

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

(ГПОАУ АТК)

ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ИТ-КУБ»

г. Тынды Амурской области

676282, Амурская область, г. Тында, ул. Амурская, 20А

e-mail – it-cube_tynda@mail.ru

Программа рассмотрена и
рекомендована к утверждению
Методической комиссией ЦЦОД
«ИТ-куб» г. Тынды
Протокол №6
от «19» июня 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО И WEB ДИЗАЙНА»**

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 12 – 15 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Составители (разработчики):

Высторовская Валентина Викторовна
педагог дополнительного образования

г. Тында, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы:.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	6
1.3 Содержание программы.....	7
1.4 Планируемые результаты.....	14
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий:.....	15
2.1 Календарный учебный график.....	15
2.2 Условия реализации программы.....	16
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы.....	17
2.3 Методические материалы	18
2.4 Список литературы.....	19
Приложение №1.....	21

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы графического и Web дизайна» имеет **техническую направленность**.

Программа является одногодичной, одноуровневой, модульной. Каждый модуль направлен на формирование определённых компетенций.

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы графического и Web дизайна» является общеразвивающей программой технической направленности и разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);
- Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);
- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018г. №298н);
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021г. № 287);
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. №413) (ред. 11.12.2020);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. №Р-4);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6).

Актуальность программы обусловлена тем, что дизайн является преобразующей творческой деятельностью, интегрирующей достижения архитектуры, искусств, ремесел, науки, техники, экономики, гуманитарной культуры и синтезирующей их в качественно новую культуру, направленную на духовное развитие, жизнеобеспечение и организацию деятельности человека. Ценность программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией. Ее актуальность основывается на интересе, потребностях учащихся и их родителей. Рабочая программа позволяет реализовать, актуальные в настоящее время, компетентностный, личностно-ориентированный и деятельностный подходы.

Мир детства - это палитра ярких красок, незабываемых впечатлений и уникальных открытий. Поэтому дополнительная общеобразовательная программа «Основы графического и Web дизайна» поможет детям раскрасить этот мир с помощью широких возможностей полиграфии и знаний графического дизайна.

Отличительная особенность программы. Отличительной особенностью программы является принцип коллективной формы организации деятельности учащихся на занятии. При выполнении практических заданий школьники часто будут работать в команде, что способствует развитию у них межличностного общения, организации работы в группе, умение распределить роли между обучающимися, а также прислушиваться к мнению членов своей команды и совместно принимать решения.

Еще одной отличительной чертой программы является проведение итоговых аттестаций (защиты работ и проектов) в течение года. Это поможет обучающимся научиться отстаивать свое мнение, а также оценить не только свои достижения по программе «Основы графического и Web дизайна», но и достижения своих сверстников, а также обсудить их между собой.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что используются интегрированные занятия, сочетающие приобретение новых знаний об окружающем мире и изучение инновационных информационно-коммуникационных технологий. Такое сочетание форм позволяет качественно сформировать предметные навыки (работа в графических редакторах GIMP, Inkscape, поиск информации в сети Интернет) и поддерживать на высоком уровне познавательный интерес обучающихся, а также готовность к творческой деятельности.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: Программа ориентирована на обучающихся в возрасте 12 -15 лет, без ограничения возможностей здоровья.

Сроки реализации: общая продолжительность программы составляет 144 часа (1 год). Занятия проводятся в группах до 12 человек, продолжительность занятия - 40 минут.

Режим занятий: длительность одного занятия составляет 2 академических часа с перерывом в 10 минут, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

Уровень освоения: программа является общеразвивающей (базовый уровень). Она обеспечивает возможность обучения обучающихся с любым уровнем подготовки.

Формы обучения: очная, сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Основной вид занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Занятия включают в себя теоретические и практические части, проводимые в различных формах. Основное количество времени отводится практическим заданиям, что способствует формированию трудовых навыков и способностей, разгрузке умственного напряжения учащихся. Каждая тема курса начинается с постановки задачи – характеристики предметной области, которую предстоит изучить. С этой целью педагог проводит демонстрацию презентации или показывает саму программу, а также готовые работы, выполненные в ней. Закрепление знаний проводится с помощью практики

отработки умений самостоятельно решать поставленные задачи, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере с использованием интегрированной среды разработки. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Занятия по программе проходят в очной форме. В программе используются следующие формы обучения:

- Исследовательская проектная деятельность
- Самостоятельная индивидуальная работа
- Групповая работа (кооперативное обучение)
- Игры
- Презентации
- Творческая работа
- Экскурсии
- Мастер-класс
- Встреча с интересными людьми
- Творческая встреча
- Творческая мастерская
- Просмотр творческих работ по итогам изучения каждой темы программы
- Полугодовые выставки-просмотры творческих работ
- Тестирование по отдельным темам программы

Форма организации деятельности: коллективно - групповая форма, а также индивидуально-групповая при работе над проектами, по разработке иллюстраций, flash анимации и составлению буклетной продукции.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – создание условий для развития творческих способностей в области графического дизайна у обучающихся.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных **задач:**

Образовательные:

- формирование понятий, связанных с этапами создания статического и динамического цифрового изображения;

- познакомить учащихся с процессом фото и видео монтажа;
- научить учащихся пользоваться устройствами получения статического и динамического цифрового изображения;

Развивающие:

- развитие памяти, внимания, наблюдательности;
- развитие абстрактного и логического мышления;
- развитие творческого и рационального подхода к решению задач.

Воспитательные:

- воспитание настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- умение работать в мини - группе, культуре общения, ведение диалога;
- воспитание бережного отношения к имуществу;
- воспитание навыков здорового образа жизни.

1.3 Содержание программы

Учебный план

Содержание обучения представлено следующими модулями:

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Раздел 2. Основные функции при работе в программе Scratch.

Раздел 3. Основные функции при работе в программе PixelArt.

Раздел 4. Основные функции при работе в программе CorelDraw.

Раздел 5. Основные функции при работе в программе Easy GIF Animator.

Раздел 6. Основные функции при работе в программе Decalion.

Раздел 7. Создание анимированных игр. Программа GameMaker. Возможности программы.

Раздел 8. Программа для монтирования и обработки видео Movavi. Возможности программы.

Раздел 9. Создание сайтов. Онлайн – конструктор Wix. Возможности онлайн - конструктора.

Раздел 10. Подведение итогов года.

Таблица 1

№	Основные модули программы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	

1.1	Вводное занятие	2	1	1	Входное тестирование
2	Раздел 2. Основные функции при работе в программе Scratch.	8	2	6	
2.1	Изучение платформы Flash и ActionScript.	2	1	1	Лекция, практическая работа
2.2	Знакомство с HTML5 и WebGL.	2	1	1	Практическая работа
2.3	Создание мини-игр: «Мини - игра для спрайта Кот».	2	0	2	Практическая работа
2.4	Создание мини-игр: «Добавление звуковых эффектов в мини – игре Кот».	2	0	2	Практическая работа
3	Раздел 3. Основные функции при работе в программе PixelArt.	4	1	3	
3.1	Изучить основные свойства рисунка в программе.	2	1	1	Практическая работа
3.2	Отрисовка простейших персонажей в программе.	2	0	2	Практическая работа
4	Раздел 4. Основные функции при работе в программе CorelDraw.	34	8	26	
4.1	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	12	4	8	Лекция, практическая работа
4.2	Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnectи т. д.	12	2	10	Лекция, практическая работа
4.3	Создание и изменение графических изображений с различными эффектами.	6	1	5	Практическая работа
4.4	Создание собственного логотипа в программе.	4	1	3	Практическая работа, защита мини – проекта
5	Раздел 5. Основные функции при работе в программе Easy GIF Animator.	12	3	9	

5.1	Изучение платформы Easy GIF и LZW-компрессию.	4	2	2	Лекция, практическая работа
5.2	Использование программных эффектов редактирования картинки: переходов, затемнения, замедления и т. д. Добавлять движущийся текст, управлять фреймами и т. д.	4	1	3	Лекция, практическая работа
5.3	Составить гиф-изображение используя фреймы, эффекты переходов.	4	0	4	Практическая работа, защита мини - проектов
6.	Раздел 6. Основные функции при работе в программе Decalion.	10	5	5	
6.1	Изучение платформы Decalion и HTML4.	4	2	2	Лекция, практическая работа
6.2	Овладение программными инструментами: добавления блоков для вопросов, ответов, нумерации и т. д.	4	2	2	Лекция, практическая работа
6.3	Разработка и редактирование кроссвордов, используя программные инструменты.	2	1	1	Практическая работа
7.	Раздел 7. Создание анимированных игр. Программа GameMaker. Возможности программы.	20	4	16	
7.1	Изучение кроссплатформенного движка-конструктора на платформе GML, Delphi и Tizen.	4	2	2	Лекция, практическая работа
7.2	Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр.	10	2	8	Лекция, практическая работа
7.3	Создание 3D игры.	6	0	6	Практическая работа, защита мини - проектов
8.	Раздел 8. Программа для монтирования и обработки видео Movavi. Возможности программы.	22	8	14	
8.1	Изучение платформы монтажа видео из фото, на основе AdobePremiere, Nuke, OpenShot.	4	3	1	Лекция, практическая работа

8.2	Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo.	10	3	7	Лекция, практическая работа
8.3	Создание видеоролика о своей семье.	8	2	6	Лекция, практическая работа
9.	Раздел 9. Создание сайтов. Онлайн – конструктор Wix. Возможности онлайн - конструктора.	22	8	14	
9.1	Изучение платформы Scala и HTML5.	4	2	2	Лекция, практическая работа
9.2	Знакомство с инструментами drag – and – drop.	10	4	6	Лекция, практическая работа
9.3	Создание проекта сайта «Свой бизнес».	8	2	6	Лекция, практическая работа
10.	Раздел 10. Подведение итогов года.	10	4	6	
	ВСЕГО	144	44	100	

Содержание учебного плана обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2ч.)

Тема 1.1 Вводное занятие (2ч.)

Теория: Прохождение инструктажей: правила пожарной безопасности, правила пользования материально-технической базой учебного кабинета, правила поведения на занятиях.

Практика: Вводное тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о Web - дизайне?»

Раздел 2. Основные функции при работе в программе Scratch. (8 ч.)

Тема 2.1 Изучение платформы Flash и ActionScript. (2ч.)

Теория: Лекция " Введение в ActionScript 3.0"

Практика: Создание фрагмента анимации портфолио (Flash Professional)

Тема 2.2 Знакомство с HTML5 и WebGL. (2ч.)

Теория: Лекция "Базовые инструменты при работе в программе HTML5 и WebGL"

Практика: Выполнение практических заданий.

Тема 2.3 Создание мини-игр: «Мини - игра для спрайта Кот». (2ч.)

Практика: Выполнение практического задания, тестирование по окончании по пройденной теме.

Тема 2.4 Создание мини-игр: «Добавление звуковых эффектов в мини – игре Кот». (2ч.)

Практика: Выполнение практического задания, тестирование по окончании по пройденной теме.

Раздел 3. Основные функции при работе в программе PixelArt. (4ч.)

Тема 3.1 Изучить основные свойства рисунка в программе. (2ч.)

Теория: Лекция «Основные инструменты программы»

Практика: Использование инструментов на практике.

Тема 3.2 Отрисовка простейших персонажей в программе. (2ч.)

Практика: Отрисовка персонажей на практике.

Раздел 4. Основные функции при работе в программе CorelDraw. (34 ч.)

Тема 4.1 Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture. (12ч.)

Теория: Лекция «Возможности программ Corel Photo-Paint и Corel Capture»

Практика: Изучение программ и их сравнение.

Тема 4.2 Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnect и т. д. (12ч.)

Теория: Лекция «Назначение и функциональные особенности программных инструментов»

Практика: Изучение программных инструментов и их виды.

Тема 4.3 Создание и изменение графических изображений с различными эффектами. (6ч.)

Практика: Работа с созданием изображения и его редактирование.

Тема 4.4 Создание собственного логотипа в программе. (4ч.)

Теория: Разбор пройденной темы, закрепление материала

Практика: Работа с созданием собственного логотипа и его редактирование.

Раздел 5. Основные функции при работе в программе Easy GIF Animator. (12ч.)

Тема 5.1 Изучение платформы Easy GIF и LZW-компрессию. (4ч.)

Теория: Лекция «Создание gif – анимации с 0»

Практика: Использование основных инструментов программы.

Тема 5.2 Использование программных инструментов: копирования, вставки картинок/видео/музыки, создание графиков, добавление анимации и т. д. (4ч.)

Теория: Лекция «Основные инструменты и горячие клавиши в программе Easy GIF Animator»

Практика: Создание простейшей анимации в программе.

Тема 5.3 Составить gif-изображение используя фреймы, эффекты переходов. (4ч.)

Теория: Закрепление пройденного материала, составление плана работы.

Практика: Отработка полученных знаний и умений на практике.

Раздел 6. Основные функции при работе в программе Decalion. (10ч.)

Тема 6.1 Изучение платформы Decalion и HTML4. (4ч.)

Теория: Лекция «Основное назначение программы «Decalion»

Практика: Создание примитивного кроссворда.

Тема 6.2 Овладение программными инструментами: добавления блоков для вопросов, ответов, нумерации и т. д. (4ч.)

Практика: Формирование и редактирование готового кроссворда.

Тема 6.3 Разработка и редактирование кроссвордов, используя программные инструменты. (2ч.)

Теория: Закрепление пройденного материала.

Практика: Выполнение задания по заданному примеру.

Раздел 7. Создание анимированных игр. Программа GameMaker. Возможности программы. (20ч.)

Тема 7.1 Изучение кроссплатформенного движка-конструктора на платформе GML, Delphi и Tizen. (4ч.)

Теория: Лекция «Фреймворки и библиотеки для кроссплатформенной разработки десктопных программ»

Практика: Создание простейшего сайта.

Тема 7.2 Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр. (10ч.)

Теория: Лекция «Создание собственного персонажа с 0»

Практика: Используя полученные знания, создаем собственного персонажа.

Тема 7.3 Создание 3D игры. (6ч.)

Практика: Создание игры по примеру.

Раздел 8. Программа для монтирования и обработки видео Movavi. Возможности программы. (22ч.)

Тема 8.1 Изучение платформы монтажа видео из фото, на основе AdobePremiere, Nuke, OpenShot. (4ч.)

Теория: Лекция «Основные инструментв программы Movavi»

Практика: Использование основных инструментов программы.

Тема 8.2 Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo. (10ч.)

Теория: Лекция «Взаимодействие с программой и ее редактирование»

Практика: Создание простейших мультипликаций в программе.

Тема 8.3 Создание видеоролика о своей семье. (8ч.)

Теория: Закрепление пройденного материала, составление плана работы.

Практика: Отработка полученных знаний и умений на практике.

Раздел 9. Создание сайтов. Онлайн – конструктор Wix. Возможности онлайн - конструктора. (22ч.)

Тема 9.1 Изучение платформы Scala и HTML5. (4ч.)

Теория: Лекция «Создание веб-приложений с помощью Scala и HTML5»

Практика: Использование основных инструментов онлайн - конструктора.

Тема 9.2 Знакомство с инструментами drag – and – drop. (10ч.)

Теория: Лекция «Метод создания DRAG and DROP эффекта»

Практика: Отрисовка и обработка иллюстрации в онлайн - конструкторе.

Тема 9.3 Создание проекта сайта «Свой бизнес». (8ч.)

Теория: Закрепление пройденного материала.

Практика: Разработка собственного сайта для выставки.

Раздел 10. Подведение итогов года. (10ч.)

Практика: Выполнение проектных работ.

1.4 Планируемые результаты

В результате освоения программы выпускник должен:

знать:

- технологии создания статического и динамического цифрового изображения;
- аппаратные и системные требования к компьютеру для обработки статического и динамического цифрового изображения;
- этапы обработки статического и динамического цифрового изображения с помощью компьютера;
- базовые основы компьютерной графики и цифрового видео;
- программное обеспечение для захвата и редактирования цифровых изображений.
- технологию создания макета Web - сайта;
- технологию обработки Web - сайта.

уметь:

- пользоваться цифровыми устройствами (фото и видео камерами) для создания статических и динамических изображений;
- сканировать изображения; передавать информацию с этих устройств в компьютер;
- обрабатывать графическую и видео информацию с помощью компьютера;
- использовать технику коррекции и монтажа статических и динамических цифровых изображений;
- сохранять созданные изображения на различные носители.

В результате обучения по программе «Основы графического и Web дизайна» у обучающихся будут сформированы представления:

- о технологиях создания статических и динамических цифровых изображений;
- об основных понятиях, связанных с графической и видео информацией;
- о редактировании цифровых фото и видео изображений;
- о создании и редактировании Web - сайтов;
- о специфике использования данных технологий.

Обучающиеся овладеют способами деятельности, которые позволят:

- пользоваться цифровыми устройствами для создания статических и динамических цифровых изображений;

- использовать основные приемы фото и видео монтажа на персональном компьютере;

- применять полученные знания и умения в жизни.

Обучение по данной программе предполагает:

- повышение интереса учащихся к творческому процессу создания и редактирования изображений с помощью компьютера посредством выполнения практических заданий;

- выявление и развитие творческих способностей обучающихся;

- развитие познавательных способностей обучающихся;

- формирование опыта творческой деятельности.

Диагностирование результативности обучения в течение срока реализации программы проводится в форме защиты портфолио. (промежуточная и итоговая аттестация), оценивание проводится согласно Программы мониторинга результативности образовательного процесса учреждения по диагностическим картам.

Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график (Приложение 1)

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020 (СП 2.4.43648 -20, пункт 3.6.2.)

Начало обучения – 01.09.2023 г.

Окончание обучения – 31.05.2024 г.

Таблица 2

Срок обучения	1 год
Начало учебного года	01.09.2023 г.
Окончание учебного года	31.05.2024 г.
Выходные дни	31.12.2023 г. – 08.01.2024 г.
Количество учебных недель	36 недель
Количество часов за весь период обучения	144 часа
Продолжительность занятия (академический час)	40 мин.
Периодичность занятий	2 раза в неделю по 2 часа
Промежуточная аттестация	21.11.2023 г. – 25.11.2023 г.
	20.03.2024 г. – 24.03.2024 г.
Итоговая аттестация	22.05.2024 г. – 31.05.2024 г.
Режим занятий	в соответствии с расписанием

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия

Для реализации программы необходимо:

- оборудованный учебный кабинет (стол для педагога, столы для обучающихся, стулья, стенды).
- технические средства обучения (компьютеры, интерактивная доска, экран, принтер).
- компьютеры с установленной программой Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Расходные материалы на весь учебный год: бумага формата А4, бумага формата А3, клеевой карандаш, картон плотный, ножницы, краски гуашь, кисточки, баночки для воды.

Информационное обеспечение

- www.sreda.boom.ru Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну.
- www.rosdesign.com Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна.
- www.kak.ru Журнал о графическом дизайне.
- https://spravochnik.ru/informatika/bazovye_znaniya_o_graficheskikh_redaktorah/ уроки в графических редакторах.
- <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3> - практические работы с описанием в графическом редакторе Inkscape..

Кадровое обеспечение

Программа реализуется Высторовской В.В., педагогом дополнительного образования.

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с необходимым уровнем образования и квалификации.

2.3 Формы аттестации

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней.

Входной контроль

Входной контроль проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня учащихся.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование,

творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учащимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

Промежуточный контроль.

Промежуточный контроль проводится по окончании учебного года и представляет собой проверку уровня усвоения теоретических знаний, умений и навыков по темам изучаемого курса.

Фронтальная и индивидуальная беседа.

Цифровой, графический и терминологический диктанты.

Выполнение дифференцированных практических заданий различных уровней сложности.

Решение ситуационных задач, направленных на проверку умений использовать приобретенные знания на практике.

Промежуточный контроль предусматривает участие в чемпионатах, конкурсах и выставках разного уровня, проводится в рамках процедуры промежуточной аттестации.

Итоговый контроль.

Итоговый контроль проводится по сумме показателей за всё время обучения, а также предусматривает выполнение комплексной работы, проекта, проходит в рамках процедуры итоговой аттестации.

Аттестация учащихся – неотъемлемая часть образовательного процесса, позволяющая всем его участникам оценить реальную результативность совместной творческой деятельности.

Промежуточная (итоговая) аттестация – оценка качества усвоения учащимися содержания программы по итогам очередного учебного года (завершения обучения по программе).

Аттестация учащихся проводится в соответствии с критериями оценки и оформляется протоколом.

Вид контроля	Контрольные измерители (что проверяется)	Форма аттестации
Входной	Проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения базовыми	собеседование, наблюдение, творческие задания

	знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов обучающихся	
Промежуточный	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	собеседование, наблюдение, творческие задания
Итоговый	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно-иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики.	практическая работа; выставка работ

Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций, обучающихся по дополнительной общеобразовательной программе осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля:

- наблюдение,
- опрос,
- контрольные задания,
- практические задания.

2.4 Методическое обеспечение

Методы обучения: словесные методы обучения, практические методы обучения графическому дизайну, метод распознавания и определения признаков.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология блочно-модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровье сберегающие технологии, информационно-коммуникационные технологии.

Формы организации учебного занятия. В соответствии с содержанием учебного плана и поставленным для данного занятия задачами (функциями) определяется вид занятия (диагностическое занятие, вводное занятие, практическое занятие, практикум, выездное тематическое занятие и т.д.) и выбирается форма организации образовательного

процесса (коллективная, групповая, парная, индивидуальная форма или одновременное их сочетание)

2.5 Список литературы

1. Фролов М. И. Учимся на компьютере анимации. М.: Лаборатория базовых знаний, 2012.
2. Делла – Росса Р. Г., Делла – Росса А. Р. AdobePhotoshop для художников. С-пб, БХВ – Петербург, 2013.
3. Нина Комолова, Александр Тайц, Александра Тайц. Самоучитель CorelDraw 12. С-пб, БВХ – Петербург, 2016.
4. Якиманская И.С. Технология личностно-ориентированного образования. М. 2011.;
5. Занков Л. В. Избранные педагогические труды. – М.: Педагогика, 2005.
6. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2009 год
7. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2010 год
8. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2014 год.
9. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 2007 год.
10. Д.В.Клименченко «Задачи по математике для любознательных», Москва, «Просвещение», 2012 год.
11. Семакин И.Г., Варакин Г. С. Структурированный конспект базового курса. – М.: БИНОМ. ЛБЗ, 2014 г.
12. Журнал «Информатика и образование».

Интернет-ресурсы

1. <http://www.fipi.ru/> Официальный сайт Федерального института педагогических измерений.
2. <http://edu.ru/> Федеральный портал «Российское образование».
3. <http://www.kpolyarkov.spb.ru/>
4. <http://Информатика - программа-тренажер для детей.ru/>
5. <http://Учимся думать. Сборник игр, развивающих мышление.ru/>
6. www://Волшебные превращения. Основы дизайна.ru/

7. www://240 логических игр и другие.ru/
8. www://Как решить проблему. Самоучитель для развития творческого мышления.ru/

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Основы графического и Web дизайна»
2GR_23 группы на 2023 -2024 учебный год

Высторовская Валентина Викторовна, педагог дополнительного образования

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Ко- л- во час ов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2ч.)							
1.	сентябрь	04.09.23	Беседа. Практическая работа	2	Вводное занятие.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Входное тестирование
Раздел 2. Основные функции при работе в программе Scratch. (8 ч.)							
2.	сентябрь	06.09.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Flash и ActionScript.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
3.	сентябрь	11.09.23	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с HTML5 и WebGL.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
4.	сентябрь	13.09.23	Практическое занятие	2	Создание мини-игр: «Мини - игра для спрайта Кот».	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
5.	сентябрь	18.09.23	Практическое занятие	2	Создание мини-игр: «Добавление звуковых эффектов в мини – игре Кот».	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
Раздел 3. Основные функции при работе в программе PixelArt. (4ч.)							
6.	сентябрь	20.09.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучить основные свойства рисунка в программе.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
7.	сентябрь	25.09.23	Беседа. Практическое занятие	2	Отрисовка простейших персонажей в программе.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
Раздел 4. Основные функции при работе в программе CorelDraw. (34 ч.)							
8.	сентябрь	27.09.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Устный опрос, практическая работа
9.	сентябрь	02.10.23	Практическое занятие	2	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа

10.	октябрь	04.10.23	Практическое занятие	2	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Тестирование
11.	октябрь	09.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
12.	октябрь	11.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
13.	октябрь	16.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Corel Photo-Paint и Corel Capture.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
14.	октябрь	18.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: CorelFontManager, CorelConnecti т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
15.	октябрь	23.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnecti т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
16.	октябрь	25.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnecti т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
17.	октябрь	30.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnecti т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
18.	ноябрь	01.11.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnecti т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
19.	ноябрь	08.11.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: LiveSketch, CorelFontManager, CorelConnecti т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
20.	ноябрь	13.11.23	Практическое занятие	2	Создание и изменение графических изображений с различными эффектами.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
21.	ноябрь	15.11.23	Практическое занятие	2	Создание и изменение графических изображений с различными эффектами.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа

22.	ноябрь	20.11.23	Практическое занятие	2	Создание и изменение графических изображений с различными эффектами.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
23.	ноябрь	22.11.23	Практическое занятие	2	Создание собственного логотипа в программе.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
24.	ноябрь	27.11.23	Практическое занятие	2	Создание собственного логотипа в программе.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
Раздел 5. Основные функции при работе в программе Easy GIF Animator. (12ч.)							
25.	ноябрь	29.11.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Easy GIF и LZW-компрессию.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
26.	ноябрь	04.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Easy GIF и LZW-компрессию.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
27.	декабрь	06.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Использование программных эффектов редактирования картинок: переходов, затемнения, замедления и т. д. Добавлять движущийся текст, управлять фреймами и т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
28.	декабрь	11.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Использование программных эффектов редактирования картинок: переходов, затемнения, замедления и т. д. Добавлять движущийся текст, управлять фреймами и т. д.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
29.	декабрь	13.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Составить gif-изображение используя фреймы, эффекты переходов.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
30.	декабрь	18.12.23	Практическое занятие	2	Составить gif-изображение используя фреймы, эффекты переходов.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
Раздел 6. Основные функции при работе в программе Decaloon. (10ч.)							

31.	декабрь	20.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Desaiion HTML4.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
32.	декабрь	25.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Desaiion HTML4.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
33.	декабрь	27.12.23	Беседа. Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: добавления блоков для вопросов, ответов, нумерации и т. д.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
34.	декабрь	08.01.24	Практическое занятие	2	Овладение программными инструментами: добавления блоков для вопросов, ответов, нумерации и т. д.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
35.	декабрь	10.01.24	Практическое занятие	2	Разработка и редактирование кроссвордов, используя программные инструменты.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Разбор мини проектов

Раздел 7. Создание анимированных игр. Программа GameMaker. Возможности программы. (20ч.)

36.	январь	15.01.24	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение кроссплатформенного движка-конструктора на платформе GML, Delphi и Tizen.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
37.	январь	17.01.24	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение кроссплатформенного движка-конструктора на платформе GML, Delphi и Tizen.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
38.	январь	22.01.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
39.	январь	24.01.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
40.	январь	29.01.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр.	и ЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа

41.	январь	31.01.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
42.	январь	05.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами создания моделей 2D/3D, переноса, вставки, изменения объектов для создания 2D/3D игр.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
43.	февраль	07.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание 3D игры.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
44.	февраль	12.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание 3D игры.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
45.	февраль	14.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание 3D игры.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
Раздел 8. Программа для монтирования и обработки видео Movavi. Возможности программы. (22ч.)							
46.	февраль	19.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы монтажа видео из фото, на основе AdobePremiere, Nuke, OpenShot.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
47.	февраль	21.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы монтажа видео из фото, на основе AdobePremiere, Nuke, OpenShot.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
48.	февраль	26.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
49.	февраль	28.02.24	Беседа. Практическое занятие	2	Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
50.	март	04.03.24	Практическое занятие	2	Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа

51.	март	06.03.24	Практическое занятие	2	Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
52.	март	11.03.24	Практическое занятие	2	Использование саундтреков, захват с веб-камеры и запись с внешних аудио - устройств, загрузка готового видео на YouTube, GoogleDrive и Vimeo.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
53.	март	13.03.24	Практическое занятие	2	Создание видеоролика о своей семье.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Защита индивидуального проекта
54.	март	18.03.24	Практическое занятие	2	Создание видеоролика о своей семье.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Защита индивидуального проекта
55.	март	20.03.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание видеоролика о своей семье.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Защита индивидуального проекта
56.	март	25.03.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание видеоролика о своей семье.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Защита индивидуального проекта

Раздел 9. Создание сайтов. Онлайн – конструктор Wix. Возможности онлайн – конструктора. (22ч.)

57.	март	27.03.24	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Scala и HTML5.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
58.	апрель	01.04.24	Беседа. Практическое занятие	2	Изучение платформы Scala и HTML5.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
59.	апрель	03.04.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами drag – and – drop.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
60.	апрель	08.04.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами drag – and – drop.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа
61.	апрель	10.04.24	Беседа. Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами drag – and – drop.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Устный опрос, практическая работа

62.	апрель	15.04.24	Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами drag – and – drop.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Тестирование
63.	апрель	17.04.24	Практическое занятие	2	Знакомство с инструментами drag – and – drop.	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
64.	апрель	22.04.24	Практическое занятие	2	Создание проекта сайта «Свой бизнес».	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
65.	апрель	24.04.24	Практическое занятие	2	Создание проекта сайта «Свой бизнес».	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
66.	май	29.04.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание проекта сайта «Свой бизнес».	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
67.	май	06.05.24	Беседа. Практическое занятие	2	Создание проекта сайта «Свой бизнес».	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа
Раздел 10. Подведение итогов года. (10ч.)							
68.	май	08.05.24	Беседа. Практическое занятие	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа, педагогическое наблюдение
69.	май	13.05.24	Беседа. Практическое занятие	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа, педагогическое наблюдение
70.	май	15.05.24	Беседа. Практическое занятие	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа, педагогическое наблюдение
71.	май	20.05.24	Беседа. Практическое занятие	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа, педагогическое наблюдение
72	май	22.05.24	Практическое занятие	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Практическая работа, педагогическое наблюдение
Итого				144			

