Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
лицей №395 Красносельского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
(протокол от _____ № ___)

УТВЕРЖДЕНА
приказом от _____ № _____
Директор

_____С.П. Сергеева

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Срок освоения: 24 дня

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Разработчик программы:
Беспалова Екатерина Михайловна
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» разработана в соответствии с направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня в сфере образования, а также локальными актами ГБОУ лицей №395.

Основные характеристики программы

Направленность программы – художественная.

Адресат программы: программа адресована обучающимся (мальчикам и девочкам) 5 классов, 10-12 лет, желающим научиться основам компьютерной графики и графического дизайна и не имеющим медицинских противопоказаний.

Актуальность программы состоит в предоставлении возможности обучающимся 5 классов проявить себя, творчески раскрыться в области графического дизайна. Занятия компьютерной графике способствуют развитию и укреплению объёмного мышления, пространственного воображения, художественного вкуса и навыков создания на компьютере графических изображений, а также способствуют становлению эстетического восприятия окружающего мира, стимулируют свободу и яркость зрительных ассоциаций. Программа разработана с учётом потребностей обучающихся и запросов их родителей.

Уровень освоения программы: общеразвивающая.

Срок и объем освоения программы: 24 дня, 1 раз в неделю.

Цель программы: приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков создания компьютерной графики.

Задачи программы:

обучающие:

- приобретение умений грамотно работать с графическими программами
- обучение созданию, обработке графической информации с использованием мультимедиа технологий;
- приобретение навыков работы с различными графическими редакторами;
- научить видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики;

развивающие:

- развитие пространственного воображения обучающихся;
- сформировать интерес и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности
- развитие способности видеть в окружающем мире объекты для изображения;
- развитие умений изображать разнообразные плоскостные графические объекты;
- совершенствование навыков эффективного использования компьютерных программ;

воспитательные:

- воспитание самостоятельности, ответственности и независимости в индивидуальной работе.
- воспитание целеустремленности, формирование стремления к получению качественного законченного результата.
- воспитание дисциплинированности, собранности, аккуратности при выполнении графических проектов.

- воспитание культуры общения в коллективе.

Планируемые результаты освоения учащимися программы:

личностные

- формирование ответственного отношения к знаниям, способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки;
- развитие ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетенции в процессе образовательной и творческой деятельности.

метапредметные:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

предметные:

- выполнять основные действия с графическими файлами (создание, открытие, сохранение и т.д.);
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- работать с палитрой, выбирать цвета и определять цвет на рисунке;
- работать со слоями, делать необходимые настройки, соединять слои;
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- выполнять цветовую коррекцию;

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: государственный язык РФ (русский).

Форма обучения: очная.

Условия набора учащихся: к обучению по программе «Компьютерная графика» приглашаются все желающие 10-12 лет, имеющие интерес к графическому дизайну.

Условия формирования групп: группа формируется исходя из численности 15 рабочих мест в кабинете информатики.

Количество учащихся в группе: от 15 человек

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 1 год обучения объёмом 24 часа в год при нагрузке 1 часа в неделю, 1 занятие - 45 минут.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях: фронтальная (при подаче теоретического материала), групповая и индивидуальная (при отработке практических навыков).

Материально-техническое оснащение программы:

- учебный класс;
- проектор;

- программное обеспечение: растровый графический редактор;
- компьютер, интернет.

Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий необходимым квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования».

Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

№ п/п	Тема	1 год обучения			Формы контроля
		Кол-во часов			
		всего	теор ия	практика	
1	Вводное занятие, Техника безопасности	2	1	1	Беседа, опрос. показ
2	Создание логотипа	4	1	3	Творческая работа
3	Создание визитки	5	1	4	Творческая работа
4	Создание бренд-борда	5	1	4	Творческая работа
5	Создание презентации	6	1	5	Творческая работа
6	Итоговое занятие	2	0	2	Творческая работа
	Итого	24	5	19	

Рабочая программа
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная графика»

Цель программы: приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков создания компьютерной графики.

Задачи программы:

обучающие:

- приобретение умений грамотно работать с графическими программами
- обучение созданию, обработке графической информации с использованием мультимедиа технологий;
- приобретение навыков работы с различными графическими редакторами;
- научить видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики;

развивающие:

- развитие пространственного воображения обучающихся;
- сформировать интерес и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности
- развитие способности видеть в окружающем мире объекты для изображения;
- развитие умений изображать разнообразные плоскостные графические объекты;
- совершенствование навыков эффективного использования компьютерных программ;

воспитательные:

- воспитание самостоятельности, ответственности и независимости в индивидуальной работе.
- воспитание целеустремленности, формирование стремления к получению качественного законченного результата.
- воспитание дисциплинированности, собранности, аккуратности при выполнении графических проектов.
- воспитание культуры общения в коллективе.

Содержание программы

Содержание программы 1-го года обучения:

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: Основы техники безопасности. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса.

Практика: Знакомство с интерфейсом графического редактора.

2. Создание логотипа.

Теория: Изучение понятия логотип. Знакомство с рабочей областью, обзор меню инструментов. Изучение инструментов «Создание фрейма», «Слои», «Создание фигур», «Выделение объектов», «Изменение формы и цвета», «Выделение по цвету», «Выделение

переднего плана», «Контуры», Клавиши для упрощения работы. Изучение технологии многослойных деталей: создание слоя, видимость, перемещение, объединение. Рассмотрение способов отмены действий, в том числе инструмента «Окно истории действий».
Практика: Практические задания для инструментов «Создание фрейма», «Слои», «Создание фигур», «Выделение объектов», «Изменение формы и цвета», «Выделение по цвету», «Выделение переднего плана», «Контуры». Проект создание логотипа.

3. Создание визитки.

Теория: Изучение инструментов: «Текст» и настройка шрифтов, «Кисть», имеющая форму определенную пользователем. Знакомство с технологией «Рисование кривых произвольной формы». Изучение инструментов: «Карандаш», «Заливка», «Градиент», «Размазывание». Знакомство с добавлением изображений.

Практика: Практические задания для инструментов «Текст», «Кисть», «Карандаш», «Заливка», «Градиент», «Размазывание», «Рисование кривых произвольной формы». Практическое применение добавление изображений. Проект создание визитки.

4. Создание бренд-борда.

Теория: Изучение понятия бренд-борд. Изучение инструментов: «Линейка», «Разметка», «Изменение количества линий». Знакомство с технологией копирование элементов и перенос с уже созданных работ. Изучение инструментов: «группировка». Знакомство изменением исходных изображений.

Практика: Практические задания для инструментов: «Линейка», «Разметка», «Изменение количества линий». Практическое применение технологией копирование элементов, и изменение изображений. Проект создание бренд-борда.

5. Создание презентации.

Теория: Изучение инструментов: «Слои», «Прозрачность»», «Изображение в деталь». Создание нескольких фреймов. Знакомство с технологией наложения элементов. Компоновка элементов.

Практика: Практические задания для инструментов: «Слои», «Прозрачность»», «Изображение в деталь». Практическое применение создание нескольких фреймов и наложения элементов. Проект создание презентации.

6. Итоговое занятие

Практика: Подведение итогов работы за год. Выступление.

Планируемые результаты освоения учащимися программы:
личностные

− формирование ответственного отношения к знаниям, способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
− формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки;
− развитие ответственного отношения к собственным поступкам;
− формирование коммуникативной компетенции в процессе образовательной и творческой деятельности.

метапредметные:

− умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить для себя новые задачи в познавательной деятельности;
− владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
− использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
− формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

предметные:

− выполнять основные действия с графическими файлами (создание, открытие, сохранение и т.д.);
− выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
− работать с палитрой, выбирать цвета и определять цвет на рисунке;
− работать со слоями, делать необходимые настройки, соединять слои;
− перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
− сохранять выделенные области для последующего использования;
− выполнять цветовую коррекцию;

Методические и оценочные материалы

Методические материалы

Методики, методы и приемы, технологии обучения

Основными методами обучения являются:

− *Словесные (вербальные) методы обучения*: устное объяснение/разъяснение, беседа, анализ работ.

− *Наглядные методы обучения*: просмотр изделий, видеоматериалов, показ педагога (демонстрация); наблюдение за выполнением.

− *Практические методы обучения*: тренировочные упражнения, практические навыки создание графической работы, системы последовательных заданий, упражнение с объяснением и исправлением ошибок, многократное повторение.

Высокая результативность работы по программе может быть достигнута при использовании следующих педагогических технологий:

− технология личностно ориентированного обучения (обучение каждого учащегося, исходя из его возможностей, способностей, перспективы);

− здоровьесберегающие технологии (использование интересных упражнений для снятия напряжения с глаз, повышения эмоционального фона и пр.);

− коммуникативные технологии (использование разнообразных методов для создания, ситуации успеха для каждого учащегося).

Для эффективной реализации программы педагогом могут быть использованы разные формы организации и проведения занятий:

− *теоретические:* через объяснение, показ, учащиеся получают основные знания по работе различных инструментов графического редактора;

− конкретизируют специальные понятия, получают знания об особых правилах использования дополнительных материалов.

− *практические:* являются основной формой работы по программе. На практических занятиях учащиеся получают навыки компьютерной графики, совершенствуют свое мастерство в создании работ.

Информационные источники

Список литературы для использования педагогом:

− Васильев В. Е., Морозов А. В. Компьютерная графика: Учеб. пособие. − СПб.: СЗТУ, 2005. − 101 с.

− Кудрина М.А., Климентьев К.Е., Компьютерная графика: Учеб. пособие. − Самара: Изд-во Самар. гос. аэрокосм. ун-та, 2013. – 138 с.

− Денис Колисниченко. GIMP 2. Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS : Санкт-Петербург, БХВ-Петербург. 2009 г.

− Тимофеев С.М. Работа в графическом редакторе Издательство: Эксмо-Пресс , 2010

− Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе , Москва: 2008

− Учимся работать в Figma: бесплатный учебник и видеоуроки на русском // URL: https://awdee.ru/figma/ (дата обращения: 11.10.2023).

− Гид по Фигме для начинающих веб-дизайнеров // Tilda Education URL: https://tilda.education/articles-figma (дата обращения: 11.10.2023).

Список литературы в адрес учащихся и родителей:

− Учимся работать в Figma: бесплатный учебник и видеоуроки на русском // URL: https://awdee.ru/figma/ (дата обращения: 11.10.2023).

− Гид по Фигме для начинающих веб-дизайнеров // Tilda Education URL: https://tilda.education/articles-figma (дата обращения: 11.10.2023).

− Хахаев И. А. Графический редактор. Первые шаги. ДМК-пресс, 2009г.

Оценочные материалы

Оценка освоения программы производится по трехуровневой/трехбалльной системе:

- высокий уровень освоения программы – 3 балла,
- средний уровень освоения программы – 2 балла,
- низкий уровень освоения программы – 1 балл.

Формы контроля и сроки проведения

Входной контроль – проводится в форме беседы в начале обучения по программе.

Беседа, как часть входного контроля, помогает определить мотивацию учащегося к занятиям компьютерной графики.

Текущий контроль осуществляется по мере освоения теории и практики и предполагает оценивание уровня освоения программы учащимися через выполнение последними конкретных заданий.

Итоговый контроль – осуществляется по итогам освоения программы на итоговом занятии в форме анализа исполнения работ.

Контрольно-измерительные материалы

Вид контроля	**Формы контроля**	**Контрольно-измерительные материалы**	**Критерии оценивания**
Входной			
	Беседа	Вопросы к беседе	Общий уровень знаний по теме. Мотивация учащихся к обучению
Текущий	Творческая работа	Техника выполнения работ	Правильность выполнения (см. Приложение 3 «Критерии оценки работ»)
Итоговый	Итоговое занятие	Техника выполнения работ	Правильность выполнения (см. Приложение 3 «Критерии оценки работ»)

Формы фиксации результатов: все результаты освоения учащимися образовательной программы заносятся в «Карту результатов освоения образовательной программы» (см. Приложение №4)

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
лицей №395 Красносельского района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕН
приказом от _____ № _____
Директор

_____С.П. Сергеева

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

на 2023-2024 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год			24	1	24	1 раза в неделю по 1 часу

Один учебный час 45 минут.

УТВЕРЖДЕН
приказом от _____ № _____
Директор

_____С.П. Сергеева

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

на 2023-2024 учебный год
для группы № _____
педагога дополнительного образования Беспалова Екатерина Михайловна

№ п\п	Дата		Тема\содержание занятия	Количество часов	Примечание
	план	факт			
1			**Вводное занятие, Техника безопасности**	**2**	
2			**Создание логотипа**	**4**	
3			**Создание визитки**	**5**	
4			**Создание бренд-борда**	**5**	
5			**Создание презентации**	**6**	
6			**Итоговое занятие**	**2**	
			Всего часов	**24**	

Согласован:

Заведующий отделом _____Н.В. Доронина

Дата: «_» _____202_ года

Приложение 2

Критерии оценки метапредметных и личностных результатов освоения программы

Уровень мотивации к занятиям макраме	Постоянно интересуется графическим дизайном	Периодически интересуется графическим дизайном	Не интересуется графическим дизайном
Уровень социализации	Выполняет все требования и нормы, принятые в объединении, считает себя полноправным членом коллектива, соблюдает технику безопасности	С удовольствием выполняет большинство требований и норм, принятых в объединении, считает себя лучше или хуже других членов коллектива	Нарушает принятые в объединении нормы поведения, противопоставляет себя группе, не соблюдает технику безопасности
Уровень коммуникативной культуры	Не испытывает трудностей в общении с педагогом, адекватно реагирует на его просьбы, критику, требования. Свободно общается со всеми участниками объединения	Небольшие, легко устранимые затруднения в общении с педагогом: отказ в выполнении ряда просьб, несогласие с замечаниями и критикой, готовность и желание разбираться в случае проблем, избирательное общение	Остро реагирует на критику и замечания со стороны педагога, игнорирует его просьбы и требования. Испытывает проблемы в общении с родителями других учащихся. Обособленная позиция, замкнутость, конфликты с другими учащимися
Кругозор в области ручного творчества	Систематическое посещение культурных мероприятий: музеев, выставок, просмотры видеоматериалов	Эпизодическое посещение культурных мероприятий: музеев, выставок, просмотры видеоматериалов	Нет данных о посещении культурных мероприятий, просмотре видеоматериалов

Приложение 3

Критерии оценки создание работ

№	Критерии, параметры	Степень выраженности (уровень)	Количество баллов
1	Умение пользоваться основными функциями графического редактора	*Высокий уровень* Самостоятельное	3
		Средний уровень Самостоятельное, но с небольшими затруднениями	2
		Низкий уровень Не самостоятельное, без помощи не справляется	1
2	Умение творчески подходить к работе	*Высокий уровень* Высокий уровень творческого подхода, умение находить не стандартный подход и проявлять индивидуальность	3
		Средний уровень Средний уровень творческого подхода, хорошие навыки создание изделия аналогичного примеру	2
		Низкий уровень Низкий уровень творческого подхода, не способность самостоятельно создать аналогичное изделие	1
3	Правильность исполнения изделия	*Высокий уровень* Точное выполнение изделия	3
		Средний уровень Выполняет изделие самостоятельно, но допускает ошибки и неточности	2
		Низкий уровень Слабо ориентируется при выполнении изделия, выполняет по показу педагога или товарищей	1

Приложение 4

Карта результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

Номер группы_____
ФИО педагога_____
Дата проведения_____

Примечание:
Баллы выставляются каждому учащемуся по трехбалльной шкале по каждому показателю, затем все баллы суммируются, и вычисляется среднеарифметический балл
Уровень освоения программы выявляется по следующей шкале:
если среднеарифметический балл учащегося составил:
от 1,0 до 1, 5 – уровень низкий (Н),
от 1,6 до 2,1 – уровень средний (Ср)
от 2,2 до 3,0 – уровень высокий (В)

№	Фамилия, имя учащегося	Критерии оценки								
		Умение пользоваться инструментами программы			Креативность работ			качество конечного продукта		
		Начальный контроль	**Текущий контроль**	**Итоговый контроль**	**Начальный контроль**	**Текущий контроль**	**Итоговый контроль**	**Начальный контроль**	**Текущий контроль**	**Итоговый контроль**
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Выводы по итогам освоения ДОП «Компьютерная графика»