Нелицензионные

<i>Наименование (название)</i>	<i>Тип</i>	<i>Адрес</i>
Все о Linux	Интернет-портал	http://www.linuxrsp.ru/artic/graphicsaga.html
Linux по-русски	Интернет-портал	http://www.floristicka.ru/
ScapeART	Интернет-портал	http://www.scapeart.org/
Lenagold	Коллекция фонов и клипарта	http://lenagold.ru/
Желтый слон	Интернет-портал	http://www.yellow-elephant.ru/
Дежурка	Интернет-портал	http://www.dejurka.ru/
Оди	Интернет-портал	http://awdee.ru/page/2/
Blender3D	Интернет-портал	http://b3d.mezon.ru/
Linusblog. Блог свободного художника		http://linusblog.org/
Logowiks Блог о том, как создать логотип	Интернет-портал	http://www.logowiks.com/
UXPUB	Интернет-портал	https://ux.pub/balans-v-kompozitsii-kak-sbalansirovat-dizayn/
DTF. Три лекции по компьютерной графике	Интернет-портал	https://dtf.ru/gamedev/208907-3-lekcii-po-osnovam-kompyuternoy-grafiki

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз» проводятся входной, текущий и итоговый контроль и промежуточная аттестация:

- **Входной** – проводится на вводном занятии первого года обучения, направлен на изучение отношения ребенка к техническому творчеству, выявление сформированности личностных качеств ребенка. Результаты педагогического наблюдения фиксируются в *карте входного контроля* (приложение №2)
- **Текущий** – осуществляется в течение года в процессе наблюдения за индивидуальной работой ребенка на занятии, а также в форме оценки выполнения *тестов и контрольных упражнений* (см. в приложение № 7-12) или творческих работ по прохождению разделов (тем) программы (см. приложение 6). Результаты фиксируются в *карте текущего контроля* (приложение №4), *карте учета творческих достижений учащихся* (приложение №5).
- **Промежуточная аттестация** – проводится в конце полугодий. Результаты педагогического наблюдения фиксируются в *диагностической карте освоения знаний, умений и навыков, определённых программой* (см. положение №3) и в форме самоанализа ребенком степени удовлетворенности занятиями (см. Приложение №6)
- **Итоговый контроль** – проводится в форме тестирования при изучении раздела «Повторение» (см. приложение №13) и в виде самоанализа ребенком степени удовлетворенности занятиями (с использованием авторских анкет) (см. Приложение №6)

Критерии, разработанные для проведения входного контроля.

Для выявления наличия стартовых навыков учащихся при входном контроле разработаны следующие критерии. Результаты педагогического наблюдения заносятся в таблицу (Приложение №1)

Внимание

Низкий уровень – ребенок не может сконцентрировать внимание на работе или объяснениях педагога, постоянно отвлекается

Средний уровень – ребенок концентрирует внимание на работе или объяснениях педагога, но отвлекается на посторонние раздражители

Высокий уровень – ребенок внимательно слушает объяснения педагога, выполняет задание не отвлекаясь

Владение навыками работы с компьютером

Низкий уровень – ребенок совершенно не имеет навыков работы с компьютером, никогда не работал с мышью, не пользовался никакими программами дома

Средний уровень – ребенок имеет некоторые навыки работы за компьютером, мышью владеет неуверенно, плохо представляет порядок работы с окнами Windows

Высокий уровень – ребенок имеет навыки работы за компьютером, владеет мышью, может запускать и использовать некоторые программы

Наличие мотивации, заинтересованность

Низкий уровень – ребенок не понимает, зачем он занимается, ему скучно на занятиях

Средний уровень – ребенку интересно на занятиях до определенного момента, он плохо понимает, зачем занимается, но процесс его увлекает

Высокий уровень – ребенку интересно на занятиях, он проявляет личную заинтересованность в том, чтобы сделать работу как можно более качественно

Умение взаимодействовать в коллективе

Низкий уровень – ребенок плохо взаимодействует в коллективе, шумит, мешает другим или ведет себя агрессивно

Средний уровень – ребенок может взаимодействовать в коллективе, но иногда проявляет неуважение к сверстникам или шумит

Высокий уровень – ребенок хорошо взаимодействует в коллективе, слушается педагога, вежлив с детьми

Усидчивость

Низкий уровень – ребенок не способен выполнить поставленную задачу до конца, ему быстро надоедает

Средний уровень – ребенок способен какое-то время выполнять поставленную задачу, но теряет к ней интерес раньше, чем добьется правильного выполнения

Высокий уровень – ребенок способен работать над заданием в пределах норм своего возраста, может переделывать работу для достижения лучшего результата

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков, (промежуточная аттестация) определенных программой «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз».

Результаты заносятся в диагностическую карту (см. Приложение №3)

Предметные результаты

- Владение операционной системой Windows
- Владение графическим редактором
- Знание основ композиции и сочетаемости цветов
- Знание содержания профессии «Графический дизайнер» и ее направлений

Метапредметные результаты

- Планирование
- Творческая активность
- Культура работы с компьютером

Личностные результаты

- Самостоятельность
- Умение доводить начатое дело, целеустремленность
- Коммуникативные навыки

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком

Предметные результаты

- *Низкий уровень*: ребенок неуверенно владеет ОС; не умеет самостоятельно создавать папки и файлы, слабо ориентируется в их размещении в компьютере. Не знает содержания профессии «дизайнер» и ее направлений. Плохо владеет терминами по предмету, плохо знает основные инструменты в графических редакторах, не всегда находит нужный инструмент на панели инструментов, применить их может только с помощью педагога, плохо ориентируется в свойствах инструментов. Плохо понимает и не всегда использует основные законы композиции и сочетания цветов

- *Средний уровень*: ребенок владеет ОС, иногда обращаясь за помощью к педагогу; умеет создавать папки и файлы, но не всегда уверенно ориентируется в их размещении в компьютере. Имеет общее представление о содержании профессии «дизайнер», но не знает ее направлений. Знает основные инструменты графического редактора, но не всегда может их грамотно применить, не уверенно ориентируется в свойствах инструментов, не всегда выбирает для работы оптимальный способ, часто обращается за помощью к педагогу. Не всегда грамотно использует основные законы композиции и сочетания цветов, старается придерживаться показанных педагогом классических схем.

- *Высокий уровень*: ребенок уверенно владеет ОС, умеет создавать папки и файлы, хорошо ориентируется в их размещении в компьютере, самостоятельно создает удобную для себя систему хранения информации. Знает содержание профессии «дизайнер» и ее направлений. Знает основные инструменты изученных графических редакторов, может их грамотно применить, умеет выполнять задание оптимальным способом, ищет самостоятельные пути решения задачи, проявляет самостоятельность и интерес к изучению свойств инструментов и возможностей редактора. Хорошо понимает и грамотно использует основные законы композиции и сочетания цветов.

Метапредметные результаты

- *Низкий уровень*: не знает правил безопасной работы за компьютером и технологий здоровьесбережения при работе с компьютерной техникой. Не умеет планировать свою работу, теряется при необходимости сделать это. Не вносит в задание творческих элементов, действует строго по указаниям педагога, старается избегать творческих заданий.

- *Средний уровень*: ребенок знает правила безопасной работы за компьютером и технологии здоровьесбережения при работе с компьютерной техникой, но не всегда их применяет на практике. Не всегда рационально планирует свою работу, часто обращается к педагогу за помощью в планировании. Не всегда проявляет творческую активность и ищет собственные пути решения задачи, склонен повторять за другими или следовать предложенным педагогом примерам, творческие задания вызывают у него затруднения.

- *Высокий уровень*: ребенок знает и применяет на практике правила безопасной работы за компьютером и технологии здоровьесбережения при работе с компьютерной техникой. Хорошо планирует свою работу, ищет наиболее рациональные пути решения задачи. Легко справляется с творческими заданиями, ищет самостоятельные пути решения технических и художественных задач, старается в любое задание внести творческий элемент и отразить собственное видение.

Личностные результаты

- *Низкий уровень*: ребенок нуждается в постоянном руководстве при выполнении заданий, постоянно обращается к педагогу или друзьям за помощью и поддержкой. Не стремится довести начатое дело до конца, бросает не законченную работу, чтобы начать новую. Плохо взаимодействует с коллективом, не слушает педагога, мешает товарищам, часто служит причиной конфликтов.

- *Средний уровень*: ребенок выполняет самостоятельно не все задания, часто спрашивает совета даже если может справиться с заданием сам. Иногда старается поскорее закончить работу, иногда в ущерб качеству, законченность работы расценивает как формальность. Не всегда хорошо взаимодействует с коллективом, иногда вступает в конфликты или не идет на контакт с товарищами и педагогом.

- *Высокий уровень*: ребенок выполняет задания самостоятельно, зачастую ищет собственные решения. Старается довести начатое дело до конца, может переделать часть работы, чтобы

добиться наилучшего результата. Хорошо взаимодействует с коллективом, активен и дружелюбен, помогает товарищам, стремится сгладить возникающие в коллективе конфликты.

Критерии оценок освоения образовательной программы, разработанные для проведения педагогического наблюдения, творческой работы и выполнения контрольных заданий.

Результаты заносятся в карту текущего контроля (см. Приложение №4)

Основы работы с компьютером

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл и сохранять его с нужным именем в указанную папку
- Умение форматировать текст (цвет, размер шрифта, выравнивание)
- Умение копировать текст из одного текстового документа в другой
- Умение работать с таблицей
- Умение вставлять изображение в текстовый файл
- Умение читать инструкционные карты

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл и сохранять его в указанное место. Не умеет форматировать текст и копировать текст из одного текстового документа в другой. Испытывает серьезные затруднения при вставке в текстовый документ таблиц и рисунков. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту.

Средний уровень

Ребенок умеет создавать файл, но не всегда может сохранить его в указанное место. Испытывает затруднения с форматированием текста, путается при копировании текста из одного текстового документа в другой. При вставке в текстовый документ таблиц и рисунков обращается за помощью к педагогу или товарищам. Не сразу понимает задание в инструкционной карте.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании и сохранении файла. Хорошо умеет форматировать текст под заданные параметры и копировать текст из одного текстового документа в другой. Может самостоятельно вставить в текст таблицу или рисунок. При чтении инструкционной карты почти не обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Графический редактор Photopea

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл с нужными характеристиками
- Понимание слоевой модели
- Умение работать с палитрой выбора цвета
- Умение работать с выделениями
- Умение работать с кистями
- Умение сохранять и экспортировать файлы
- Умение читать инструкционные карты

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл с нужными характеристиками. Не понимает смысла слоевой модели, путается в порядке и создании слоев. Плохо ориентируется в палитре выбора цвета. Плохо понимает свойства и смысл выделения областей. Не умеет работать с кистями. Испытывает существенные затруднения с экспортом и сохранением файлов. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту.

Средний уровень

Ребенок испытывает трудности при создании файла с нужными характеристиками. Не вполне понимает смысл слоевой модели, иногда ошибается в выборе слоя, нужного для работы. Не уверенно ориентируется в палитре выбора цвета. Делает ошибки в назначении свойств инструмента при создании выделенных областей. Не всегда выбирает наиболее подходящую для работы кисть. Испытывает затруднения с экспортом и сохранением файлов. При чтении инструкционной карты обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании файла с нужными характеристиками. Понимает смысл слоевой модели, уверенно выбирает нужный для работы слой. Хорошо ориентируется в палитре выбора цвета, выбирает удобный для себя вид палитры. Редко делает ошибки в назначении свойств инструмента при создании выделенных областей. Выбирает наиболее подходящую для работы кисть. Сохраняет файл в нужную папку, экспортирует файл в наиболее целесообразном формате и в нужную папку. При чтении инструкционной карты почти не обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Основы дизайна

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение использовать подходящие композиционные схемы
- Понимание понятия теплых и холодных цветов
- Знание видов симметрии и умение использовать их в работе
- Знание видов контраста и умение использовать их в работе

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не знает основных композиционных схем, не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Не понимает различия между теплыми и холодными цветами. Не знает основных видов контраста. Не понимает, что такое симметрия.

Средний уровень

Ребенок знает основные композиционные схемы, но не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, но не всегда правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, но не всегда правильно использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, но не всегда правильно использует симметрию при построении композиции.

Высокий уровень

Ребенок знает основные виды композиционных схем, умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, в

большинстве случаев правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, в большинстве случаев правильно использует симметрию при построении композиции.

Создание эффектов. Фильтры

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл с нужными характеристиками
- Понимание слоевой модели
- Умение работать с фильтрами
- Умение работать с выделениями
- Умение работать с кистями
- Умение сохранять и экспортировать файлы
- Умение читать инструкционные карты

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл с нужными характеристиками. Не понимает смысла слоевой модели, путается в порядке и создании слоев. Плохо ориентируется в выборе фильтров. Плохо понимает свойства и смысл выделения областей. Не умеет работать с кистями. Испытывает существенные затруднения с экспортом и сохранением файлов. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту.

Средний уровень

Ребенок испытывает трудности при создании файла с нужными характеристиками. Не вполне понимает смысл слоевой модели, иногда ошибается в выборе слоя, нужного для работы. Не уверенно ориентируется в выборе и свойствах фильтров. Делает ошибки в назначении свойств инструмента при создании выделенных областей. Не всегда выбирает наиболее подходящую для работы кисть. Испытывает затруднения с экспортом и сохранением файлов. При чтении инструкционной карты обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании файла с нужными характеристиками. Понимает смысл слоевой модели, уверенно выбирает нужный для работы слой. Хорошо ориентируется в выборе фильтров, подбирает фильтр с нужными характеристиками. Редко делает ошибки в назначении свойств инструмента при создании выделенных областей. Выбирает наиболее подходящую для работы кисть. Сохраняет файл в нужную папку, экспортирует файл в наиболее целесообразном формате и в нужную папку. При чтении инструкционной карты почти не обращается за помощью к педагогу или товарищам

Графический редактор Inkscape

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл с нужными характеристиками
- Знание инструментов редактора
- Умение работать с палитрой выбора цвета
- Умение изменять свойства объекта
- Умение работать с узлами

- Знание контурных эффектов
- Умение сохранять и экспортировать файлы
- Умение читать инструкционные карты

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл с нужными характеристиками. Не знает инструменты графического редактора. Плохо ориентируется в палитре выбора цвета. Плохо понимает, как изменять свойства объекта. Не умеет работать с узлами и корректировать кривые. Не имеет представления о контурных эффектах. Испытывает существенные затруднения с экспортом и сохранением файлов. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту.

Средний уровень

Ребенок испытывает трудности при создании файла с нужными характеристиками. Знает не все инструменты графического редактора. Плохо ориентируется в палитре выбора цвета. Не всегда понимает, как изменять свойства объекта для получения нужного результата. Неуверенно работает с узлами и корректирует кривые. Плохо ориентируется в контурных эффектах. Испытывает существенные затруднения с экспортом и сохранением файлов. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту. Испытывает затруднения с экспортом и сохранением файлов. При чтении инструкционной карты обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании файла с нужными характеристиками. Знает инструменты графического редактора и использует их в соответствии со своими задачами. Хорошо ориентируется в палитре выбора цвета. Понимает, как изменять свойства объекта для получения нужного результата. Уверенно работает с узлами и корректирует кривые. Хорошо ориентируется в контурных эффектах. Сохраняет файл в нужную папку, экспортирует файл в наиболее целесообразном формате и в нужную папку. При чтении инструкционной карты почти не обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Знакомство с профессией «Графический дизайнер»

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Знание содержания профессии «Графический дизайнер»
- Знание областей, где востребована профессия «Графический дизайнер»
- Знание направлений графического дизайна

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не понимает содержания профессии «Графический дизайнер», не знает областей, где эта профессия востребована, не знаком с направлениями графического дизайна.

Средний уровень

Ребенок понимает основное содержание профессии «Графический дизайнер», но неуверенно ориентируется в областях, где эта профессия востребована, плохо знаком с направлениями графического дизайна.

Высокий уровень

Ребенок хорошо понимает основное содержание профессии «Графический дизайнер», уверенно ориентируется в областях, где эта профессия востребована, твердо знаком с направлениями графического дизайна.

Выполнение творческих работ

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл с нужными характеристиками
- Понимание слоевой модели
- Умение работать с палитрой выбора цвета
- Умение выбирать нужный инструмент графического редактора
- Умение изменять свойства инструментов в соответствии со своими задачами
- Умеет работать с фильтрами
- Умение сохранять и экспортировать файлы
- Умение читать инструкционные карты
- Умение использовать подходящие композиционные схемы
- Знание видов симметрии и умение использовать их в работе
- Знание видов контраста и умение использовать их в работе
- Умение гармонично сочетать в работе цвета
- Умение рационально планировать работу
- Умение доводить работу до конца

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл с нужными характеристиками. Не понимает свойств документа. Плохо ориентируется в палитре выбора цвета. Плохо понимает свойства и смысл выделения. Не умеет работать с инструментами графического редактора. Не умеет работать с масками и фильтрами. Испытывает существенные затруднения с экспортом и сохранением файлов. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту.

Ребенок не знает основных композиционных схем, не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Не понимает различия между теплыми и холодными цветами. Не знает основных видов контраста. Не понимает, что такое симметрия.

Ребенок плохо планирует свою работу, не доводит начатое до конца.

Средний уровень

Ребенок испытывает трудности при создании файла с нужными характеристиками. Не вполне понимает смысл свойств документа. Не уверенно ориентируется в палитре выбора цвета. Делает ошибки в назначении свойств инструмента. Не всегда выбирает наиболее подходящий для работы инструмент. Знает только ограниченное количество фильтров. Испытывает затруднения с экспортом и сохранением файлов. При чтении инструкционной карты обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Ребенок знает основные композиционные схемы, но не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, но не всегда правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, но не всегда правильно использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, но не всегда правильно использует симметрию при построении композиции.

Не всегда рационально планирует свою работу, не всегда доводит начатое дело до конца.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании файла с нужными характеристиками. Понимает смысл свойств документа и корректирует их в соответствии со своим замыслом. Хорошо ориентируется в палитре выбора цвета, выбирает удобный для себя вид палитры. Редко делает ошибки в назначении свойств инструмента. Выбирает наиболее подходящий для работы кисть инструмент. Выбирает фильтры в соответствии со своими творческими идеями. Сохраняет файл в нужную папку, экспортирует файл в наиболее целесообразном формате и в нужную папку. При чтении инструкционной карты почти не обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Ребенок знает основные виды композиционных схем, умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, в большинстве случаев правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, в большинстве случаев правильно использует симметрию при построении композиции.

Грамотно и рационально планирует свою работу, доводит начатое дело до конца.

Порядок проведения и оценки тестирования.

При проведении тестирования каждый учащийся отвечает на вопросы теста с помощью системы интерактивного голосования, ответы заносятся в электронную форму. За каждый правильный ответ присваивается один балл. По сумме баллов определяются три уровня освоения образовательной программы. Результаты заносятся в карту текущего контроля (см. Приложение №3)

Низкий уровень – 0-4 балла

Средний уровень – 5-8 баллов

Высокий уровень – 8-10 баллов

Организация воспитательной работы в детском объединении

Уровень	Задача уровня	Виды, формы и содержание деятельности	Мероприятия по реализации уровня
Инвариантная часть			
Учебное занятие	Использовать в воспитании подрастающего поколения потенциал ДООП как насыщенной творческой среды, обеспечивающей самореализацию и развитие каждого учащегося	<p>Формы: беседа, рассказ, самостоятельная работа, творческая работа, конкурс, творческие проекты</p> <p>Виды художественное творчество, техническое творчество</p> <p>Содержание деятельности: В соответствии с рабочей программой</p>	Согласно учебно-тематическому плану в рамках реализации ОП
Детское объединение	-использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству; - содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;	<p>1) коллективные формы (зрелищные программы): тематические концерты, спектакли, праздники, фестивали, акции, коллективные творческие дела</p> <p>2) групповые формы: игровые программы: конкурсы, квесты информационно-просветительские познавательного характера: выставки, экскурсии, мастер-классы, тематические программы,</p>	Согласно плану воспитательной работы
		3) индивидуальные формы , беседы, консультации, наставничество,	

Работа с родителями	обеспечить согласованность позиций семьи и образовательного учреждения для более эффективного достижения цели воспитания, оказать методическую помощь в организации взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся в системе дополнительного образования, повысить уровень коммуникативной компетентности родителей (законных представителей) в контексте семейного общения, исходя из ответственности за детей и их социализацию	<p>На групповом уровне:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Родительский комитет <p>На индивидуальном уровне:</p> <ul style="list-style-type: none"> • помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий воспитательной направленности; • индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей. 	<p>Консультации, беседы по вопросам воспитания, обучения и обеспечения безопасности детей</p> <p>Участие в совместных творческих делах (семейные мастер-классы)</p>
Вариативная часть			
Профессиональное самоопределение	содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках	<p>В соответствии с рабочей программой</p> <p>формы и содержание деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Мероприятия (беседы, лекции) • События (общие по учреждению, дни единых действий, приуроченные к праздникам и памятным датам, акции, ярмарки, фестивали, флешмобы, челленджи т.д.) • освоение обучающимися основ профессии в рамках 	<p>В соответствии с рабочей программой</p> <p>-педагогическая поддержка обучающихся в осознании вызовов времени, связанных с многообразием и многовариантностью выбора;</p> <ul style="list-style-type: none"> • педагогическое сопровождение обучающихся в осознании личностных образовательных смыслов через создание ситуаций выбора, осуществление

		<p>обучения по дополнительной общеобразовательной программе;</p> <ul style="list-style-type: none"> • совместное с педагогами изучение интернет-ресурсов, посвященных выбору профессий, прохождение профориентационного онлайн-тестирования, прохождение онлайн курсов по интересующим профессиям и направлениям образования; • индивидуальные консультации психолога 	<p>индивидуальных проб в совместной деятельности и социальных практиках;</p> <ul style="list-style-type: none"> • сопровождение в развитии способностей, одаренности, творческого потенциала, определяющих векторы жизненного самоопределения, развитие способностей отстаивать индивидуально значимые выборы в социокультурной среде; • помощь и поддержка потребностей и интересов детей и подростков, направленных на освоение ими различных способов деятельности; • помощь и поддержка в освоении способов целеполагания для реализации жизненных планов (профессиональное самоопределение, выбор жизненной позиции, мобильность и др.), освоение социокультурных стратегий достижения жизненных планов; • организация деятельности учащихся по расширению опыта проектирования и реализации индивидуального маршрута саморазвития, содействие в
--	--	---	---

			<p>освоении конструктивных способов самореализации;</p> <ul style="list-style-type: none">• развитие системы индивидуальной помощи и сопровождения детей;• поиск эффективных форм и методов содействия детям в решении актуальных проблем;
--	--	--	---

Планом воспитательной работой в коллективе «94 ХПО»

Мероприятие	Сроки проведения	Место проведения	Ответственный
Беседа, посвященная экологии родного города	17.09	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Игра «Мой любимый учитель»	05.10	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Викторина «День народного единства»	05.11	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Мастер-класс для родителей с детьми «Новогодняя открытка»	декабрь	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Беседа, посвященная Дню снятия блокады Ленинграда. Просмотр видеофильмов по теме.	25.01	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Беседа, посвященная Дню защитника Отечества.	15.02	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Беседа, посвященная Победе в Великой Отечественной войне. Просмотр видеофильмов по теме.	29.03	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Творческая мастерская «Никто не забыт, ничто не забыто»	15.04	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Интерактивная игра «Великолепный Петербург»	26.04	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Творческая мастерская «Семейная кулинарная книга»	10.05	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.
Круглый стол «Красота России», посвященный Дню России	14.06	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Кротова В.Е.

Приложение №2

Карта входного контроля, программа «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз»,
группа № педагог Кротова В.Е.

№	Фамилия Имя	Критерии				
		Внимание	Владение навыками работы с компьютером	Наличие мотивации, заинтересованность	Умение взаимодействовать в коллективе	Усидчивость
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Приложение №3

Диагностическая карта освоения знаний, умений и навыков, определённых программой «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 1 год обучения

№	Фамилия	Предметные результаты			Метапредметные результаты			Личностные результаты		
		Владение операционной системой	Владение графическим редактором RНoforea	Знание основ композиции и сочетаемости цветов	Планирование	Творческая активность	Культура Работы с компьютером	Самостоятельность	Умение доводить начатое дело целеустремленность	Коммуникативные навыки
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Диагностическая карта освоения знаний, умений и навыков, определённых программой «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 2 год обучения

№	Фамилия	Предметные результаты			Метапредметные результаты			Личностные результаты		
		Владение операционной системой Windows	Владение графическим редактором Inkscape	Знание основных направлений и принципов дизайна	Планирование	Творческая активность	Культура работы с компьютером	Самостоятельность	Умение доводить начатое дело до целеустремленности	Коммуникативные навыки
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Приложение № 4

Карта текущего контроля к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», группа № , 1 год обучения

№	Ф.И.	Разделы (темы) программы					
		Основы работы с компьютером	Графический редактор Photopea	Основы дизайна	Создание эффектов. Фильтры	Выполнение творческих работ	Повторение
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Карта текущего контроля к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», группа № , 2 год обучения

№	Ф.И.	Разделы (темы) программы			
		Растровая графика. Повторение	Графический редактор Inkscape	Основы дизайна	Выполнение творческих работ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Условные обозначения

У – участник

Л - лауреат

П - победитель

Д1ст – диплом 1 степени, **Д2ст** – диплом 2 степени, **Д3ст** – диплом 3 степени.

Пр1 – призер 1 место, **Пр2** - призер 2 место, **Пр3** – призер 3 место.

БП – благодарственное письмо, благодарность.

Если участие было коллективным – добавляется приставка **К**.

Приложение №6

Анкета-самоанализ для определения степени удовлетворенности ребенка занятиями

Отзыв-игра

Меня зовут _____

В этом году я занимался(лась) в студии «Вектор» и выполнил(а) _____ работ.

Это _____

Я хожу в студию потому что _____

Самой скучной (и не интересной) темой для меня была работа над _____

_____, т. к. приходилось _____

Труднее всего было _____

Больше всего меня увлекла работа над _____

У меня появилась идея сделать еще _____

А еще я не успел(а) в этом учебном году, но хотел(а) бы научиться делать _____

Иногда, я пропускал(а) занятия, потому что _____

И еще, я хочу чтобы во время (после) занятий мы _____

Я считаю, что занятия в студии _____

мне в учебе, потому что _____

Приложение №7

Контрольное задание к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 1 год обучения, раздел программы «Основы работы с компьютером»

Создайте текстовый документ.

Напишите название документа – «Стихи об осени». Выровняйте текст по середине, раскрасьте в понравившийся цвет. Шрифт - Times New Roman 18

Вставьте таблицу с двумя строками и двумя столбцами

В 1 строку 1 столбец скопируйте понравившееся четверостишие про осень. Шрифт Times New Roman 12

В 1 строку 2 столбец вставьте подходящий к четверостишию рисунок.

Во 2 строку 2 столбец скопируйте еще одно понравившееся четверостишие про осень. Шрифт Times New Roman 12

Во 2 строку 1 столбец вставьте подходящий к четверостишию рисунок.

Сохраните файл в указанную папку с названием «Ваша Фамилия Стихи об осени»

Приложение №8

Контрольное задание к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 1 год обучения, раздел программы «Графический редактор Photorea»

1. Создайте изображение 300×300 px. Залейте его серым цветом. Создайте новый слой, назовите его 1. Примените **«Просмотр — Добавить направляющие»** Поставьте 1 горизонтальную и 1 вертикальную по центру изображения.
2. Инструментом **«Прямоугольник»** сделайте квадрат 256×256 px, с закруглёнными краями с параметром 46 px. цветом ad3ec9.
3. Создайте новый слой, назовите его 2. На нём делаем **«Эллиптическое выделение»** с размерами 256×256 px, и заливаем белым цветом. Снимаем выделение.
4. Перейдите на слой 1, инструментом **«Волшебная палочка»** в состоянии *«Разница»* выделите фигуру. Перейдите к слою 2, нажмите на фигуру. Выделенную область закрасьте **кистью** белого цвета, после чего выберите **«Выделение — Инvertировать»**, и **«Редактирование — Очистить»**:
5. Выделение активно, примените **«Выделение — Инvertировать»**. В диалоге слоёв поставьте слою 2 *«Непрозрачность 35»*. Создайте новый слой, назовите его 3. Выберите инструмент **«Градиент»**, задайте настройки: цвет белый на передний план, 100% и цвет 0 %, *«Форма — Линейная»*. Примените градиент сверху вниз и понизьте прозрачность слоя до 70–80.
6. Выделение активно. Создайте новый слой, назовите его 4. В настройках **градиента** поставьте *«Форма — Радиальная»*, и примените градиент с заданными настройками снизу до центра, после чего поставьте непрозрачность слою 50%:
7. Удалите фоновый слой и экспортируйте картинку в формате **PNG** с названием *«Ваша Фамилия Фигура»*.

Приложение 9

Контрольное задание к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 1 год обучения, раздел программы «Создание эффектов. Фильтры»

1. Создайте **новый проект** формата **A6 – 148 x 105 мм с расширением 150 dpi**. Обратите внимание на формат – книжный или альбомный.
2. Сделайте фон. Инструменту «**Градиент**» задайте настройки: цвет, непрозрачность 100%, «**Форма — Линейная**». Примените градиент сверху вниз по диагонали.
3. Создайте новый слой, назовите его одуванчик. Инструментом «**Эллипс**», зажимая кнопку **Shift**, создайте круг белого цвета с размерами **155 x 155 px**. Нажмите на слой одуванчик правой кнопкой мыши и примените «**Растрирование**».
4. Выделите фигуру. Зажимая кнопку **Ctrl**, нажмите на слой одуванчик. Примените «**Фильтр — Шум**», выставите количество 200%, по Гауссу, однотонный.
5. Выделение активно. Примените «**Выделить — Модификация — Развернуть**» на 20 px. Примените «**Фильтр — Радиальное размытие**», выставите количество 10, zoom. Снимите выделение.
6. Задайте цвет объекту. Примените «**Изображение — Коррекции — Тон/Насыщенность**», выставите раскрасить и выберите тон и насыщенность.
7. Создайте новый слой с названием текстура и примените к нему «**Фильтр — Рендеринг — Облака**». Нажмите на слой правой кнопкой мыши и перейдите в «**Параметры наложения**», выставите наложения цвета, непрозрачность 100%, цвет 00a550, режим перекрытие. Переложите слой под слой одуванчик.
8. Создайте новый слой, назовите его стебель. Инструментом «**Ручка**» нарисуйте стебель, выставив тип форма. Переложите слой под слой текстура. Удерживая кнопку **Alt**, нажмите на слой текстура.
9. Сделайте несколько копий получившегося цветка. Примените «**Редактирование — Копировать**» и «**Редактирование — Вставить**». Измените размер цветов. «**Редактирование — Свободное трансформирование**». К нескольким цветам примените «**Изображение — Коррекции — Уровни**» с настройками **62 x 1 x 255**.
10. Экспортируйте картинку в формате **PNG** с названием «Ваша Фамилия Одуванчик».

Приложение 10.

Тест к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 1 год обучения, раздел программы «Повторение»

Вопрос 1.

Какая команда является общей для всех программ операционной среды «Windows»

- A. Файл – Экспортировать в растр
- B. Слои – Дублировать слой
- C. Файл – Сохранить
- D. Цвет – Коррекция цвета

Вопрос 2.

В одной папке не могут находиться два файла

- A. С одинаковым именем
- B. С одинаковым именем и расширением
- C. С одинаковым расширением
- D. С одинаковым размером

Вопрос 3

Изображение с каким расширением не может быть вставлено в текстовый файл

- A. PNG
- B. PDF
- C. JPG
- D. GIF

Вопрос 4

Выберите холодный цвет

- A. Красный
- B. Желтый
- C. Оранжевый
- D. Синий

Вопрос 5

Выберите лишнее

- A. Контраст цвета
- B. Контраст формы
- C. Контраст формата файла
- D. Контраст размера

Вопрос 6

Продолжите название инструмента. «Прямоугольное...»

- A. Форматирование
- B. Выделение
- C. Окно
- D. Разбиение

Вопрос 7

Какой из перечисленных инструментов НЕ является инструментом выделения

- A. Градиент
- B. Лассо
- C. «Волшебная палочка»

D. Быстрая маска

Вопрос 8

Что не сохраняется в Photoprea-файле при закрытии файла?

- A. Маски
- B. Выделения
- C. Слои
- D. История действий

Вопрос 9

Какой инструмент позволяет закрасить выделенную область одним цветом?

- A. Градиент
- B. Заливка
- C. Контур
- D. Зеркало

Вопрос 10

При увеличении геометрических размеров файла качество изображения

- A. Увеличивается
- B. Уменьшается
- C. Не меняется
- D. Сперва увеличивается, потом уменьшается

Таблица правильных ответов

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	C	B	B	D	C	B	A	D	B	B

Приложение 11.

Тест к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 2 год обучения, раздел программы «Растровая графика. Повторение»

Вопрос 1.

Какая команда служит для сохранения файла Photorea в виде, пригодном для просмотра на любом компьютере?

- A. Файл – Сохранить
- B. Файл – Импортировать
- C. Файл – Экспортировать как
- D. Файл – Экспортировать слои

Вопрос 2.

С помощью какого инструмента можно создать плавный переход от одного цвета к другому?

- A. Заливка
- B. Градиент
- C. Кисть
- D. Контур

Вопрос 3

Изображение с каким расширением может содержать анимацию?

- A. PNG
- B. GIF
- C. PSD
- D. JPG

Вопрос 4

Какой процент прозрачности НЕ может содержать изображение?

- A. 100%
- B. 0%
- C. 20%
- D. -20%

Вопрос 5

Для того, чтобы несколько слоев перемещались и масштабировались одновременно, нужно

- A. Создать маску слоя
- B. Создать дубликат слоя
- C. Создать группу слоев
- D. Объединить слои

Вопрос 6

Продолжите название инструмента. «Прямоугольное...»

- A. Форматирование
- B. Выделение
- C. Окно
- D. Разбиение

Вопрос 7

Какой из перечисленных инструментов НЕ является инструментом выделения

- A. Градиент
- B. Лассо

С. «Волшебная палочка»

Д. Быстрая маска

Вопрос 8

Что не сохраняется в Photorea-файле при закрытии файла?

А. Маски

В. Выделения

С. Слои

Д. История действий

Вопрос 9

Какой инструмент позволяет закрасить выделенную область одним цветом?

А. Градиент

В. Плоская заливка

С. Контур

Д. Зеркало

Вопрос 10

При увеличении геометрических размеров файла качество изображения

Е. Увеличивается

Ф. Уменьшается

Г. Не меняется

Н. Сперва увеличивается, потом уменьшается

Таблица правильных ответов

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	С	В	В	Д	С	В	А	Д	В	В

Приложение №12.

Тест к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 2 год обучения, раздел программы «Графический редактор Inkscape»

Вопрос 1.

С помощью какой команды можно изменить размер страницы документа в Inkscape?

- A. Файл – Свойства документа
- B. Файл – Импорт
- C. Файл – Свойства документа
- D. Файл – Экспорт

Вопрос 2.

Какая команда позволяет редактировать узлы фигуры «Прямоугольник» В Inkscape независимо один от другого?

- A. Объект – Заливка и обводка
- B. Контур – Оконтурить обводку
- C. Контур – Упростить
- D. Контур – Оконтурить объект

Вопрос 3.

Для того, чтобы объект в Inkscape не менял пропорции при масштабировании, нужно нажать клавишу

- A. Пробел
- B. Enter
- C. Ctrl
- D. Shift

Вопрос 3

Какая команда отменяет последние действия в Inkscape?

- A. Ctrl +A
- B. Ctrl+Z
- C. Shift+Z
- D. Ctrl, потом Z

Вопрос 4

В каком формате сохраняются рабочие файлы Inkscape?

- A. SVG
- B. PSD
- C. PNG
- D. GIF

Вопрос 5

Если на компьютере не стоит программа Inkscape, то рабочий файл, выполненный в этой программе, можно просмотреть с помощью

- A. Проводника
- B. Браузера
- C. Средства для просмотра изображений
- D. Нельзя просмотреть никак

Вопрос 6

При клонировании объекта

- A. Свойства клона не меняются при изменении свойств первообраза
- B. Первообраз автоматически удаляется
- C. Свойства первообраза меняются при изменении свойств клона
- D. Свойства клона меняются при изменении свойств первообраза

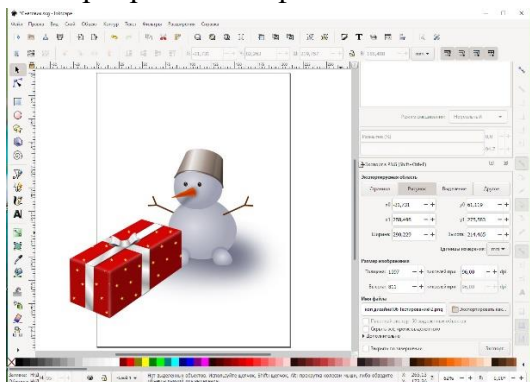
Вопрос 7

Обрезать растровое изображение в Inkscape можно с помощью

- A. Инструмента «Прямоугольник»
- B. Векторной маски
- C. Обтравочного контура
- D. Разности контуров

Вопрос 8

При экспорте этого файла было выбрано «Экспортировать СТРАНИЦУ» Какой вид будет иметь экспортированный файл?



- A.
- B.
- C.
- D.

Вопрос 9

Сгруппированные объекты

- A. Масштабируются, вращаются и перемещаются всей группой
- B. Перемещаются всей группой, масштабируются каждый независимо друг от друга
- C. Перемещаются и вращаются всей группой, масштабируются независимо друг от друга
- D. Перемещаются, масштабируются и вращаются независимо друг от друга

Вопрос 10

Для уменьшения количества узлов в контуре нужно применить команду

- A. Контур – Контурные эффекты
- B. Контур - Упростить
- C. Контур - Разбить
- D. Контур - Втяжка

Таблица правильных ответов

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	C	D	B	A	B	D	C	B	A	B

Приложение 13.

Итоговое тестирование к программе «Компьютерный дизайн. ГрафСоюз», 2 год обучения, раздел программы «Повторение»

Вопрос 1.

Файл какого формата не будет терять качество при масштабировании?

- A. PNG
- B. PSD
- C. SVG
- D. JPG

Вопрос 2.

С помощью какой команды можно изменить размер документа в Inkscape?

- A. Файл - Импорт
- B. Файл – Свойства документа
- C. Файл - Экспорт
- D. Файл – Метаданные документа

Вопрос 3

В какой формат осуществляется экспорт файлов в программе Inkscape?

- A. GIF
- B. PNG
- C. PSD
- D. JPG

Вопрос 4

Какая команда позволяет редактировать узлы фигуры «Прямоугольник» независимо один от другого??

- A. Объект – Заливка и обводка
- B. Контур – Оконтурировать обводку
- C. Контур - Упростить
- D. Контур – Оконтурировать объект

Вопрос 5

Для того, чтобы объект не менял пропорции при масштабировании, нужно зажать клавишу

- A. Пробел
- B. Enter
- C. Ctrl
- D. Shift

Вопрос 6

Для того, чтобы масштабировать или поворачивать несколько объектов одновременно, нужно

- A. Суммировать объекты
- B. Объединить объекты в группу
- C. Выделить объекты
- D. Оконтурировать объекты

Вопрос 7

Инструмент «Пипетка» служит для

- A. Снятия точного цвета объекта
- B. Выделения объекта

- C. Масштабирования объекта
- D. Удаления объекта

Вопрос 8

При клонировании объекта

- A. Свойства клона не меняются при изменении свойств первообраза
- B. Первообраз автоматически удаляется
- C. Свойства первообраза меняются при изменении свойств клона
- D. Свойства клона меняются при изменении свойств первообраза

Вопрос 9

Для коррекции фотографий и создания коллажей лучше всего подходит программа

- A. Photopea
- B. Inkscape
- C. Word
- D. PowerPoint

Вопрос 10

Для создания логотипов лучше всего подходит программа

- A. Photopea
- B. Inkscape
- C. Word
- D. PowerPoint

Таблица правильных ответов

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	C	B	B	D	C	B	A	D	A	B