

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Исоровская средняя общеобразовательная школа»  
Бузулукского района Оренбургской области  
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»



**Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Графическая обработка изображений»  
Возраст учащихся 2-5 кл.  
Срок реализации: 2024-2025 учебный год**

Составитель:  
Никишева А.В.  
педагог дополнительного образования

п.Искра  
2024 г.

## Содержание

|            |                                                               |           |
|------------|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>I.</b>  | <b>Комплекс основных характеристик программы</b>              | <b>3</b>  |
| <b>1.1</b> | <b>Пояснительная записка</b>                                  | <b>3</b>  |
| 1.1.1      | Направленность (профиль) программы                            | 3         |
| 1.1.2      | Актуальность программы                                        | 3         |
| 1.1.3      | Отличительные особенности программы                           | 3         |
| 1.1.4      | Адресат программы                                             | 3         |
| 1.1.5      | Объем и срок освоения программы                               | 3         |
| 1.1.6      | Формы обучения и реализации программы                         | 3         |
| 1.1.7      | Особенности организации образовательного процесса             | 3         |
| 1.1.8      | Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий      | 4         |
| <b>1.2</b> | <b>Цель и задачи программы</b>                                | <b>4</b>  |
| <b>1.3</b> | <b>Содержание программы</b>                                   | <b>5</b>  |
| 1.3.1      | Учебный план                                                  | 5         |
| 1.3.2      | Содержание учебного плана                                     | 5         |
| <b>1.4</b> | <b>Планируемые результаты</b>                                 | <b>12</b> |
| 1.4.1      | Личностные результаты                                         | 12        |
| 1.4.2      | Метапредметные результаты                                     | 12        |
| 1.4.3      | Предметные результаты                                         | 13        |
| <b>II.</b> | <b>Комплекс организационно-педагогических условий</b>         | <b>13</b> |
| <b>2.1</b> | <b>Календарный учебный график</b>                             | <b>13</b> |
| <b>2.2</b> | <b>Условия реализации программы</b>                           | <b>15</b> |
| 2.2.1      | Материально-техническое обеспечение                           | 15        |
| 2.2.2      | Информационное обеспечение                                    | 15        |
| 2.2.3      | Кадровое обеспечение                                          | 15        |
| 2.2.4      | Воспитательный компонент программы                            | 15        |
| <b>2.3</b> | <b>Формы аттестации/ контроля</b>                             | <b>15</b> |
| 2.3.1      | Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов     | 15        |
| 2.3.2      | Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов | 16        |
| <b>2.4</b> | <b>Оценочные материалы</b>                                    | <b>16</b> |
| <b>2.5</b> | <b>Методические материалы</b>                                 | <b>16</b> |
| <b>2.6</b> | <b>Список литературы</b>                                      | <b>18</b> |
|            |                                                               |           |

## **РАЗДЕЛ № 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

### **1.1. Пояснительная записка**

#### ***1.1.1 Направленность программы***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графическая обработка изображений» ориентирована на творческое самовыражение, которое является стремлением к раскрытию и реализации своей индивидуальности, желание сделать что-то новое, уникальное, рожденное его воображением.

Программа разработана в соответствии с современными нормативно-правовыми документами в сфере образования. Программа реализуется в Центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» «Графическая обработка изображений» на базе Муниципального общеобразовательного бюджетного учреждения «Исковская средняя общеобразовательная школа» с 2024 года.

Программа реализуется на *стартовом* уровне сложности.

#### ***1.1.2 Актуальность программы***

Актуальность программы обусловлена тем, что в данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей - все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением. Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика. Программа отвечает условиям социального заказа современного общества, поскольку обучающиеся не только постигают азы компьютерной графики но и имеют возможность применять свои знания при выборе профессии в данном направлении.

#### ***1.1.3. Отличительные особенности программы***

Программа построена таким образом, чтобы в процессе обучения с помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многослойные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. Глубже изучать прикладное программное обеспечение графических редакторов, подкрепляемые набором детально проработанных теоретических и практических занятий.

#### ***1.1.4 Адресат программы***

Программа рассчитана на школьников 7-14 лет (1-7 класс). К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются все дети без исключения, не имеющие медицинских противопоказаний для занятий данным видом деятельности.

Группы являются смешанными, разновозрастными, но при их формировании и в образовательном процессе обязательно учитываются возрастные, физические и психологические особенности детей.

#### ***1.1.5 Объем и срок освоения***

Программа рассчитана на 1 год обучения и реализуется в объеме 102 часов.

#### ***1.1.6 Форма обучения***

Программа предполагает очную, электронную форму обучения.

#### ***1.1.7 Особенности организации образовательного процесса***

При реализации программы используются в основном групповая форма организации образовательного процесса и работа по подгруппам, в отдельных случаях – индивидуальная в рамках группы. Занятия по программе проводятся в соответствии с учебными планами в

одновозрастных группах обучающихся, являющихся основным составом объединения. Состав группы является постоянным. Программа реализуется по принципу изложения учебного материала – от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе. Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе 4 направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики. В основу программы положено обучение, основанное на развитии интереса и творческих возможностей обучающихся, для последующей демонстрации своих умений в будущем.

### **1.1.8 Режим занятий**

По программе продолжительность учебного занятия составляет 1 академический час. 1 год обучения - 3 раза в неделю по 1 часу.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** Цель программы- освоение учащимися базовых понятий и методов компьютерной графики и основ дизайна, изучение свободно распространяемых графических программ, обеспечение глубокого понимания учащимися принципов построения и хранения изображений, профориентация учащихся.

### **Задачи программы:**

#### **Образовательные:**

- Формирование и развитие у учащихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания плоскостных моделей, художественной обработки различных видов материала.
- Сформировать положительное отношение к начальному моделированию и конструированию;
- Сформировать представление об основных инструментах для построения чертежей;
- Сформировать умения: ориентироваться на плоскости;
- Сформировать представление об эффективном использовании базовых инструментов для создания объектов;
- Выполнять простейшие технологические операции (вырезание, склеивание, сгибание, разметка).

#### **Развивающие:**

- Создавать условия для развития познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- Развивать алгоритмическое мышление, способности к формализации.

#### **Воспитательные:**

- Способствовать развитию чувства ответственности за результаты своего труда;
- Способствовать формированию установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
- Способствовать развитию стремления к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- Способствовать развитию ответственности за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
- Способствовать развитию потребности и умения работать в коллективе при решении сложных задач;
- Способствовать развитию скромности, заботы о пользователе продуктов своего труда.

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1 Учебный план 1-го года обучения

| №<br>n/n            | Название раздела, темы                                            | I год обучения |           |           |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------|-----------|-----------|
|                     |                                                                   | Всего          | Теория    | Практика  |
| 1                   | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ОТ.                           | 2              | 2         |           |
| 2                   | Графический дизайн.<br>Приемы получения изображений.              | 42             | 4         | 38        |
| 3                   | Основы проектирования.                                            | 18             | 4         | 14        |
| 4                   | Предметно-пространственная среда как<br>важнейший объект дизайна. | 12             | 2         | 10        |
| 5                   | Основы макетирования.<br>3-d моделирование. Бумажная пластика.    | 27             | 2         | 25        |
| 6                   | Итоговое занятие.                                                 | 1              |           | 1         |
| <b>Итого часов:</b> |                                                                   | <b>102</b>     | <b>14</b> | <b>88</b> |

#### 1.3.2 Учебно-тематический план 1-го года обучения

| №<br>n/n | Название раздела, темы                                                | Формы контроля (аттестации) |                                                          |
|----------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------|
|          |                                                                       | Всего                       |                                                          |
| 1        | Вводное занятие.<br>Инструктаж по ТБ и ОТ.                            | 2                           | входной контроль                                         |
| 2        | Графический дизайн.<br>Приемы получения<br>изображений.               | 42                          | опрос                                                    |
| 3        | Основы проектирования.                                                | 18                          | педагогическое наблюдение,<br>опрос, практическая работа |
| 4        | Предметно-<br>пространственная среда как<br>важнейший объект дизайна. | 12                          | педагогическое наблюдение,<br>опрос, практическая работа |
| 5        | Основы макетирования.                                                 | 27                          | педагогическое наблюдение,                               |

|                     |                                          |            |                                         |
|---------------------|------------------------------------------|------------|-----------------------------------------|
|                     | 3-d моделирование.<br>Бумажная пластика. |            | опрос, практическая работа              |
| 6                   | Итоговое занятие.                        | 1          | опрос, представление<br>итоговой работы |
| <b>Итого часов:</b> |                                          | <b>102</b> |                                         |

### **Вводное занятие. (2 ч).**

**Дизайн как проектная художественно-техническая деятельность.**

**Виды внеучебной деятельности:** проблемно-ценностное общение.

**Образовательные формы,** беседа «Дизайн в современной жизни».

**Зрительный ряд:** примеры графического дизайна, предметного дизайна и дизайна среды.

**Беседа.** Дизайн как проектная художественно-техническая деятельность. Виды дизайна. Материалы и инструменты, техника безопасности в работе с ними.

**Уровень результатов учебной деятельности:** приобретение школьником социальных знаний.

### **Тема 1.**

**Графический дизайн как область дизайна. Приемы получения изображений. (42ч).**

#### **1. Средства визуального языка.**

**Виды внеучебной деятельности:** проблемно-ценностное общение.

**Образовательные формы,** беседа «Визуальное мышление и визуальная культура».

**Теоретические сведения:** Визуальный язык. Средства визуального языка (точка, линия, пятно). Психологические свойства цвета.

**Зрительный ряд:** примеры графических изображений (полиграфические изображения, промышленная графика и т.д.). Презентации PowerPoint «Средства визуального языка».

**Материалы и инструменты,** бумага белая (формат А4), карандаш, черная гелиевая ручка, черный маркер, цветные карандаши или акварель.

**Примерные задания для самостоятельной работы:**

*Составить беспредметные композиции (с передачей эмоционального состояния, настроения) с использованием точек, линий и пятен.*

**Уровень результатов учебной деятельности:** приобретение школьником социальных знаний.

## **2. Шрифт.**

**Вид внеучебной деятельности,** познавательная.

**Образовательные формы,** познавательные игры, викторины, исследовательские проекты.

**Теоретические сведения:** Шрифт как основной носитель информации. Из истории шрифта. Элементы шрифта. Графема, гарнитура. Группы шрифтов. Стандартные шрифты (рубленный, брусковый, антиква). Архитектурный шрифт. Декоративные шрифты. Стилизация в шрифте. Логотип.

**Зрительный ряд:** Примеры из истории графических изображений, примеры стандартных и декоративных шрифтов (презентации PowerPoint «Шрифт» и «История шрифта»).

**Материалы и инструменты:** бумага белая (формат А3, А4), тушь черная, перо, кисть, цветные карандаши.

**Примерные задания для самостоятельной работы:**

- Выполнить шрифтовую композицию (титольный лист портфолио) архитектурным шрифтом.
- Разработать декоративный шрифт в заданном стиле (на основе растительных, зооморфных или антропоморфных элементов, исторических стилей и т.п.).
- Выполнить композицию «слово-образ» (на основе стилизации шрифта).

**Уровень результатов учебной деятельности:** приобретение школьником социальных знаний, формирование ценностного отношения к социальной реальности.

## **3. Приемы получения изображений в графическом дизайне.**

**Виды внеучебной деятельности:** ролевая игра «Дизайн-бюро. Мастерская графического дизайна», «Дизайн-бюро. Оформительская мастерская».

**Образовательные формы:** посещение тематических выставок по дизайну, социально-ориентированные дизайнерские проекты, практическая оформительская деятельность учащихся, участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.). Викторина «Графические изображения».

**Теоретические сведения:** Абстрактные композиции на модульной основе. Принципы построения, виды (раппорт, акцент, контраст, движение, орнамент), применение. Оптические иллюзии в графическом дизайне. Иллюзорное восприятие формы (Вазарелли, Эшер). Оп-арт, имп-арт. Работа с фотоматериалами в графическом дизайне. Фотоколлаж и фотомонтаж. Принципы получения, применение. Стилизация. Принципы получения стилизованного изображения. Стилизация в знаке. Орнамент. Виды, принципы построения. Краткая история орнамента. Применение орнамента на круге, на квадрате, на полосе.

**Зрительный ряд:** Абстрактные композиции на модульной основе и примеры их применения (орнаменты на основе раппорта и т.п.). Произведения В. Вазарелли (оп-арт), мозаики М. Эшера. Примеры композиций, полученных на основе работы с фотоматериалами (фотоколлаж, фотомонтаж). Примеры орнаментов из истории предметного мира.

**Материалы и инструменты:** бумага белая (формат А4), тушь или черная гелиевая ручка (на выбор учащихся), цветные карандаши или акварель, линейка, макетный нож, ножницы, клей ПВА.

***Примерные задания для самостоятельной работы:***

- Выполнить на основе модульной сетки 7х11 клеток абстрактные композиции (раппорт, акцент, движение).
- Выполнить композицию с элементами оп-арта на основе модульной сетки (7х11 клеток).
- Выполнить композицию на сетке — мозаику (по мотивам творчества Эшера).
- Выполнить композиции на основе фотоматериалов (фотоколлаж, фотомонтаж).
- Выполнить стилизацию предложенных природных форм (упрощение, усложнение формы и др.) и орнаментальные композиции на круге, квадрате, полосе. Цветовое или графическое решение.

**Примерная тематика дизайнерских проектов:**

1. Декорирование элементов наполнения среды детского сада (мебели, посуды, элементов интерьера и т.п.) или школьной среды (витражи, панно для декорирования стен и т.п.).

Использовать изученные приемы получения изображений (эффектов оп-арта, принципов построения композиций на модульной основе, по мотивам мозаик Эшера, с применением фотоматериалов)

2. Разработка и выполнение элементов декорирования школьных интерьеров к праздникам и значимым событиям (на основе стилизации природных и предметных форм, с использованием изученных приемов получения изображений).

3. Разработка дизайна и изготовление знаков - табличек для учебных кабинетов.

4. Разработка дизайна и изготовление поздравительных открыток (ко Дню учителя, Новому году, 8Марта, на каждый день т.д.).

*5. Разработка логотипов учебного заведения, кружков, секций, студий и т.д.*

**Уровень результатов учебной деятельности:** получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

**Тема 2.**

**Основы проектирования (18 ч).**

**Виды внеучебной деятельности:** игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн- бюро. Проектная мастерская».

**Образовательные формы,** посещение тематических выставок по дизайну, социально-ориентированные дизайнерские проекты, Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.).

**Теоретические сведения:** Проектная деятельность в дизайне. Этапы проектирования. Виды проектной документации. Требования к проектной документации. Бионика. Эргономические требования и антропометрические данные в проектировании объектов дизайна.

**Зрительный ряд:** Примеры проектной документации (эскизы, чертежи, наглядные изображения, макеты и др.). Последовательность трансформации природных форм в объекты дизайна. Характерные примеры проектов, выполненных с учетом эргономических требований и антропометрических данных (проекты бытовых предметов, мебели и т.п.).

**Материалы и инструменты:** бумага белая (формат А3), черная гелиевая ручка или тушь, цветные карандаши.

**Примерные задания для самостоятельной работы:**

- 1. Изучение и анализ проектной документации (бытовых предметов, мебели, транспорта и др.).*
- 2. Чертеж бытового предмета на основе растительной или животной формы. Показать трансформацию природной формы в объект дизайна.*
- 3. Эскиз рабочего места (школьной парты) с учетом эргономических требований и антропометрических данных.*

**Примерная тематика дизайнерских проектов:**

*Проектирование рабочего места школьника (школьной парты).*

- 1. Разработка элементов наполнения школьной среды (мебели, информационных носителей, светильников и др.).*

**Уровень результатов учебной деятельности:** формирование ценностного отношения к социальной реальности.

### **Тема 3.**

#### **1. Предметно-пространственная среда как важнейший объект дизайна (12 ч).**

**Виды внеучебной деятельности:** игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн- бюро. Проектная мастерская».

**Образовательные формы,** посещение тематических выставок , социальноориентированные дизайнерские проекты, участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся, фестивалях, выставках разного уровня).

**Теоретические сведения:** Предметно-пространственная среда как объект дизайна, пространство, нормы, стандарты, психологическая оценка. Композиция и цвет в проектировании архитектурной среды. Проектирование малых архитектурных форм в соответствии с эргономическими требованиями и антропометрическими данными.

**Зрительный ряд:** архитектурно-строительные чертежи, проектная документация и другие изображения примеров благоустройства городской среды, малых архитектурных форм. Презентации PowerPoint «Проектирование архитектурнопространственной среды», «Композиция и цвет в проектировании архитектурно-

пространственной среды», «Проектирование малых архитектурных форм».

**Материалы и инструменты:** бумага белая (формат А3, А4), черная гелиевая ручка или тушь, цветные карандаши, линейка, циркуль, роликовая рейсшина, компьютер (программы Photoshop, PowerPoint).

#### ***Примерные задания для самостоятельной работы:***

*Выполнить эскизы (поисковые решения композиционные и цветовые) комплексного благоустройства территории школы, детского сада или своего двора, малых архитектурных форм на его территории.*

#### **Примерная тематика дизайнерских проектов:**

- Разработка проектной документации (эскизы, чертежи, аннотации) благоустройства территории школы или детского сада.
- Разработка проектов малых архитектурных форм и наполнения среды на территории школы или детского сада.

**Уровень результатов учебной деятельности:** формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение учащимися опыта самостоятельного социального действия

посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

#### **Тема 4.**

#### **Макетирование. Бумажная пластика (27 ч).**

**Виды внеучебной деятельности:** игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн- бюро. Макетная мастерская».

**Образовательные формы,** посещение тематических выставок (Открытый городской конкурс-смотр на лучший проект благоустройства территорий различного назначения), социально-ориентированные дизайнерские проекты, участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся, фестивалях, выставках разного уровня).

**Теоретические сведения:** Макет в проектировании. Имитация материалов в макетировании. Бумажная пластика. Приемы, возможности, применение. Фактуризация и структурирование бумаги. Гафроформы. Развертывание как способ отображения поверхности. Развертки геометрических тел. Макетирование архитектурного сооружения.

**Зрительный ряд:** Примеры фактуризации и структурирования бумаги, последовательность получения гафроформы. Изображения архитектурных сооружений, последовательность получения изображения разверток геометрических тел. Примеры

макетов архитектурных сооружений и малых архитектурных форм.

**Материалы и инструменты:** бумага белая (формат А1, А3) и цветная, линейка, циркуль, стальная линейка, макетный нож, коврик для макетирования, клей резиновый.

#### **Примерные задания для самостоятельной работы:**

- Выполнить надпись «дизайн», «шрифт», «макет» «объемным» шрифтом», полученным средствами бумажной пластики.
- Выполнить чертеж (виды и наглядное изображение) архитектурного сооружения на основе геометрических тел.
- Построить развертки основных элементов и блоков архитектурного сооружения.
- Построить развертки правильных геометрических тел и выклеить макеты.
- Выполнить макет архитектурного сооружения на основе геометрических тел (с использованием приемов бумажной пластики).

#### **Примерная тематика дизайнерских проектов:**

- Выполнить макеты элементов благоустройства территории школы или детского сада или малых архитектурных форм (в соответствии с подготовленной проектной документацией).

**Уровень результатов учебной деятельности:** формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

**Итоговое занятие по материалам года.**

**Виды внеучебной деятельности:** игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн- бюро».

**Образовательные формы.** Викторина (познавательная игра) «Я - дизайнер» или

презентации дизайнерских проектов, выполненных в учебном году, выставка проектов. Подведение итогов работы дизайн-бюро.

**Теоретические сведения:** Обобщение и систематизация знаний по материалам учебного года (абстрактные композиции на модульной основе, оптические иллюзии, основы проектирования и макетирования, бумажная пластика).

**Зрительный ряд:** Выставка творческих проектов и учебных работ учащихся.

**Задание:** Защита творческих проектов (бытовых предметов, мебели и др.).

**Материалы и инструменты:** бумага белая (формат А4, А3), тушь или черная гелиевая ручка, акварель или цветные карандаши, компьютер (программа PowerPoint), проектор.

**Уровень результатов учебной деятельности:** формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

#### **1.4 Планируемые результаты освоения программы**

##### **Личностные результаты:**

- развиты навыки образного восприятия и освоения способов художественного, творческого самовыражения;
- сформировано целостное представление о мире искусства в целом;
- развиты умения и навыки познания и самопознания, накопление опыта эстетического переживания;
- сформирована подготовка к осознанному выбору индивидуальной и профессиональной траектории.

##### **Метапредметные результаты:**

- развито стремление к овладению способов самоорганизации внеклассной деятельности, что включает в себя умения: ставить цели и планировать деятельность; оценивать собственный вклад в деятельность группы; проводить самооценку уровня личных достижений;
- сформированы приемы работы с информацией, что включает в себя умения: поиска и отбора источников информации; систематизации информации; понимания информации, представленной в различной знаковой форме;
- сформированы коммуникативные навыки, умения и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии; участие в работе группы в

соответствии с обозначенной ролью.

**Предметные результаты:**

- сформированы знания особенностей художественного языка колористики, графики и дизайна;
- знание сформированы знания о видах проектов и проектирования;
- сформировано представление восприятия и анализа смысла художественного образа;
- сформированы знания понятий и специфики дизайна и компьютерной графики;
- сформированы знания и уверенность пользования изученными понятиями и терминами;
- изучены принципы и методы использования компьютерного программного обеспечения;
- сформированы знания работы с различными материалами и оборудованием.

## Раздел № 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

| №    | Наименование тем                                     | Всего часов | Формы организации деятельности                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Дата по плану | Дата по факту |
|------|------------------------------------------------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------|
| 1,2  | Вводное занятие.                                     | 2           | Беседа «Дизайн в современной жизни».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |               |               |
| 3-44 | Графический дизайн.<br>Приемы получения изображений. | 42          | Беседа «Визуальный язык и визуальная культура».<br><br>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Мастерская графического дизайна».<br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Посещение тематических выставок по дизайну.</i></li> <li>• <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i></li> <li>• <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.).</i></li> </ul><br>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Оформительская мастерская».<br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Практическая деятельность учащихся по оформлению школьных интерьеров к праздникам и значимым событиям.</i></li> </ul><br>Викторина «Графические изображения». |               |               |

|        |                                                                |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |  |
|--------|----------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| 45-62  | Основы проектирования.                                         | 18 | <p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Проектная мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Посещение тематических выставок по дизайну.</i></li> <li>• <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i></li> <li>• <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.).</i></li> </ul> |  |  |
| 63-74  | Предметно-пространственная среда как важнейший объект дизайна. | 12 | <p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Проектная мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Посещение тематических выставок,</i></li> <li>• <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i></li> <li>• <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (выставка благоустройства территории).</i></li> </ul>                         |  |  |
| 75-101 | Основы макетирования.<br>Бумажная пластика.                    | 27 | <p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Макетная мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Посещение тематических выставок,</i></li> <li>• <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i></li> <li>• <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (выставка благоустройства городских территорий).</i></li> </ul>                |  |  |
| 102    | Итоговое занятие                                               | 1  | <p>Викторина (познавательная игра) «Я - дизайнер» или презентации дизайнерских проектов, выполненных в учебном году, выставка проектов.</p>                                                                                                                                                                                                                         |  |  |

## 2.2 Условия реализации программы

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:  
наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 10-15 человек и отвечающего правилам СанПин;  
наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;  
наличие необходимого оборудования согласно списку;  
наличие учебно-методической базы: качественные иллюстрированные определители животных и растений, научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

### 2.2.1 Материально-техническое обеспечение:

Перечень и количество оборудования, инструментов, материалов, необходимых для реализации программы и область их применения.

| Наименование         | Количество | Область применения                                       |
|----------------------|------------|----------------------------------------------------------|
| Ноутбук ICL          | 10 шт.     | Используется для проведения практических работ учащимися |
| Интерактивная панель | 1 шт.      | Используется для объяснения нового материала             |

**2.2.2 Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий** используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, общение в Сферум, E-mail, облачные сервисы и т.д.).

### 2.2.3 Кадровое обеспечение:

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Педагог, реализующий данную программу, должен обладать следующими личностными и профессиональными качествами:

- умение создать комфортные условия для успешного развития личности воспитанников;
- умение увидеть и раскрыть творческие способности воспитанников;
- постоянное самосовершенствование педагогического мастерства и повышение уровня квалификации по специальности.

**2.2.4 Воспитательный компонент программы:** Сотрудничество с классным руководителем, родителями и родственниками воспитанников, психологом школы.

## 2.3 Формы аттестации

**2.3.1 Для отслеживания и фиксации образовательных результатов** используются:

- Грамоты
- Дипломы
- Готовые работы
- фотоматериалы;

- материалы контрольных заданий.

### **2.3.2 Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов являются:**

- аналитический материал по итогам проведения педагогической диагностики,
- конкурс,
- защита творческих работ.

## **2.4 Оценочные материалы**

Для отслеживания результатов освоения программы используются следующие методики,

### **Форма оценки результативности 1 года обучения:**

**Начальный контроль:** Формами первичной диагностики является собеседование с учащимися с целью определения кругозора и интересов ребёнка, уровня его общеобразовательных знаний.

### **Текущий контроль:**

- анализ творческих работ учащихся;
- индивидуальная консультация с учащимися и их родителями;

### **Промежуточный контроль:**

- отчёты о проделанной работе;
- оценка эффективности педагогического воздействия: анкеты о впечатлениях от проведённых занятий (в конце каждого полугодия);
- участие в конкурсах;

### **Итоговый контроль:**

- разработать проект цифровой иллюстрации;
- разработать проект обложки макета книги.

## **2.5 Методические материалы**

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор). Занятия поддержаны большим количеством \наглядных иллюстраций с CD приложений. Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

<https://domodzabsch.edumsko.ru/activity/project/post/580584>

<http://school-collection.edu.ru>

### **Методики и технологии:**

- Системно-деятельный подход;
- Проблемное обучение;
- Интерактивное обучение;
- Игровые технологии;
- Проектный метод;
- Модульное обучение.

### **Краткое описание работы с методическими материалами:**

• Системно-деятельностный подход на занятиях по данной программе используется подход. Учащиеся выполняют задание максимально самостоятельно. В учебном процессе главное место отводится активной и разносторонней, познавательной деятельности школьника. Основным результатом обучения – развитие личности ребенка на основе учебной деятельности.

- Проблемное обучение — способ организации деятельности учащихся, который основан на получении информации путем решения теоретических и практических проблем в создающихся в силу этого проблемных ситуациях.

- Все интерактивные технологии делятся на четыре группы: фронтальные технологии, технологии коллективно-группового обучения, ситуативного обучения и обучения в дискуссии. Среди интерактивных методов широко используются такие как мозговой штурм, микрофон, круг идей, работа в малых группах, «займи позицию», пресметод, путешествие, ролевые игры и другие.
- Использование игровых технологий в образовании способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования учащихся на обучение, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.
- Проектный метод обучения - это метод, направленный на развитие творческих и познавательных процессов, критического мышления, умения самостоятельно получать знания и применять их в практической деятельности, ориентироваться в информационном пространстве.
- Модульное обучение-это один из способов организации образовательного процесса, основанный на блочно-модульном представлении учебной информации.

### **Алгоритм учебного занятия**

Примерная структура и возможные этапы учебного занятия по теме представлены в таблице 1.

Таблица 1

| Блок             | Этап учебного занятия                             | Задачи этапа                                                                                      | Содержание деятельности                                                                                      |
|------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Подготовительный | Организационный                                   | Обеспечение мотивации к занятию, подготовка детей к работе на занятии                             | Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания |
| Основной         | Подготовительный (подготовка к новому содержанию) | Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности                   | Создание ситуации в которой дети сами сформулируют цель учебного занятия                                     |
|                  | Усвоение новых знаний и способов действий         | Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения | Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей                     |
|                  | Первичная проверка понимания изученного           | Установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала                       | Применение пробных практических заданий, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил             |
|                  |                                                   |                                                                                                   |                                                                                                              |

|          |                                                             |                                                                                                     |                                                                                                                                                                      |
|----------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | Закрепление новых знаний, способов действий и их применение | Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения                                | Применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются самостоятельно детьми.                                                                             |
|          | Обобщение и систематизация знаний                           | Формирование целостного представления знаний по теме                                                | Использование бесед и практических заданий                                                                                                                           |
|          | Контрольный                                                 | Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий | Использование тестовых заданий, устного (письменного) опроса, а также заданий различного уровня сложности                                                            |
| Итоговый | Итоговый                                                    | Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы              | Педагог совместно с детьми подводит итог занятия                                                                                                                     |
|          | Рефлексивный                                                | Мобилизация детей на самооценку                                                                     | Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы |
|          | Информационны                                               | Обеспечение понимания роли и места занятия в системе                                                | Информация о значении занятия для последующих тем раздела и содержания программы в целом                                                                             |

### **Дидактические материалы к программе**

Таблицы, наглядные пособия, демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий используются на каждом занятии, кроме занятий по развитию фантазии, воображения и проверочных занятий.

### **2.6 Список литературы**

#### **для педагога:**

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. 13
- Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010.+CD-ROM.
- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
- Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.

#### **для обучающихся:**

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. 13

- Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010.+CD-ROM.
- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
- Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.

**для родителей (законных представителей):**

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010