

**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 объемом 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 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 лично 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

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

Критерии оценки создание работ

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

**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»
