

**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». Работа с инструментами, применение их при создании изображений. Создавание изображение на заданную тему, редактирование его, используя инструмент «ластик». Создание сложных объектов из готовых простых элементов (фрагментов). Использование видов 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.

о

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

	<p>текстом и фотографиями, грамотной компоновки при создании макета, рекламных материалов, визиток и других графических объектов</p>	<p>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</p>		
	<p>научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач</p>	<p>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</p>	текущий	творческая работа
	<p>научатся работать в графических редакторах Paint, Power Point и CorelDraw</p>	<p>будут владеть основными инструментами программ Paint, Power Point, CorelDraw, выполняет типовые задания в программах</p>	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.

План воспитательной работы

на 2025-2026 учебный год

Воспитательная работа реализуется при освоении программы на основе календарного плана воспитательной работы, который отражает перечень воспитательных практик, событий и мероприятий. Реализация плана воспитательной работы решает основную идею комплексного подхода в образовательном процессе при использовании нестандартных форм, активных и интерактивных методов работы – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

Цель: способствовать проявлению обучающимися инициативы, самостоятельности, ответственности, искренности, открытости в реальных жизненных ситуациях

Задачи:

1. Помочь обучающимся в обретении культуры общения и поведения.
 2. Развивать способности и интересы детей.
 3. Вовлечь родителей в воспитательный процесс детского объединения.
- Развивать потребность в творческой деятельности.
 - Формировать у обучающихся потребность в сохранении и укреплении их здоровья.
 - Воспитывать у детей уважительного отношения друг к другу и старшим, создать благоприятный нравственно-психологический климат, здоровые межличностные отношения в коллективе.
 - Воспитывать сознательное поведение и самодисциплину.
 - Формировать сплоченный коллектив через развитие коммуникативных способностей обучающихся, навыки совместной деятельности.

План воспитательной работы

Направление воспитательной работы	Мероприятия	Сроки проведения	раздел, тема учебного плана ДООП
Гражданское воспитание	Беседа «Правила поведения во время пребывания в учреждении»	сентябрь	В разделе «Программа «Компьютерный дизайн»», техника безопасности
	Выполнение и оформление выставочных работ ко	октябрь	В теме «Понятие цифровой графики, виды графики, её

	«Дню рождения Хабаровского края»		предназначение и область применения»
	Подготовка открыток к Дню народного единства	ноябрь	в теме «Преимущества и недостатки векторной и растровой графики, создание работы «День народного единства»»
Патриотическое воспитание	Выполнение и оформление выставочных работ ко «Дню защитника Отечества»	февраль	в теме «Практическая работа «Защитник отечества»»
Духовно-нравственное воспитание	Выполнение и оформление выставочных работ ко «Дню Матери»	ноябрь	в теме «Создание анимационной открытки «День мамы»»
	Выполнение и оформление работ к «Международному женскому дню»	март	в теме «Создание анимационной открытки «Весна»»
Эстетическое воспитание	Изучение программ векторной графики, применение их инструментов при создании работ. Участие в решении практических задач	в соответствии с КУГом	в теме «Программы векторной и растровой графики»
	Создание изображения на заданную тему в графических редакторах. Разработка собственного фирменного стиля продукта, защита творческих проектов	в соответствии с КУГом	в теме «Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах»
	Подготовка открыток ко дню «День Учителя»	октябрь	в теме «Основы анимации. Программные средства создания простых анимаций»
	Подготовка	декабрь	в теме «Применение

	выставочных работ к Новогодней сказке		анимации к изображениям и графическим элементам»
	Выполнение и оформление выставочных работ к итоговой выставке центра	апрель	В разделе «Итоговая творческая работа: тематические композиции, выставки, участие в конкурсах»
Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия	Инструктаж учащихся по обеспечению безопасной эвакуации из кабинета в случае ЧС	сентябрь	В разделе «Программа «Компьютерный дизайн»», техника безопасности
Трудовое воспитание	Изучение истории развития графического дизайна и компьютерной анимации, графических редакторов, роли компьютерной графики в создании анимации, использования графических техник в анимации	в соответствии с КУГОм	в теме «Программа «Компьютерный дизайн»
	Проведение инструктажей по технике безопасности при работе с оборудованием/инструментами	сентябрь в соответствии с темой учебного плана	В разделе «Программа «Компьютерный дизайн»», техника безопасности
	Тематические беседы профориентационного характера «Моя будущая профессия»	сентябрь	в теме «Выполнение комплексного проекта с разработкой индивидуальной концепции»
Экологическое воспитание	Проведение бесед о бережном отношении к природе		в теме «Практическая работа «Зимний пейзаж»»

Ценности научного познания	Подготовка выставочных работ, посвященных Дню космонавтики	апрель	в теме «Практическая работа «День космонавтики»
Работа с родителями	Проведение родительских собраний	май	в теме «Итоги проделанной работы за три года обучения, награждение выдающихся учеников»
	Индивидуальные встречи и консультации для родителей	по запросу	

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. Караваево : 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.

Приложение 1

«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	Основы анимации. Программные средства создания простых анимаций	2	Беседа по вопросам	
3	22.09	Понятие цифровой графики, виды графики, её предназначение и область применения	2	Беседа по вопросам	
4	29.09	Различия между растровыми и векторными изображениями	2	Творческая работа	
5	06.10	Пространства цветов и цветокоррекция	2	Творческая работа	
6	13.10	Преимущества и недостатки векторной и растровой графики, создание работы «День народного единства»	2	Творческая работа	
7	20.10	Оптимизация и публикация графических файлов	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 редактор «CorelDRAW»	2	Творческая работа	
18	19.01	Трансформация и манипуляция объектами: перемещение, вращение, зеркальное отображение, искажение	2	Творческая работа	

19	26.01	Базовые и дополнительные функции CorelDRAW	2	Творческая работа	
20	02.02	Практическая работа «Защитник отечества»	2	Творческая работа	
21	09.02	Типографика и шрифт: история и развитие	2	Творческая работа	
22	13.02	Законы композиции и их роль в дизайне	2	Творческая работа	
23	23.02	Создание анимационной открытки «Весна»	2	Творческая работа	
24	24.03	Подготовка макета для офсетной и цифровой печати	2	Творческая работа	
25	02.03	Цветовые пространства и модели	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	Комбинирование программ: создание мультиспектакля	2	Творческая работа	
29	06.04	Интерактивные проекты с помощью графических программ	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	Презентация итоговой работы	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;
Б) Microsoft Word;
B) Paint;
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?

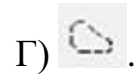
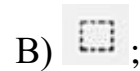
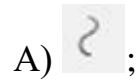
- [illegible]



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?

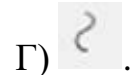
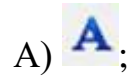
A) *.tif;

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