

**Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
КГАНОУ КЦО
Протокол № 7
2025-05-30

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

КГАНОУ КЦО

Приказ № 299 от 2025-06-02

/Черёмухин П.С.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Компьютерный дизайн»

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 3 года

Объем программы: 216 часов

Автор - составитель:

Ден Д.А., Мяготин А.В.

педагоги дополнительного образования

г. Хабаровск
2025 г.

1. Комплекс основных характеристик ДООП

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» технической направленности, вид деятельности – графический дизайн.

Программа составлена на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.» (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П);
- Положение порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам центром внеурочной деятельности, дополнительного и профессионального образования в краевом государственном автономном нетиповом образовательном учреждении «Краевой центр образования» (Приказ

КГАНОУ КЦО от 12.09.2023 № 400);

- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

Уровень освоения программы – стартовый, одноуровневый.

Актуальность

В современных условиях быстроразвивающихся информационных технологий возрастает потребность в специалистах в области компьютерной графики: в полиграфии, трехмерном моделировании, анимации, веб-дизайне, фотографии, интерьерах. Создание обучающимися собственных 3D-моделей, визуальных образов идей и посланий способствует развитию творческих способностей, развитию познавательного интереса, проведению конкурсов и других мероприятий. При разработке визуального образа, текста, пространства, графический дизайн осваивает такие реальности как движение, время, интерактивность, оперирует разнообразными экономическими, маркетинговыми и культурными коммуникациями. Самыми популярными направлениями графического дизайна являются фирменный стиль, реклама, оформление пространства, печатная продукция, веб-дизайн.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» направлена на выявление и развитие творческих способностей и компетенций разработки дизайна трехмерных объектов. Содержание программы дает возможность обучающимся не только освоить компьютерную графику как инструмент самовыражения, но и научиться интегрировано применять различные техники при выполнении работ, реализовать свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий. На занятиях будут формироваться метапредметные образовательные результаты: освоение способов деятельности, применяемых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Это позволит реализовать социальный заказ обучающихся и родителей.

Отличительные особенности

Программа составлена на основе методических материалов интернет-источников,

ее содержание адаптировано в соответствии с возрастом детей, обучающихся в ней. В основе педагогической деятельности лежит интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерной графики. Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимых для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность. Программа включает в себя практическое освоение техники создания мультимедийных презентаций: каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – от простейших слайдов до целостных презентаций.

Программа построена на межпредметных связях с разными образовательными областями: при выполнении эскизов и работе над композицией применяются знания из областей рисования, математики, информатики.

Объем и срок освоения программы, режим занятий

Период реализации	Продолжительность занятия в часах	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов общее
1 год	2	1	2	36	72
2 год	2	1	2	36	72
3 год	2	1	2	36	72
Итого по программе					216

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020 г. № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 мин.

Адресат программы: обучающиеся 7-10 лет

Набор в группы осуществляется по желанию обучающегося.

Форма обучения

Очная

Формы проведения занятий: групповые.

Возможна реализация данной программы с применением электронных и дистанционных технологий на платформе Сферум, СДО Moodle, а также использование VK мессенджера.

I. Цель и задачи программы

Цель программы:

формирование у обучающихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих их профориентации и самореализации.

Задачи программы:

Предметные:

Предметные:

- формировать умения и навыки работы с текстом и фотографиями, уметь их грамотно компоновать при создании макета, рекламных материалов, визиток и других графических объектов;
- научить работе в графических редакторах Corel Draw, Power Point, Paint;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач.

Метапредметные:

- развивать образное мышление, пространственное воображение;
- развивать самостоятельность, уверенность в себе, умение работать в коллективе, умение оказывать взаимопомощь, умение выслушать друг друга;
- развивать инициативу и творческие способности каждого ребенка.

Личностные:

- воспитать у обучающихся дисциплинированность, ответственность, трудолюбие, бережное отношение к результатам труда;
- формировать целеустремленность и удовлетворение потребности в самореализации;
- формировать интерес к технической деятельности;
- воспитывать стремление к самовыражению в художественной и технической деятельности.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Программа «Компьютерный дизайн»	10	10	0
2	Программы векторной и растровой графики	132	52	80
3	Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах	74	18	56
Итого		216	80	136

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Тема	Направление	Личностный результат
Программа «Компьютерный дизайн»	Трудовое	Проявляет уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление
Программы векторной и растровой графики	Эстетическое	Проявляет стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве
Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах	Эстетическое	Проявляет стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве

СОДЕРЖАНИЕ

1. Программа «Компьютерный дизайн»

Теория: Знакомство с техникой безопасности при работе с техникой. История развития графического дизайна. Графические редакторы. Роль компьютерной графики в создании анимации. История компьютерной анимации. Графические техники в анимации.

В диалоге проявляет заинтересованность в графическом дизайне задает вопросы по теме занятия.

2. Программы векторной и растровой графики

Графический редактор «Paint»

Теория: Интерфейс графического редактора «Paint». Набор инструментов. Палитра цветов. Создание и редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка. Обобщение по теме «Графический редактор Paint». Печатные публикации, тематические открытки к праздникам.

Практика: Знать интерфейс графического редактора «Paint». Работать с инструментами, применять их при создании изображений. Создавать изображение на заданную тему, редактировать его, используя инструмент «ластик». Создавать сложные объекты из готовых простых элементов (фрагментов). Знать виды печатных публикаций: буклеты, открытки, листовки. Оформление и развертка открытки на заданную тему.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты редактора, применяет их в работе, демонстрирует понимание их назначения, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

Знакомство с программой для создания презентаций Power Point

Теория: Способы создания презентации. Создание фона слайда: использование шаблонов дизайна для придания презентации единого стиля, создание собственного шаблона. Работа с палитрой цветов. Создание цветовой схемы. Основные требования к дизайну слайдов. Вставка графических объектов. Ввод текстовых блоков на слайд. Операции со слайдами: копирование, удаление, дублирование, перемещение. Использование разметки при конструировании слайдов. Анимация графических объектов и текстовых блоков. Основы настройки анимации: вход, выделение, выход, путь перемещения. Установка интервалов и параметров анимации. Беспрерывное выполнение эффекта анимации. Разработка слайд-шоу. Оформление слайдов и организация переходов между слайдами. Вставка музыки на

слайд. Настройка показа презентации. Хронометраж. Сохранение и запуск слайд-шоу.

Практика: Создание собственного шаблона для создания творческой работы. Оформление слайда для создания слайд-шоу. Создание слайда с использованием текстовых блоков и картинок, стилей WordArt. Создание анимационного ролика.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты редактора, применяет их в работе, демонстрирует понимание их назначения, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

Графический редактор «CorelDRAW»

Теория: Знакомство с особенностями вкладки «Меню», «Рабочий лист», «Панель инструментов», «Панель свойств», «Палитра цветов», «Строка состояния». Знакомство с инструментами: художественное оформление, прямоугольник, эллипс, звезда, текст, многоугольник, искажение, перспектива, перетекание, прозрачность.

Практика: Создание рабочего листа, поиск панели инструментов, панели свойств, создание палитры цветов. Использование перечисленных инструментов при создании практической работы.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты и использует их в работе, демонстрирует понимание их назначения для создания работы, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

Цветоведение

Теория: Основные цвета. Общие сведения о цветоведении. Модель цветового круга. Теплые и холодные цвета. Характеристика цвета. Ахроматические цвета. Психология цвета. Закономерности жизни цвета. Теория цвета и его проявления. Цветовая гармония. Виды цветовых гармоний. Контрастные цвета.

Практика: Создание композиций в разных цветовых соотношениях, выполнение таблицы «Психология цвета», создание гармонии родственно-

контрастных цветов, создание композиций на все виды гармоний.

Самостоятельно создает работу, соблюдая основы цветоведения.

Типографика

Теория: Виды шрифтов, стилизация шрифтов, монограмма.

Практика: Копирование шрифта и цифр по образцу. Ассоциативная композиция «Лед», «Огонь». Отрисовка монограммы.

В практической деятельности участвует в решении практических трудовых дел, самостоятельно выполняет поставленную задачу, бережное относится к материалам.

3. Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах

Теория: Создание изображения на заданную тему в графическом редакторе «Paint» и Microsoft Office Power Point, CorelDraw. Создание визитки, упаковки, рекламно-информационных материалов с элементами фирменного стиля.

Практика: Презентация работы, знание инструментов и функций, использованных в работе. Подготовка и защита творческих проектов. Разработка собственного фирменного стиля продукта.

Самостоятельно выполняет творческую работу, правильно соблюдает последовательность создания проекта. Самостоятельно изготавливает творческую работу, выполняет ее сборку, декорирование и оформление.

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в программу «Компьютерный дизайн»	2	2	0
1.1	Введение в программу	2	2	0
2.	Программы векторной и растровой графики	58	24	34
2.1	Графический редактор «Paint»	30	10	20
2.2	Знакомство с программой для создания презентаций Microsoft Office Power Point	28	14	14
3.	Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах	12	6	6
Итого		72	32	40

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1 Введение в программу «Компьютерный дизайн»

1.1 «Введение в программу»

Теория: Введение в программу. Знакомство с техникой безопасности при работе с техникой. История развития графического дизайна. Графические редакторы.

В диалоге проявляет заинтересованность в графическом дизайне задает вопросы по теме занятия.

Раздел 2 «Программы векторной и растровой графики»

2.1 Графический редактор «Paint»

Теория: Интерфейс графического редактора «Paint». Набор инструментов. Палитра цветов. Создание и редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка. Обобщение по теме «Графический редактор Paint». Печатные публикации, тематические открытки к праздникам.

Практика: Знать интерфейс графического редактора «Paint». Работать с

инструментами, применять их при создании изображений. Создавать изображение на заданную тему, редактировать его, используя инструмент «ластик». Создавать сложные объекты из готовых простых элементов (фрагментов). Знать виды печатных публикаций: буклеты, открытки, листовки. Оформление и развертка открытки на заданную тему.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты редактора, применяет их в работе, демонстрирует понимание их назначения, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

2.2 Знакомство с программой для создания презентаций Power Point

Теория: Способы создания презентации. Создание фона слайда: использование шаблонов дизайна для придания презентации единого стиля, создание собственного шаблона. Работа с палитрой цветов. Создание цветовой схемы. Основные требования к дизайну слайдов. Вставка графических объектов. Ввод текстовых блоков на слайд. Операции со слайдами: копирование, удаление, дублирование, перемещение. Использование разметки при конструировании слайдов. Анимация графических объектов и текстовых блоков. Основы настройки анимации: вход, выделение, выход, путь перемещения. Установка интервалов и параметров анимации. Беспрерывное выполнение эффекта анимации. Разработка слайд-шоу. Оформление слайдов и организация переходов между слайдами. Вставка музыки на слайд. Настройка показа презентации. Хронометраж. Сохранение и запуск слайд-шоу.

Практика: Создание собственного шаблона для создания творческой работы. Оформление слайда для создания слайд-шоу. Создание слайда с использованием текстовых блоков и картинок, стилей WordArt. Создание анимационного ролика.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты редактора, применяет их в работе, демонстрирует понимание их назначения, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

Раздел 3 Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах.

Теория: Создание изображения на заданную тему в графическом редакторе «Paint» и Power Point.

Практика: Презентация работы, знание инструментов и функций, использованных в работе. Подготовка и защита творческих проектов.

Самостоятельно выполняет творческую работу, правильно соблюдает последовательность создания проекта.

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Программа «Компьютерный дизайн»	6	6	0
1.1	Введение в компьютерную графику и анимацию	6	6	0
2.	Программы векторной и растровой графики	40	11	29
2.1	Создание презентаций и управляемой анимации в программе «Power Point»	16	6	10
2.2	Графический редактор «CorelDraw»	24	5	19
3.	Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах	26	6	20
Итого		72	23	49

Раздел 1. Программа «Компьютерный дизайн»

1.1 «Введение в компьютерную графику и анимацию»

Теория: Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в создании анимации. История компьютерной анимации. Графические техники в анимации.

В диалоге проявляет заинтересованность в графическом дизайне задает вопросы по теме занятия.

Раздел 2 «Программы векторной и растровой графики»

2.1 Создание презентаций и управляемой анимации в программе Power Point

Теория: Основы векторной графики в Power Point. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур. Анимация в Power Point. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Управляемая анимация. Использование гиперссылок. Настройка слайдов для управляемой анимации.

Практика: Создание собственного шаблона для создания творческой работы. Создание мультфильма с использованием инструментов программы Power Point.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты редактора, применяет их в работе, демонстрирует понимание их назначения, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

2.2 Графический редактор «CorelDRAW»

Теория: Знакомство с особенностями вкладки «Меню», «Рабочий лист», «Панель инструментов», «Панель свойств», «Палитра цветов», «Строка состояния». Знакомство с инструментами: художественное оформление, прямоугольник, эллипс, звезда, текст, многоугольник, искажение, перспектива, перетекание, прозрачность.

Практика: Создание рабочего листа, поиск панели инструментов, панели свойств, создание палитры цветов. Использование перечисленных инструментов при создании практической работы.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты и использует их в работе, демонстрирует понимание их назначения для создания работы, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

Раздел 3 Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах.

Теория: Создание изображения на заданную тему в графическом редакторе

CorelDraw и Power Point.

Практика: Презентация работы, знание инструментов и функций, использованных в работе. Подготовка и защита творческих проектов.

Самостоятельно выполняет творческую работу, правильно соблюдает последовательность создания проекта.

Учебный план 3 года обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Программа «Компьютерный дизайн»	2	2	0
1.1	Компьютерная графика и анимация	2	2	0
2.	Программы векторной и растровой графики	34	17	17
2.1	Графический редактор «CorelDraw»	12	6	6
2.2	Цветоведение	8	4	4
2.3	Основы композиции	8	4	4
2.4	Типографика	6	3	3
3.	Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах	36	6	30
Итого		72	25	47

Раздел 1. Программа «Компьютерный дизайн»

1.2. Компьютерная графика и анимация

Теория: Графические техники в анимации. Основные виды анимации. Программные инструменты.

В диалоге проявляет заинтересованность в анимации, задает вопросы по теме занятия.

Раздел 2. «Программы векторной и растровой графики»

2.1 Графический редактор «CorelDRAW»

Теория: Интерфейс программы. Панель инструментов, палитры, настройки рабочей среды. Основные функции. Создание и редактирование векторных объектов, работа с текстом, применение эффектов и стилей. Совместимость с другими форматами. Экспорт и импорт файлов в разные форматы.

Практика: Создание простых векторных рисунков: геометрические фигуры, текстуры, градиенты. Разработка логотипов и фирменных стилей. Использование инструментов для работы с текстом: кернинг, интерлиньяж, выбор шрифта.

Создание макетов для печати: визитки, буклеты, плакаты.

В практической деятельности самостоятельно использует инструменты и использует их в работе, демонстрирует понимание их назначения для создания работы, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

2.2. Цветоведение

Теория: Основные цвета. Общие сведения о цветоведении. Модель цветового круга. Теплые и холодные цвета. Характеристика цвета. Ахроматические цвета. Психология цвета. Закономерности жизни цвета. Теория цвета и его проявления. Цветовая гармония. Виды цветовых гармоний. Контрастные цвета.

Практика: Создание композиций в разных цветовых соотношениях, выполнение таблицы «Психология цвета», создание гармонии родственно-контрастных цветов, создание композиций на все виды гармоний.

Самостоятельно создает работу, соблюдая основы цветоведения.

2.3. Основы композиции

Теория: Правила композиции. Золотое сечение, правило третей, симметрия и асимметрия, баланс. Пространство и глубина. Использование перспективы, светотени и текстур для создания ощущения объема. Фокусировка внимания. Методы привлечения взгляда зрителя к ключевым элементам композиции.

Практика: Создание композиционно сбалансированных изображений. Применение правил композиции на практике. Работа с перспективой и глубиной пространства. Создание иллюзии трехмерности на плоских поверхностях. Анализ известных произведений искусства и определение использованных принципов композиции.

Самостоятельно создает работу, соблюдая правила композиции.

2.4. Типографика

Теория: Виды шрифтов, стилизация шрифтов, монограмма.

Практика: Копирование шрифта и цифр по образцу. Ассоциативная композиция «Лед», «Огонь». Отрисовка монограммы.

В практической деятельности участвует в решении практических трудовых дел, самостоятельно выполняет поставленную задачу, бережное относится к материалам.

Раздел 3. Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах

Теория: Разработка собственного фирменного стиля продукта.

Практика: Создание визитки, упаковки, рекламно-информационных материалов с элементами фирменного стиля.

Самостоятельно изготавливает творческую работу, выполняет ее сборку, декорирование и оформление.

Планируемый результат

Предметные результаты:

- приобретут умения и навыки работы с текстом и фотографиями, грамотной компоновки при создании макета, рекламных материалов, визиток и других графических объектов;
- научатся работать в графических редакторах Paint, Power Point и Corel Draw;

- научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач.

Метапредметные результаты:

- получат развитие способности создавать и использовать образы, представлять объекты в уме, их расположение в пространстве;
- обучающиеся приобретут уверенность в себе, самостоятельность в принятии решений, умение работать в коллективе, выслушивать друг друга, оказывать взаимопомощь;
- у обучающихся будет проявляться активность и оригинальность в собственной творческой деятельности, в предложении новых идей.

Личностные результаты:

- обучающиеся будут демонстрировать дисциплинированность, ответственность, трудолюбие, бережное отношение к результатам труда;
- приобретут способности ставить перед собой цели, планировать пути их достижения, преодолевать трудности и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям;
- будут демонстрировать заинтересованность при выполнении работы на занятиях технической деятельности;
- будут проявлять стремление к самовыражению в художественной и технической деятельности.

II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы «Компьютерный дизайн» Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО», размещенным на сайте учреждения. Календарный учебный график является частью рабочей программы и составляется для каждой группы отдельно (Приложение №1).

В соответствии с календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО» начало учебного года – 1 сентября. В период каникул в общеобразовательных учреждениях, объединения КГАНОУ «КЦО» могут работать по специальному расписанию.

Условия реализации программы:

Программа «Компьютерный дизайн» разработана для использования в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях, оснащенных необходимым для занятий оборудованием. Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации

е

д

Материально техническое обеспечение:

р Общее оборудование

а -компьютер;

ц -столы;

и -стулья;

и -программное обеспечение Paint, Microsoft Office Power Point, Corel Draw;

-наглядные пособия в виде фото и видеоматериалов, образцов работ.

Информационное обеспечение:

т

Как создать презентацию в PowerPoint: пошаговая инструкция

<http://comp-security.net -powerpoint>

Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.

[\(http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/](http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/)

Основные элементы дизайна, участвующие в создании композиции

<https://www.designonstop.com/webdesign/article/osnovnye-elementy-dizajna-uchastvuyushhie-v-sozdanii-kompozicii.htm>

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, имеющий необходимое образование и уровень профессиональных компетенций.

Формы контроля (аттестации):

- текущий контроль: творческая работа, самостоятельная работа, конкурс;
- промежуточная аттестация: конкурс, проектная деятельность;
- итоговый контроль: тематическая выставка.

Контрольные оценочные материалы:

- ведение журнала посещаемости;
- анализ результатов работ;
- проведение отчетных выставок детских работ;
- результативность участия в конкурсах;
- накопление и анализ фото и видео материалов.

Уровни освоения программы:

- *высокий уровень* (обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; выполняет практические задания с элементами творчества; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и соревнованиях и занимает призовые места);

- *средний уровень* (объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля педагога, по образцу; принимает активное участие в предлагаемых мероприятиях, конкурсах и соревнованиях);
- *низкий уровень* (обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога).

Каждый критерий планируемых результатов оценивается от 0 до 3 баллов, где 0-1 — это низкий результат, 2 — средний, 3 — высокий. Максимальное количество баллов предметных результатов — 12, метапредметных — 9, личностных — 18,

В
с
е
г
о

Оценочный материал/КИМ

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/ промежуточной аттестации	Диагностический инструментальный (формы, методы, диагностики)
Л Л О В	Личностные	будут проявлять стремление к самовыражению в художественной и технической деятельности	текущий	наблюдение, анализ творческих работ
		приобретут способности ставить перед собой цели, планировать пути их достижения, преодолевать трудности и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям	текущий	анализ творческих работ
	обучающиеся проявляют	выполняют работу последовательно, в	текущий	лист наблюдения

	дисциплинированность, ответственность, трудолюбие, бережное отношение к результатам труда	соответствии с планом, завершают работу, осознают важность обучения труду, бережно относятся к технике		
	будут демонстрировать заинтересованность при выполнении работы на занятиях технической деятельности	регулярная посещаемость занятий, участие в конкурсах, проектах, демонстрируют желание работать в программах Paint, Power Point, CorelDraw задают вопросы по теме занятия	текущий	журнал посещения, дипломы, грамоты, опрос
Метапредметные	обучающиеся приобрели уверенность в себе, самостоятельность, умение работать в коллективе, умеют выслушать друг друга, оказывать взаимопомощь	выполняют коллективную творческую работу, могут принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрируют уверенность в себе при выполнении работы, самопрезентации	промежуточный	выставка
	получают развитие способности создавать и использовать образы, представлять объекты в уме, их расположение в пространстве	могут легко и детально представлять себе предметы, явления и ситуации, создавать в своем воображении яркие и подробные образы, предлагают новые идеи и нестандартные решения, способны конструировать графические элементы, умеют планировать и организовывать технологический процесс с учетом имеющихся ресурсов и условий	текущий	творческая работа
	у обучающихся будет проявляться активность и оригинальность в собственной творческой деятельности, в предложении новых идей	могут самостоятельно придумывать нестандартные модели с помощью цифровых инструментов, планировать и выполнять учебный или технический проект	текущий	наблюдение
Предметные результаты	приобретут умения и навыки работы с	смогут применять на практике умения и	текущий	творческая работа

	текстом и фотографиями, грамотной компоновки при создании макета, рекламных материалов, визиток и других графических объектов	навыки подбора шрифтов, его размера, выравнивания текста, создания заголовков и подписей, размещения текста и графических элементов при разработке макета, рекламных материалов, компоновать гармоничную и привлекательную композицию визиток, плакатов, листовок и других графических объектов, соответствующих заданным требованиям		
	научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач	будут уверенно применять основные инструменты графического редактора для рисования, редактирования и создания различных графических элементов, применять приобретенные навыки для реализации своих творческих идей и замыслов, создавая изображения, соответствующие поставленным задачам и требованиям	текущий	творческая работа
	научатся работать в графических редакторах Paint, Power Point и CorelDraw	будут владеть основными инструментами программ Paint, Power Point, CorelDraw, выполняет типовые задания в программах	текущий, промежуточный	творческая работа

Результаты целевых ориентиров воспитания

Личностные результаты	Критерии оценки	Форма организации занятий
Проявляет уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление	самостоятельно используют базовые инструменты программы, демонстрируют понимание их назначения для создания композиции, участвуют в решении практических трудовых дел, самостоятельно выполняют поставленную задачу, осознают важность обучения труду, бережно относятся к технике	практическая работа
Проявляет стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве	самостоятельно выполняет творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, мотивирован к участию в конкурсах	практическая работа
Приобретут способности ставить перед собой цели, планировать пути их достижения, преодолевать трудности и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям	участие в конкурсах, проектах, открытых занятиях, будут формулировать конкретные, достижимые и значимые для себя цели, смогут разрабатывать планы действий по их достижению, будут проявлять настойчивость и упорство в выполнении задания, уметь анализировать свои действия, оценивать свои достижения и делать выводы из полученного опыта	практическая работа, конкурсы, проекты
Обучающиеся проявляют дисциплинированность, ответственность, трудолюбие	выполняют работу последовательно, в соответствии с планом, завершают работу, осознают важность обучения труду, бережно относятся к технике	практическая работа
Будут демонстрировать заинтересованность при выполнении работы на занятиях технической деятельности	регулярная посещаемость занятий, участие в конкурсах, проектах, демонстрируют желание работать в программах Paint, Power Point, CorelDraw задают вопросы по теме занятия	практическая работа, конкурсы, проекты

Методическое обеспечение:

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков. Теоретическая часть даётся в соответствии с учебным планом и их практическим применением. На занятиях педагог дополнительного образования использует современные образовательные технологии, которые основываются на принципы: самостоятельность, наглядность, доступность, результативность.

Методы обучения:

- словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный;
- практический;
- репродуктивный;
- частично-поисковый;
- проектный;
- проблемный, кейс-метод.

Методы воспитания:

- убеждение;
- поощрение;
- упражнение;
- стимулирование;
- мотивация.

Педагогические технологии:

- группового обучения;
- педагогика сотрудничества;
- дифференцированного обучения;
- технология творческих мастерских;

- здоровьесберегающего обучения;
- критического мышления;
- кейс-технологии;
- информационно-коммуникационные технологии.

Формы учебных занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: практикум, конкурс, выставка, проектная деятельность.
- по дидактической цели - вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, комбинированные формы занятий.

Алгоритм учебного занятия:

- организационный момент;
- постановка цели занятия;
- повторение пройденного материала;
- знакомство с новым материалом;
- отработка навыков;
- рефлексия;
- закрепление программного материала.

Перечень дидактических материалов:

- раздаточные материалы: презентации, интерактивные материалы, видео мастер-классов, информационный наглядный материал, схемы: принципы композиционного построения, правила цветоведения, методы стилизации и трансформации форм;
- образцы изделий: печатные, фото материалы, готовые работы учащихся, преподавателя.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Литература для детей

1. Аверьянова Т. А., Каукина О. В., Проектирование и дизайн упаковки. Практикум / Т. А. Аверьянова, О. В. Каукина - Инфра-Инженерия, 2023. – 192
2. Березовский А.В.; Ткаченко Д.А. Дизайн логотипа: учебно-методическое пособие / А. В. Березовский, Д. А. Ткаченко. - Санкт-Петербург: Издательство РГПУ, 2023 (Санкт-Петербург). - 79 с.
3. Богданова, Т. М. Информатика и цифровые технологии. Графический редактор CorelDRAW : учебное пособие / Т. М. Богданова. — пос. Караваяево : КГСХА, 2023. — 40 с.
4. Миронов, Д. Corel Draw 10. Учебный курс / Д. Миронов. - М.: СПб: Питер, 2022. - 448 с.
5. Никулина И. CORELDRAW. Дизайн полиграфии.
6. Поляков Е. Ю. Векторная графика для начинающих: теория и практика технического дизайна / Е. Ю. Поляков. - Москва: Эксмо, 2023-488 с.
7. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн: учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск: СФУ, 2020. — 192 с.

Литература для педагогов

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242);
2. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.: ДМК

Пресс, 2020. - 270 с.

3. Хуторской А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе. Методическое пособие / А.В. Хуторской. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2009. - 515 с.
4. Уильямс, Робин Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Робин Уильямс. - М.: Питер, 2019. - 139 с.
5. Чихольд, Ян Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд. - М.: Студия Артемия Лебедева, 2021. - 539 с.

«Календарный учебный график»
на 2025-2026 учебный год

№ п/п	Дата	Название раздела, блока, модуля	Кол-во часов	Форма контроля	Примечание
1	8.09	Введение в компьютерную графику и анимацию	2	Беседа по вопросам	
2	15.09	Роль компьютерной графики в создании анимации	2	Беседа по вопросам	
3	22.09	История компьютерной анимации	2	Беседа по вопросам	
4	29.09	Создание сложных векторных объектов	2	Творческая работа	
5	06.10	Группировка, слияние, трансформация векторных фигур	2	Творческая работа	
6	13.10	Анимация в Power Point	2	Творческая работа	
7	20.10	Анимация появления, изменения, исчезновения объектов	2	Творческая работа	
8	27.10	Путь анимации: создание, редактирование	2	Творческая работа	

9	10.11	Управляемая анимация	2	Творческая работа	
10	17.11	Создание анимационной открытки «День мамы»	2	Творческая работа	
11	24.11	Настройка слайдов для управляемой анимации	2	Творческая работа	
12	01.12	Применение анимации к изображениям и графическим элементам	2	Творческая работа	
13	08.12	Практическая работа «Зимний пейзаж»	2	Творческая работа	
14	15.12	Практическая работа «Зимний пейзаж»	2	Творческая работа	
15	22.12	Создание анимационной открытки «Символ года»	2	Творческая работа	
16	29.12	Создание анимационной открытки «Символ года»	2	Творческая работа	
17	12.01	Графический интерфейс программы Corel Draw	2	Творческая работа	
18	19.01	Инструмент «Основные фигуры», «Прямоугольник», «Эллипс»	2	Творческая работа	
19	26.01	Создание фона. Инструмент «Заливка»	2	Творческая работа	

20	02.02	Практическая работа «Защитник отечества»	2	Творческая работа	
21	09.02	Инструмент «Звезда»	2	Творческая работа	
22	13.02	Инструмент «Художественное оформление» (распылитель, перо, кисть)	2	Творческая работа	
23	23.02	Создание анимационной открытки «Весна»	2	Творческая работа	
24	24.03	Инструмент «Искажение»	2	Творческая работа	
25	02.03	Инструмент «Текст»	2	Творческая работа	
26	16.03	Практическая работа «День космонавтики»	2	Творческая работа	
27	23.03	Практическая работа «День космонавтики»	2	Творческая работа	
28	30.03	Создание анимированной игры	2	Творческая работа	
29	06.04	Создание анимированной игры	2	Творческая работа	
30	13.04	Создание анимированной игры	2	Творческая работа	

31	20.04	Создание анимированной игры	2	Творческая работа	
32	27.04	Создание анимированной игры	2	Творческая работа	
33	04.05	Отчетная выставка	2	Творческая работа	
34	11.05	Отчетная выставка	2	Творческая работа	
35	18.05	Отчетная выставка	2	Творческая работа	
36	25.05	Отчетная выставка	2	Творческая работа	
37		Итого:	72		

«Критерии оценивания результатов»

[illegible]

Для определения результативности усвоения программы осуществляется текущий контроль ее освоения, а в конце итоговый анализ усвоения программы.

Оценочные материалы для проведения контроля:

1. Входное тестирование первого года обучения

1. Что относится к редакторам растровой графики?

- A) Microsoft Excel; B) Paint;
B) Microsoft Word; Г) Microsoft Access.

2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

- А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;
- Б) для рисования с эффектом распыления краски;
- В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;
- Г) для закрашивания всей рабочей области.

3. Какая команда не входит в меню графического редактора Paint?

- А) Вид; В) Правка;
Б) Формат; Г) Палитра.

4. Сколько инструментов содержит в себе панель инструментов графического редактора Paint предоставляемая пользователю для создания и конструирования рисунков?

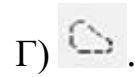
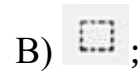
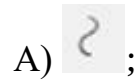
- A) 16; B) 24;
B) 18; Γ) 32.



5. Как называется инструмент  панели инструментов в графическом редакторе Paint?

- А) Выбор цветов; В) Линия;
Б) Карандаш; Г) Кривая.

6. Каким значком на панели инструментов представлен инструмент Выделение произвольной области?



7. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию?

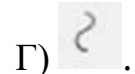
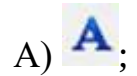
A) *.tif;

B) *.bmp;

B) *.gif;

Г) *.jpeg.

8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?



9. Какую команду нужно выполнить чтобы Растянуть/наклонить рисунок?

A) Рисунок → Растянуть/наклонить;

B) Вид → Растянуть/наклонить;

B) Правка → Растянуть/наклонить;

Г) Палитра → Растянуть/наклонить.

10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

A) красный;

B) серый;

B) черный;

Г) останется прежним.

Критерии оценок

Высокий уровень: 9-10 правильных ответов.

Средний уровень: 6-8 правильных ответов.

Низкий уровень: 5 и менее правильных ответов

2. Промежуточное тестирование

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...

- а) Создания графического образа текста;
- б) Редактирования вида и начертания шрифта;
- в) Работы с графическим изображением;
- г) Построения диаграмм.

2. Укажите инструменты графического редактора:

- а) Ластик;
- б) Карандаш;
- в) Ножницы;
- г) Ручка;
- д) Прямоугольник;
- е) Распылитель.

3. Укажите элементы окна программы Paint:

- а) палитра;
- б) рабочая область;
- в) панель форматирования;
- г) панель инструментов;
- д) кнопка Закрыть;
- е) полосы прокрутки.

4. Какая строка окна программы отображает координаты курсора:

- а) панель форматирования;
- б) строка заголовка;
- в) строка меню;
- г) палитра;
- д) строка состояния;

е) панель атрибутов текста.

5. Кнопка сворачивания окна программы:

- а)  б)  в) 

6. Какого инструмента нет в графическом редакторе?

- а) Заливка;
б) Валик;
в) Кисть;
г) Карандаш.

7. Инструмент «Масштаб»:

- а) Изменяет размер области рисунка;
б) Изменяет размер рисунка на печать;
в) Изменяет размер рисунка на экране;
г) Изменяет размер рисунка в файле.

8. Чтобы изменить шрифт необходимо:

- а) Щелкнуть по , Формат → Шрифт;
б) Щелкнуть по , Вид → Панель атрибутов текста;
в) Щелкнуть по , ;
г) Щелкнуть по , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста.

9. Фрагмент - это...

- а) Прямоугольная часть рисунка любого размера;
б) Произвольная часть рисунка;
в) Файл с рисунком;
г) Рисунок → Очистить.

10. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...

- а) Точка экрана (пиксель);
- б) Объект (прямоугольник, круг и т.д.);
- в) Палитра цветов;
- г) Знакоместо (символ).

11. Палитрами в графическом редакторе являются...

- а) линия, круг, прямоугольник;
- б) карандаш, кисть, ластик;
- в) выделение, копирование, вставка;
- г) наборы цветов.

12. Какое действие произвели с рисунком?



- а) Отразили сверху вниз
- б) Наклонили
- в) Растянули

13. Какая клавиша позволяет нарисовать круг?

- а) Ctrl
- б) Shift
- в) Alt

14. Что из перечисленного относится к инструментам?

- а) Многоугольник
- б) Линия
- в) Кисть

15. Какой командой можно запустить программу MS Paint?

- а) Программы / Стандартные / Paint
- б) Пуск / Стандартные / Программы / Paint
- в) Пуск / Программы / Стандартные / Paint

16. Какая последовательность команд позволяет растянуть объект?

- а) Рисунок / Растянуть/наклонить ...
- б) Вид / Растянуть/наклонить ...
- в) Вид / Рисунок / Растянуть/наклонить ...

17. Сколько действий позволяет отменить сочетание клавиш Ctrl+Z?

- а) 1
- б) 2
- в) 3

18. Какая клавиша позволяет при перетаскивании объекта оставлять за ним след?

- а) Shift
- б) Alt
- в) Ctrl

19. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для выделения прямоугольной области рисунка;
- б) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- в) Для введения текста;
- г) Для рисования ломаной линии.

20. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для введения текста;
- б) Для рисования прямоугольников;
- в) Для выделения области рисунка произвольной формы;

г) Для выделения прямоугольной области рисунка.

21. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для удаления фрагментов рисунка;

б) Для рисования линий произвольной формы;

в) Для введения текста;

г) Для изменения масштаба просмотра рисунка.

Критерии оценок

Высокий уровень: 16-21 правильных ответов.

Средний уровень: 10-15 правильных ответов.

Низкий уровень: 9 и менее правильных ответов