**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

направленность программы: технической

уровень: углубленный

категория и возраст обучающихся: обучающиеся общеобразовательных школ 5-6 классов

срок реализации программы: 1 год

Раздел №1

**Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике курс «Графический дизайн» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС OOO) на основе авторской программы курса информатики для 6-9 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности и на основе книги дизайнера – графика, профессора Харьковской академии дизайна и искусств Владимира Ивановича Лесняка «Графический дизайн» (основы профессии).

Программа разработана для осуществления образовательной деятельности обучающихся 6-9 классов в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 28 июля 2017 г. № 1632-р «Об утверждении программы «Цифровая экономика Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования детей, Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам (утверждѐн приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г., №196);

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Министерства образования и науки России от 18 ноября 2015 года №09-3242;

- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Программа внеурочной деятельности по курсу «Графический дизайн» направлена реализацию личностно – ориентированного учебного процесса, чтобы обучающий смог оценить свой потенциал и познакомиться с разными видами и направлениями в области графического и компьютерного дизайна: промышленный дизайн, дизайн интерьеров, арт– дизайн, дизайн среды и ландшафтный дизайн, визаж, дизайн одежды иобуви.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Дополнительное образование по информатике по курсу «Графический дизайн» основной школы является внеурочной деятельностью и частью организационного курса информатики, который включает в себя пропедевтическую и профориентационную направленность по отношению к профильному образованию. Областью изучения данного курса является «язык» и специфика графического и компьютерного дизайна. В содержании курса сделан акцент на художественное восприятие, на развитие воображения, фантазии и мышления при разработке и выполнении графических работ с использованием ИКТ.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся средней школы, и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

**Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена повсеместным использованием графики в различных отраслях и сферах деятельности человека. Программа дает обучающимся возможность получить теоретические знания и практические навыки работы в векторной программе, позволяет расширить знания в области информационных технологий, помогает определиться в выборе будущей профессии, стать востребованными на рынке труда, способствует развитию интеллекта, формированию социально-активной личности.

**Новизна программы**

### Программы заключается в сочетании технической и художественной подготовки обучающихся, т.к. для успешного овладения компьютерной графикой необходимо знание основ рисунка, живописи, композиции и цветоведения, законов формообразования; а также умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии. Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она способствует раскрытию роли информационных технологий в формировании естественнонаучной картины мира, формированию компьютерного стиля мышления, подготовке обучающихся к жизни в информационном обществе. Программа позволит выявить заинтересованных обучающихся, оказать им помощь в формировании навыков работы в векторной программе Inkscape, повысить уровень их пространственного мышления и воображения.

**Отличительная особенность программы**

Отличительная особенность программы состоит в том, что она является мощным образовательным инструментом, который не только позволяет привить обучающемуся привычку использовать готовое, а обучает создавать, воплощать свои конструкторские и дизайнерские идеи.

**Цель программы:**

- формирование у обучающихся представление об основах графического и компьютерного дизайна.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- изучить фундаментальные основы компьютерной графики;

- развить творческое мышление и пространственное воображение;

- сформировать дизайнерские способности у обучающихся;

- приобрести навыки работы с графическими программами;

- воспитать ответственное отношение к соблюдению этических и

- правовых норм информационной и графической деятельности;

- овладеть современными ИКТ как элементом общей культуры человека.

**Развивающие:**

- развивать инженерное мышление, навыки моделирования, эффективного использования компьютерных систем;

- развивать мыслительные, творческие, коммуникативные способности обучающихся;

- развивать любознательность в области цифрового дизайна;

- развивать интеллектуальные и практические умения, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания.

**Воспитательные:**

- воспитывать устойчивый интерес к цифровому дизайну;

- воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека;

- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через техническое творчество.

Содержание программы

Учебный план

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тематический блок** | **Количество часов** | **Форма контроля итогов** |
| **теор** | **практ** | **всего** |
| Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия. | 1 | 1 | 2 | Тест |
| I. Графический дизайн и основные сведения о программе  | 3 | 7 | 10 | Практическая работа |
| II.Контуры и фигуры. Трансформация объектов | 2 | 4 | 6 | Практическая работа |
| III. Текст | 2 | 6 | 8 | Практическая работа |
| IV. Цвет | 1 | 5 | 6 | Практическая работа |
| V. Растровые изображения | 1 | 5 | 6 | Практическая работа |
| VI. Заливка и обводка | 2 | 4 | 6 | Практическая работа |
| VII. Организация объектов | 1 | 3 | 4 | Практическая работа |
| VIII. Специальные эффекты | 1 | 3 | 4 | Практическая работа |
| IX. Творческие проекты | 5 | 11 | 16 | Практическая работа |
| X. Итоговое занятие.  | 2 |  | 2 | Защита итоговой работы |
| **Итого** |  |  | **70** |  |

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Название раздела тема | Количество часов | Форма аттестации |
| всего | теория | пр.работа |
|  | Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия. | 2 | 1 | 1 | Тестирование |
| **I.Графический дизайн и основные сведения о программе**  | **10** | **3** | **7** |  |
|  | 1. История развития компьютерного и графического дизайна.  | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование |
|  | 2. Основные сведения о программе Inkscape | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование |
|  | 3. Интерфейс и главные элементы программы  | 4 | 1 | 3 | Педагогическое наблюдение и консультирование |
| **II. Контуры и фигуры.** | **6** | **2** | **4** |  |
|  | 1.Способы создания и редактирования контуров. Трансформация объектов | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
|  | 2.Способы создания фигур. Узлы  | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **III. Текст** | **8** | **2** | **6** |  |
|  | 1. Инструмент «Текст»  | 4 | 1 | 3 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
|  | 2. Простой текст и контуры | 4 | 1 | 3 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **IV. Цвет** | **6** | **1** | **5** |  |
|  | 1. Работа с цветом в Inkscape. Цветовые модели RGB и CMYK | 6 | 1 | 5 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **V. Растровые изображения** | **6** | **1** | **5** |  |
|  | 1. Изображения как объекты  | 6 | 1 | 5 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **VI. Заливка и обводка** | **6** | **2** | **4** |  |
|  | 1.Обводка и заливка | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
|  | 2. Прозрачность  | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **VII. Организация объектов** | **4** | **1** | **3** |  |
|  | 1. Группировка и выравнивание объектов и слои. | 4 | 1 | 3 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **VIII. Специальные эффекты** | **4** | **1** | **3** |  |
|  | 1.Эффекты Inkscape | 4 | 1 | 3 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
| **IX. Творческие проекты** | **16** | **5** | **11** |  |
|  | 1. Дизайн интерьера  | 1.5 | 0.5 | 1 | Опрос |
|  | 2. Архитектурный дизайн (малые архитектурные формы)  | 1.5 | 0.5 | 1 | Опрос |
|  | 3. Ландшафтный дизайн  | 2 | 1 | 1 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
|  | 4. Брендирование | 3 | 1 | 2 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
|  | 5. Графический дизайн сайта | 4 | 1 | 3 | Педагогическое наблюдение и консультирование. Анализ работы |
|  | 6. Портфолио  | 4 | 1 | 3 | Анализ практической работы |
| **X. Итоговое занятие.**  | **2** |  | **2** |  |
|  | Защита творческой работы | 2 |  | 2 |  |

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия. (2 ч)**

Теория: Информация о курсе и его особенности.

Тестирование

1. **Графический дизайн и основные сведения о программе (10ч.)**

**1. История развития компьютерного и графического дизайна.**

Теория: Знакомство с деятельностью курса, с его целями и задачами, порядком и планом работы на учебный год. Компьютерный дизайн – неотъемлемая часть информационных технологий. История и перспективы развития компьютерного дизайна. Понятия дизайн/дизайнер. Виды дизайнерского творчества. Графический дизайн как форма визуальной информации.

Практическая работа: различия между компьютерном и графическим дизайном.

**2. Основные сведения о программе Inkscape**

Теория: Отличие векторной графики от растровой графики. Применение векторной графики. Первый запуск программы. Создание и сохранение документа.

Практическая работа: Поиск в Интернете изображения векторной и растровой графики. Загрузка и запуск программы. Создание и сохранение документа.

**3. Интерфейс и главные элементы программы**

Теория: Главное меню. Панель инструментов. Панели управления. Панель свойств. Палитра цветов. Настройки программы. Масштаб отображения. Окно документа. Параметры страницы. Режимы просмотра.

Практическая работа: Знакомство с программой. Установка различных опций параметров программы. Опрос по изученному материалу.

1. **Контуры и фигуры. Трансформация объектов(6 ч.)**

**1.Способы создания и редактирования контуров**

Теория. Построение прямых линий. Инструменты создания кривых. Контуры с сегментами различных типов. Замкнутые контуры. Инструмент выбора. Выделение и перемещение объектов (настройка шага перемещения и т.д.

Практическая работа: Отработка навыков работы. Создание объекта «Часы».

**2.Способы создания фигур. Узлы**

Теория: Инструмент «Фигура». Типы узлов и их преобразование. Изменение кривизны сегментов. Операции с группами сегментов. Инструмент «Кривая Безье». Инструмент «Ломаная линия». Инструменты для создания форм: «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник», «Спираль» и т.д.

Практическая работа: Создание плаката «Графический орнамент».

1. **Текст (8ч.)**

**1. Инструмент «Текст»**

Теория. Атрибуты текста. Установка текста. Фигурный текст. Текстовый режим. Текст как объект. Шрифт, его настройки и особенности. Форматирование символов. Работа с текстом с помощью инструмента «Форма».

Практическая работа: Создание элемента наружной рекламы (наружная вывеска, табличка и т.д.), используя свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвета, линии.

**2. Простой текст и контуры**

Теория. Набор и свойства текстовых контейнеров. Связанные блоки. Выделение и редактирование простого текста. Специальные эффекты – автоматические маркированные списки и буквицы. Преобразование простого и фигурного текстов. Размещение фигурного текста вдоль контура и т.д.

Практическая работа: 1) Создание «Визитки», используя свойства трансформации шрифтов. 2) Создание макета упаковки для продукта, используя шрифты, простые и сложные объекты, заливку.

**IV Цвет (6ч.)**

**1. Работа с цветом в Inkscape. Цветовые модели RGB и CMYK**

Теория. Модели цветов и виды цветной печати. Выбор цвета и цветовые библиотеки. Дополнительные палитры. Редактирование цвета в панели «Цвет». Цветовые модели RGB и CMYK и их особенности.

Практическая работа: Определить цветовое сочетание собственного фирменного стиля (использование цветов и цветовых переходов). Создание объекта «Воздушные шары» или

создание растяжки цвета - картина «Закат на море»

**V. Растровые изображения(6ч.)**

**1. Изображения как объекты**

Теория. Команда меню «Растровые изображения». Получение изображений. Команды пункта меню «Эффекты». Трансформирование изображений в **Inkscape**. Редактирование контура изображения. Обрезка и изменение размеров изображения. Изменение типа изображения. Коррекция изображений. Тоновая коррекция. Маскирование цветов.

Практическая работа: Обработка растрового изображения в**Inkscape**. Создание поздравительной открытки с использованием растрового изображения.

**VI. Заливка и обводка(6 ч.)**

**1.Обводка и заливка**

Теория. Параметры по умолчанию. Инструменты управления обводкой. Настройки обводки в окне «Перо абриса». Цвет. Толщина и единицы измерения. Масштабирование обводки. Обводка за контуром. Пунктир. Сопряжения и концы линий. Каллиграфические линии. Настройка обводки в окне «Свойства объекта» и на панели свойств. Преобразование обводки в контур. Типы заливки. Управление сплошной заливкой из панели свойств. Градиентные заливки. Заливка нескольких объектов.

Практическая работа: Поиск в Интернете логотипов и элементом к ним. Создание знака-символа или логотипа с использованием художественного оформления или создание элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку.

**2. Прозрачность**

Теория. Прозрачность и заливка. Типы и степень прозрачности. Режимы наложения прозрачности. Прозрачность как художественный прием. Отмена прозрачности.

Практическая работа: Создание витражной картины с использованием прозрачности и заливки.

**VII. Организация объектов (4 ч)**

**1. Группировка и выравнивание объектов и слои.**

Теория. Способы группировки объектов. Редактирование сгруппированных объектов. Выравнивание по направляющим. Выравнивание по объектам. Создание слоев. Управление слоями. Стили по умолчанию.и т.д.

Практическая работа: Создание рекламного буклета с помощью изученного материала.

**VIII. Специальные эффекты (4ч)**

**1.Эффекты Inkscape**

Теория. Виды эффектов в программе.

Практическая работа: Создание графического фона для грамоты или благодарственного письма.

**IX. Творческие проекты (16ч)**

**1. Дизайн интерьера**

Теория. Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

**2. Архитектурный дизайн (малые архитектурные формы)**

Теория. Понятие арт-объекта. Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

**3. Ландшафтный дизайн**

Теория. Разработка идеи и замысла.

Практическая работа: Создание арт-объекта с использованием замысла ландшафтного и архитектурного дизайна малых форм.

Воркшоп: Работа в команде. Защита своей идеи.

**4. Брендирование**

Теория: Основы брендирования и его особенности.

Практическая работа: Создание бренда с использованием ранее созданного логотипа.

**5. Графический дизайн сайта**

Теория: основы сайтостроения и их вид.

Практическая работа: создать вид сайта с использованием созданного логотипа и элементов брендирования.

**6. Портфолио**

Практическая работа: Формирование творческого портфолио из фотографий работ, выполненных в течение года (создание плаката из работ).

**X. Итоговое занятие (2ч).**

Выставка творческих проектов

Практическая работа: Итоговая аттестация. Выставка и защита творческих проектов обучающихся.

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** | **Дата проведения** |
|  | Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия. | 2 |  |
|  | I. Графический дизайн и основные сведения о программе 1. История развития компьютерного и графического дизайна.  | 2 |  |
|  | I. Графический дизайн и основные сведения о программе 2. Основные сведения о программе Inkscape | 2 |  |
|  | I. Графический дизайн и основные сведения о программе 2. Основные сведения о программе Inkscape | 2 |  |
|  | I. Графический дизайн и основные сведения о программе 3. Интерфейс и главные элементы программы | 2 |  |
|  | I. Графический дизайн и основные сведения о программе 3. Интерфейс и главные элементы программы. Настройка интерфейса | 2 |  |
|  | II.Контуры и фигуры. Трансформация объектов1.Способы создания и редактирования контуров. Трансформация объектов | 2 |  |
|  | II.Контуры и фигуры. Трансформация объектов2.Способы создания фигур. Узлы | 2 |  |
|  | II.Контуры и фигуры. Трансформация объектов | 2 |  |
|  | III. Текст 1. Инструмент «Текст»  | 2 |  |
|  | III. Текст 1. Инструмент «Текст» | 2 |  |
|  | III. Текст  | 2 |  |
|  | 2. Простой текст и контуры | 2 |  |
|  | IV. Цвет 1. Работа с цветом в Inkscape. Цветовые модели RGB и CMYK | 2 |  |
|  | IV. Цвет .Палистра цветов | 2 |  |
|  | IV. Цвет . свойства триколора | 2 |  |
|  | V. Растровые изображения 1. Изображения как объекты | 2 |  |
|  | V. Растровые изображения 1. Изображения как объекты | 2 |  |
|  | V. Растровые изображения 1. Изображения как объекты | 2 |  |
|  | VI. Заливка и обводка1.Обводка и заливка | 2 |  |
|  | VI. Заливка и обводка2.Прозрачность | 2 |  |
|  | VI. Заливка и обводка | 2 |  |
|  | VII.Организация объектов1. 1. Группировка и выравнивание объектов и слои. | 2 |  |
|  | VII.Организация объектов1. 1. Группировка и выравнивание объектов и слои. | 2 |  |
|  | VIII. Специальные эффекты1.Эффекты Inkscape | 2 |  |
|  | VIII. Специальные эффекты1.Эффекты Inkscape | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты1. Дизайн интерьера 2. Архитектурный дизайн (малые архитектурные формы) | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты 3. Ландшафтный дизайн | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты4. Брендирование | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты5. Графический дизайн сайта | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты5. Графический дизайн сайта | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты6. Портфолио  | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты6. Портфолио  | 2 |  |
|  | IX. Творческие проекты6. Портфолио  | 2 |  |
|  | X. Итоговое занятие.  | 2 |  |
| **Итого** | **70** |  |

**Формы проведения занятий,**

**используемые технологии**

Методы, виды и формы организации занятий определяются требованиями профилизации обучения, учетом индивидуальных способностей, развитием и саморазвитием личности. При графической подготовке учащихся основной упор делается на создание прочной базы знаний, что не исключает применения метода активного обучения для улучшения понимания пройденного материала, повышения у обучающихся интереса к учебе и вовлеченности в учебный процесс. Активные формы проведения занятий: лекция-визуализация – сводится к связанному, развернутому комментированию подготовленных наглядных материалов, полностью раскрывающему тему, проблемная лекция, реферат, экскурсия, консультация.

Для повышения образовательного уровня и получения навыков по практическому использованию полученных знаний программой предусматриваются:

– Проблемное обучение – поиски решения проблемы осуществляются либо в виде определенных практических действий, либо путем наглядно-действенного или абстрактного мышления на основе личных наблюдений или информации.

– Метод проекта состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения.

– Метод самостоятельного овладения знаниями – исследовательская, аналитическая и поисково-познавательная деятельность, индивидуальная или групповая.

Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения:

– рефераты и презентации;

– посещение мастер-классов, выставок;

– участие в конкурсах, олимпиадах, форумах и конференциях различного уровня;

– поиск необходимой информации в глобальных компьютерных сетях.

 Занятия планируется вести с использованием интерактивных образовательных технологий, наглядных пособий, учебных и электронных плакатов, раздаточного материала в виде заготовок для решения задач, инструкционных карт по выполнению практических и графических работ.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Личностные**

- повышение мотивации и познавательной активности к освоению графических программ;

- профориентация на творческие профессии, связанные с использованием компьютерной графики;

- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

- развитие интеллектуального и практического умения, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания.

. **Метапредметные**

- навыки общения в информационной среде;

- планирование сотрудничества;

- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

- развитие инженерного мышления, навыков моделирования, эффективного использования компьютерных систем;

- проявление избирательности в работе с информацией, исходя из морально-этических соображений;

**Предметные**

- использование навыков ИКТ в графическом дизайне;

- изучение фундаментальных основ компьютерной графики;

- развитие творческого мышления и пространственного воображения;

- формирование дизайнерских способностей у обучающихся;

- приобретение навыков работы с графическими программами;

-

-

По итогам обучающиеся будут знать:

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;

- моделирования;

- основные элементы, инструменты и операции для работы в программе Inkscape;

- основы векторной программы Inkscape;

- различия векторной и растровой графики;

- основы дизайна и компьютерной графики;

- принципы и виды дизайнерского творчества;

будут уметь:

- свободно владеть инструментами векторной программы Inkscape;

- эффективно использовать инструменты программы;

- работать с графическими примитивами;

- выполнять операции с текстом и фотографиями;

- применять спецэффекты Inkscape;

- совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;

- создавать творческие проекты с использованием компьютерных технологий

**ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

В середине и конце периода обучения проводится промежуточная и итоговая аттестация в форме зачета.

При аттестации обучающихся могут быть зачтены:

- участие в мероприятиях разного уровня (творческое объединение, городской, региональный, межрегиональный, всероссийский, международный);

- достижения обучающихся, полученные ими в ходе творческой деятельности при выполнении проектных работ (участие в научно-практических конференциях разных уровней, социально-значимых мероприятиях).

**Критерии и система оценки графических работ**

1. Четкость выполнения графической работы;

2. Правильность выполнения согласно заданию, самостоятельность.

3. Творческий подход к выполнению определенного вида заданий.

**Критерии оценки устных индивидуальных и фронтальных ответов**

1. Активность участия.

2. Четкость формулировки.

3. Развернутость ответов, образность, аргументированность.

4. Использование понятийного аппарата.

5. Оригинальность суждений.

**Критерии и система оценки практических работ**

 1. Правильность выполнения;

2. Самостоятельность;

3. Четкость выполнения, композиция.

**Формы подведения итогов по результатам обучения:**

1. Выполнение тестов по теоретическому материалу;

2. Выполнение практических работ;

3. Выполнение графических работ;

4. Выполнение эскизов, рисунков;

5. Выполнение проектных задач;

6. Решение графических задач;

7. Устный опрос;

8. Викторины;

9. Кроссворды;

10. Тестирование;

11. Занимательные задачи;

12. Конкурсы;

13. Защита проекта и участие в воркшопе «Атлас специальностей»

В процессе реализации программы осуществляются основные виды контроля знаний, умений и навыков обучающихся.

**Вводный контроль**.

Данная программа дополнительного образования даёт обучающимся необходимый минимум компетенций для дальнейшего успешного профессионального обучения.

Для мотивации обучающихся проводятся вводные занятия, включающие:

* презентации профессий и специальностей, где необходимо использование знания графической грамотности;
* презентации учреждений профессионального образования, связанных с обучением компьютерной графике;
* профориентационное тестирование, с целью мотивации изучения компьютерной графики.

**Текущий контроль.**

Контроль знаний обучающихся осуществляется как в процессе изучения темы, так и после завершения изучения. Для контроля знаний применяются различные формы и методы: тесты, опросы, защита работ, доклады, проекты, компьютерное тестирование.

**Итоговый контроль.**

Применяются тесты, опросы, защита работ, доклады, проекты, компьютерное тестирование, так же предполагается участие детей в научно- технических мероприятиях различных уровней: учрежденческих, муниципальных, региональных, всероссийских (выставки научно-технического творчества, семинары, конференции, конкурсы). Учащиеся представляют свои графические работы, проекты.

**Развития личностных качеств обучающихся** в баллах и, таким образом, фиксирует уровень выраженности оцениваемого качества:

*от 8 до 10 баллов* - максимальный уровень: полностью овладел программным материалом, твердо знает изученные правила и условности изображений; дает четкий и правильный ответ, выявляющий осознанное понимание учебного материала и характеризующий прочные знания, изложенные в логической последовательности с использованием принятой в курсе компьютерной графики терминологии; ошибок не делает, но допускает небольшие неточности, которые легко исправляет по требованию учителя.

*от 4 до 7 баллов* – средний уровень: полностью овладел программным материалом, но при выполнении работ испытывает небольшие затруднения из-за недостаточно развитого еще

пространственного представления; правилаи приемы изображения знает; дает правильный ответ в определенной логической последовательности; допускает некоторую неполноту ответа и ошибки второстепенного характера, исправляет которые с небольшой помощью учителя.

*от 1 до 3 баллов* – минимальный уровень: основной программный материал знает нетвердо, но большинство изученных условностей изображений и обозначений усвоил; вопрос понимает, но ответ дает неполный, затрудняется в использовании терминологии; изученные приемы применяет неуверенно, требует постоянной помощи учителя (наводящих вопросов) и частичного применения средств наглядности или не может исправить даже с помощью учителя.

**Организационно-педагогические условия**

**реализации программы**

Реализация Программы строится на принципах: «от простого к сложному» (усложнение идёт «расширяющейся спиралью»), доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем в течение дальнейшего обучения, постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов.

Основными формами проведения занятий являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей обучающихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

При реализации данной Программы используются самые разнообразные формы занятий по каждой теме, применяются различные методы обучения: словесные, наглядные, практические, проблемно-поисковые, исследовательские. Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);

-наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом и др.);

- практический (выполнение работы по образцу, игры).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

- репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

- частично-поисковый – участие обучающихся в коллективном поиске и сборе информации, решение поставленной задачи совместно с педагогом;

- исследовательский – самостоятельная работа обучающихся; научная обработка, анализ и систематизация материалов; создание собственных работ.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися;

- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;

- групповой – организация работы в группах;

- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

**Условия реализации программы (материально-техническое, кадровое, информационное обеспечение)**

Категория учащихся - программа предназначена для обучающихся 6-9 классов.

Срок реализации программы – 1 год (70 часов - 35 занятий по 2 академических часа).

**Формы организации образовательной деятельности**

**и режим занятий**

Обучение по Программе ведется в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 6-9 классов. Количество обучающихся в группе – 10-15 человек.

Режим занятий

Занятия проводятся (индивидуально, в малой подгруппе или всем составом объединения) 1 раз в неделю по 2 академических часа.

**Методические материалы**

1. Раздаточный материал.
2. Обучающий материал виде: презентации, алгоритмов на выполнение определенных действий и видео материал, кейс-документы будет размещен на сайте образовательного учреждения или на личном сайте учителя информатики Лаврик Е.М. <http://lelav.ru/>

**Учебно-методическое и организационное обеспечениеПрограммы**

Большинство заданий Программы выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Доступ в Интернет желателен, но не обязателен. Многие работы ученики могут осуществлять без подключения к сети. Основные требования к предварительному уровню подготовки – владение основными навыками работы в среде ОС Windows и векторной программой Inkscape (бесплатная). Интерес к данной тематике со стороны детей велик, так как в современных условиях востребованы графические дизайнеры, одной из компетенций которых является создание компьютерного и графического представления информации в печатном и в электронном виде.

**Материально-технические условия реализацииПрограммы**

Для обучения по Программе необходима аудитория, оснащенная мультимедийными средствами (компьютер с программным обеспечением, интерактивная доска, проектор, наличие Интернета) и 10-15 персональных компьютеров.

**СПТИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Кимберли Э. Графический дизайн. Принцип сетки". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2014г.
2. ЛауэрД."Основы дизайна". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2019г.
3. Луптон Э. "Графический дизайн. Базовые концепции». СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2017г.
4. Смикиклас М."Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений"СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2014г.
5. ТуэмлоуЭ. «Графический дизайн: фирменный стиль». М.: Астрель, АСТ, 2006
6. [Фаворский В. «О шрифте»](https://shop.typejournal.ru/shop/books/37/). Новосибирск: Издательство «Шрифт». 2016г.
7. [Чихольд Я. «Образцы шрифтов»](https://www.ozon.ru/context/detail/id/146086686/?gclid=Cj0KCQjw4qvlBRDiARIsAHme6ovdF1qI0g09VQPf88W0pIoT89gxaMDvMssmAHGflv938SXX1IGU8vwaAk7jEALw_wcB).М: Издательство «Стyдии Артемия Лебедева». 2012г.
8. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера (2-е издание). СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2016г.

\*«Атлас веб-специальностей» - это проект, который будет реализовываться на протяжении всего учебного года. Учащиеся на данном курсе «Графический дизайн» познакомятся с такой специальностью как дизайнер. Углубиться в тему выбора и изучения профессий с

**Дизайнер** – общее название большого количества профессий, представители которых постоянно генерируют новые идеи, что-то создают и отличаются творческим началом. Они заботятся не только о декоративной привлекательности вещи, интерьера или программы, но и об их удобстве, функциональности. Профессия связана с мировой художественной культурой, историей, рисованием.

Сейчас имеются возможности работать удаленно, и специалисты очень востребованы на рынке труда и услуг.