

Управление образования администрации муниципального образования
город Новороссийск

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
центр дополнительного образования
«Информационный ресурсный центр «Школьник-2»
муниципального образования г. Новороссийск

Принята:
на заседании педагогического совета

Протокол № 4
от «20» мая 2021 г.

Утверждена:
Директор МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2»
И.А.Романова
Приказ № 26 от 20 мая 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Компьютерная графика»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Возрастная категория: от 10 до 17 лет

Состав группы: 8 -10 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 19576

Автор-составитель:
Головкина Лина Григорьевна
педагог дополнительного образования

Содержание

		<i>Титульный лист</i>	1
		<i>Содержание</i>	2
Раздел	1.	Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты	3
	<i>1.1</i>	<i>Пояснительная записка</i>	3
	1.1.1.	Направленность программы	3
	1.1.2.	Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность	4
	1.1.3.	Отличительные особенности программы	4
	1.1.4.	Адресат программы	4
	1.1.5.	Формы обучения и режим занятий	4
	1.1.6.	Особенности организации образовательного процесса	4
	1.1.7.	Уровни содержания программы, объем и сроки реализации	4
	1.2.	Цель и задачи программы	5
	<i>1.3.</i>	<i>Содержание программы</i>	5
	1.3.1	Учебный план	5
	1.3.2	Содержание учебного плана	6
Раздел	2	Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации	6
	2.1	Календарный учебный график программы	8
	2.2.	Условия реализации программы	8
	2.3.	Формы контроля и аттестации	9
	2.4.	Оценочные материалы	9
	2.5.	Методические материалы	15
	3.	Список литературы	17

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты

1.1. Пояснительная записка

Одним из важнейших фактов современного образования становится культура подачи графического изображения как части общей информационной культуры. Программа «Компьютерная графика» является синтезом компьютерных технологий и предметов гуманитарного художественно-изобразительного цикла и направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических работ способами компьютерной технологии. Знания, полученные при освоении программы, могут стать фундаментом для дальнейшего освоения других компьютерных программ компьютерной графики и быть фундаментом будущей профессии - дизайнер. Творчество и профессионализм приходят с опытом работы... раскрыть талант, проявить фантазию поможет курс "Компьютерная графика".

Образовательная программа дополнительного образования детей "Компьютерная графика" создана на основании примерной программы по информатике и информационным технологиям (базовый уровень) МО РФ и разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р;
4. Федеральный приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. №11);
5. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный проектным комитетом по национальному проекту «Образование» (протокол от 7 декабря 2018 г. № 3);
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ;
9. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» от 19 марта 2020 г.;
10. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 2020 г.;
11. Положение о порядке разработки и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2»;
12. Устав МБУ ДО ЦДО ИРЦ «Школьник-2».

1. 1.1. Направленность программы – техническая.

1.1.2. Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность

Освоение данного направления развивает абстрактное мышление и образно-визуальное восприятие информации, ориентирует подростков на специальности разработчиков, способных к творческому труду, технически насыщенной производственной деятельности. Поддержка и развитие детского компьютерного творчества соответствует актуальным и перспективным потребностям личности и стратегическим национальным приоритетам.

Актуальность

Мир компьютерных технологий очень многолик и объемен. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании иллюстраций, знаков, коллажей. Учащиеся, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки создания и редактирования изображений, развивают логическое мышление и тренируют восприятие, формируют исследовательские навыки и умения принимать оптимальные решения. В этом и состоит актуальность данной программы.

Педагогическая целесообразность:

Знания, полученные при изучении модульной программы «Компьютерная графика», учащиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных учебных дисциплин: физики, химии, биологии, математики и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице, сайте или импортировано в другой электронный документ. Навыки, приобретенные в результате освоения программы «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Освоение программы поможет развить пространственное мышление обучающегося, что способствует профессиональному самоопределению подростка и пригодится при поступлении в технические и архитектурные вузы.

I. 1.3. Отличительные особенности данной программы:

- рассматривает вопросы 2-х и 3х- мерного моделирования в комплексе;
- после окончания программы учащиеся имеют возможность перейти к освоению других программ компьютерного 2^{-x} или 3^{-x} -мерного дизайна на углубленном уровне.

I. 1.4. Адресат программы.

Программа нацелена на работу с учащимися без предварительной подготовки. Важна степень мотивации к освоению данного вида деятельности и начальный уровень компьютерной грамотности (основы работы на ПК).

Принимаются дети в возрасте 10 - 17 лет. Наполняемость группы: 8 - 10 человек. Допускается зачисление новых учащихся в течение учебного года.

Данная программа может быть реализована для детей с особыми образовательными потребностями – дети, проявившие выдающиеся способности (одаренные дети) и дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ с интеллектуальной сохранностью), с условием индивидуального построения образовательного маршрута. Индивидуальный образовательный маршрут определяется образовательными потребностями, индивидуальными способностями и возможностями учащегося (уровень готовности к освоению программы). Также в программе предусмотрено участие детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

I.1.5. Формы обучения и режим занятий

Форма обучения – очная, при сформировавшемся запросе дистанционная (электронная форма с применением дистанционных технологий).

Режим занятий :

Общее количество часов: 144 часа.

Количество часов в неделю - 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа

Продолжительность одного занятия составляет 40 минут, перерыв между занятиями 10 мин.

При реализации программы в электронной форме с применением дистанционных технологий продолжительность занятий в сети Интернет составляет 30 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 10 мин.

Продолжительность занятия соответствует нормам СанПиН 2.4.4.3172-14 и Методическим рекомендациям по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 19 марта 2020 г.

1. 1.6. Особенности организации образовательного процесса

Программа разработана на основе модульного подхода (ФЗ №273, ст.13, п.3; Порядок №196, п.10), каждый из которых представляет собой относительно самостоятельные дидактические единицы (части образовательной программы). Все модули программы взаимосвязаны друг с другом и объединены единой целью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Содержание каждого модуля формируется с учетом сохранения преемственности образовательных частей.

Программа пригодна для использования в сетевой и комбинированной формах реализации.

Состав группы – постоянный, в группе обучаются учащиеся разных возрастных категорий. Количество детей в группе – 8 - 10 человек.

Увеличение нагрузки соответствует принципам регулярности и систематичности; при этом более равномерно распределяется сама нагрузка.

Основным видом занятий является практикум, содержание которого направлено на приобретение творческого опыта. Программа предполагает выполнение большого количества упражнений, выполняемых средствами программы 2-х и 3-х мерной графики. Задания носят творческий характер.

Практические занятия предусматривают различные виды деятельности:

- разработку графической продукции;
- участие в выставках и конкурсах различного уровня, творческих соревнованиях;
- выполнение самостоятельной проектной работы.

1.1.7 Уровни содержания программы, объём и сроки ее реализации

Срок реализации программы – 1 год.

Программа «Компьютерная графика» ознакомительного уровня, так как она ориентирована:

- на знакомство с графикой в Word и PowerPoint, (пакет Microsoft Office); растровым редактором Adobe Photoshop, векторным редактором CorelDraw;
- на показ возможностей современных программных средств для создания трёхмерных изображений;
- на расширение спектра специализированных знаний для дальнейшего творческого самоопределения, развития личностных компетенций: ценностно-смысловых, общекультурных, учебно-познавательных, информационных, коммуникативных, социально-трудовых.

Запланированное количество часов по модулям:

1.Модуль «Графика в Word, PowerPoint», «CorelDraw» -72 часа;

2.Модуль «Adobe Photoshop и Трёхмерные изображения» - 72 часа;

I. 2. Цели и задачи программы

Цель программы: создание условий и предоставление практической возможности:

- в изучении основ построения компьютерного изображения;
- в редактировании 2-х и 3-х-мерных графических объектов;
- в профессиональной ориентации в сферах компьютерной иллюстрации и рекламы, редакционно-издательской деятельности, полиграфии, веб-дизайна и т.п.

Задачи программы:

Предметные

- овладение компьютерной технологией, связанной с графическим проектированием;
- использование выразительных средств компьютерной программы для визуализации идей;
- развитие творческого мышления и «геометрических» способностей;
- формирование навыков моделирования виртуальных 3D-объектов в предложенной среде конструирования.

Личностные

- развитие оригинального, алгоритмического и системного мышления, логики, креативности и изобретательности;
- преодоление психологического барьера в развитии творческого художественного потенциала, приобретение опыта творческого самовыражения;
- развитие визуального и операционного мышления, интереса к поисковой и экспериментальной деятельности, навыков самостоятельно генерировать идеи;
- формирование визуальной грамотности и ответственности за созданные изображения.

Метапредметные

- применение художественных стилей и основ композиции в дизайнерских проектах;
- развитие мотивации к освоению новых компьютерных программ;
- участие в олимпиадах, фестивалях и конкурсах технической направленности;
- расширение области знаний о профессиях.

Цели и задачи модулей представлены в таблице 1

Название модуля	Цель модуля	Задачи модуля
«Графика в Ms Word PowerPoin«Corel Draw»t»	<ul style="list-style-type: none">- знакомство с графическими возможностями Ms Word и PowerPoint- выявление у детей творческих качеств личности через развитие умений и навыков работы с компьютерными программами Обучение работе с векторной графикой в программе CorelDRAW	<ul style="list-style-type: none">- обучить основам построения графических изображений стандартного пакета Ms Word и PowerPoint;- учить создавать и редактировать продукт своей деятельности (рисунок, плакат, открытку и т.п.) используя навыки основ изобразительного и декоративного искусства Дать представление об основных возможностях CorelDRAW : создание и редактирование творческих работ, используя набор инструментов
«Adobe Photoshop и Трёхмерные изображения»	Обучение работе с растровой графикой в программе Adobe Photoshop Создание условий для изучения основ 3D моделирования, развития научно-технического и творческого потенциала	Овладение навыками работы в программе Adobe Photoshop : работа с фотографиями, создание фотоколлажей, открыток, плакатов создавать трехмерные модели; <ul style="list-style-type: none">- развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел;- развивать умения работать с инструкциям по сборке моделей;- развивать навыки творчески подходить к решению задачи..

1.3.Содержание программы

Программа «Компьютерный дизайн» рассчитана на 1 год обучения, состоит из 2-х образовательных модулей.

В программу могут вноситься необходимые изменения в название тем, количество часов на изучение отдельных тем, распределение часов в модуле на основании заявления педагога и листа дополнения к программе, утвержденного приказом учреждения.

Учебный план

№	Название тем, разделов	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.модуль «Графика в Word, PowerPoint, Corel Draw»					
1.	Вводное занятие	2	2	0	Наблюдение
2.	MsWord: основные операции с фигурами и линиями	16	8	8	Наблюдение
3.	Ms PowerPoint: работа со слайдами	16	2	14	Наблюдение
4.	Творческое задание	4	0	4	Творческие работы
5.	Редактирование шаблонов, контуров; применение эффектов	16	2	14	Наблюдение
6.	Работа с фотографиями.	16	2	14	Творческие работы
7.	Итоговое занятие	2	0	2	Творческие работы
	Итого:	72	16	56	
2.модуль «Adobe Photoshop и Трёхмерные изображения »					
1.	Вводное занятие	2	2	0	Наблюдение
2.	Работа с фигурами и фотографиями	16	2	14	Творческие работы
3.	Работа с графическим планшетом	16	2	14	Творческие работы
4.	Творческое занятие	2	0	2	Творческие работы
5.	Введение в 3D моделирование	2	2	0	Наблюдение
6.	Перемещение, копирование, сборка	16	2	14	Творческие работы
7.	3D моделирование	16	2	14	Наблюдение
8.	Итоговое занятие	2	0	2	Творческие работы
	Итого:	72	12	60	
ИТОГО:		144	28	116	

Содержание учебного плана

модуль «Графика в Word, PowerPoint, Corel Draw» - 72 ч.

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Обзор по темам модуля. Клавиатурный тренажер. Клавиатура: группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Word и PowerPoint - основные операции с документами. Сохранение документов в различных форматах.

Практика. Создание и простейшее редактирование документов (вставка, удаление и замена символов, работа с фигурами). Редактирование текста и фигур. Параметры шрифта. Включение в текстовый документ списков, таблиц, рисунков, объектов WordArt. Панель инструментов Рисование. Работа с растровой и векторной графикой. Правила работы со слайдами **PowerPoint**. Анимация с объектами и со слайдами. Работа над проектами «Сказка», «Кроссворд», «Поздравительная открытка».

Результаты обучения.

Учащиеся должны знать: назначение программ Word и PowerPoint, приёмы форматирования печатных и электронных документов; способы работы с инструментами.

Учащиеся должны уметь: создавать, редактировать и форматировать документы Word и PowerPoint, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовый документ графические объекты. Создавать и редактировать графические композиции в Word и PowerPoint.

Формы и методы. Объяснительно-иллюстрационный, репродуктивный, диалогический, эвристический, индивидуальные консультации: практические задания

Диагностика и способы отслеживания результата. Анализ практических работ.

Теория: работа с фигурами, контурами и заливками. Логические операции (формирование новых фигур). Знакомство с художественными выразительными средствами (декоративные линии, фигурные заготовки). Редактирование художественного контура: разъединение (разбивка), отражение, автозамыкание точек (узлов), сглаженный и острый угол контура. Фрагментирование фотографий, трассировка фото (превращение в рисунок), фотоэффекты: настройки и редактирование. Виды текста: простой и фигурный текст. Оформление текста (типографика): преобразование текста в контур и его редактирование; размещение текста вдоль кривой. Управление масштабом просмотра. Использование линейек, сетки и направляющих. Выравнивание и распределение объектов. Работа с цветом: способы окрашивания объектов.

Практика: создание графических, текстовых и комбинированных изображений: коллажи с фотоизображениями, геометрическими шаблонами (манипулирование объектами: повороты, наклоны, отражение, копирование, группировка, комбинирование и формирование). Орнаментальные композиции. Упражнения с фигурами. Редактирование фигур с помощью точек. Построение персонажа. Приёмы изменения фигур. Приемы линейного копирования и по кругу. Управление расстоянием между элементами орнамента. Компонировка целостного образа из элементов. Создание текстового знака (ассоциативный образ буквы). Разработать шрифтовой плакат (ассоциативный образ слов). Оболочка. Тень. Прозрачность. Работа с объёмом: вытягивание

Учащиеся должны знать: назначение программы Corel Draw, приёмы работы с инструментами.

Учащиеся должны уметь: создавать, редактировать и форматировать объекты Corel Draw, оформлять текст, включать в текстовый документ графические объекты. Создавать и редактировать графические композиции.

Формы и методы. Объяснительно-иллюстрационный, репродуктивный, диалогический, эвристический, индивидуальные консультации: практические задания

Диагностика и способы отслеживания результата. Анализ практических работ

модуль «Adobe Photoshop и Трёхмерные изображения» - 72 ч.

Теория: Обзор по темам модуля. Знакомство с графическим планшетом.

Практика: Работа с фигурами, текстом и фотографиями. Ассоциативный образ буквы и слова. Создание буквицы и рекламного плаката. Работа с графическим планшетом
Поздравительная открытка

Теория: 3D технологии. Области применения. Понятие 3D-модели и виртуальной реальности. Интерфейс программы Tinkercad.

Практика: Копирование. Вращение. Совмещение (группировка). Объединение и вырезание фрагментов. Моделирование объектов (зданий, персонажей, транспортных средств, ландшафтов, интерьеров)

I. 2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

Должен знать:

- понятие «векторная графика», её достоинства и недостатки;
- способы создания и редактирования фигур и линий;
- приёмы работы с текстом и графикой;
- эффекты для контурных фигур и фотографий;
- основные этапы работы над дизайном графической композиции.

Должен уметь:

- создавать и редактировать различные фигуры, комбинировать из них знаки;
- разрабатывать текстовые композиции и наполнять их смыслом;
- применять эффекты к тексту, фигурам и фотографиям;
- редактировать изображение, его форму, размер и цвет, добиваясь наибольшей выразительности.

Личностные результаты:

- развитие качеств личности: интуиции, образного мышления, способностей к проектированию, интереса к дизайнерскому творчеству;
- формирование визуальной грамотности и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;

Метапредметные результаты:

- развитие способностей и возможностей к художественно-дизайнерской деятельности;
- ориентация в возможностях компьютерной программы и применение удобных и эффективных способов создания цифровых композиций;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна.

I. 2.5. Критерии результативности программы

Итог реализации программы:

- наличие эмоционально-ценностного отношения к результатам своего труда, позитивная самооценка творческих возможностей;
- реализация творческого потенциала;
- продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) при выполнении творческих проектов
- наблюдение за информационно-графическим окружением в учебной и внеурочной деятельности;
- использование приобретённых знаний и навыков в практической деятельности и в повседневной жизни: разработка собственных проектов.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

II. 1. Календарный учебный график программы

№	Тема	Форма занятия	Форма контроля	к-во часов	Теория	Практика	Дата	
модуль «Графика в Word, PowerPoint, Corel Draw»			Творческие работы	72	16	56	план	факт
1,2	Инструктаж по технике безопасности. Обзор по темам модуля. Клавиатурный тренажер. Клавиатура: группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.	групповая		2	2	0		
3, 4	Создание и простейшее редактирование документов (вставка, удаление и замена символов, работа с фигурами). Word			2	2	0		
5, 6	Редактирование текста и фигур. Параметры шрифта. Включение в текстовый документ списков. Word			2	0	2		
7, 8	Включение в текстовый документ таблиц. Word			2	0	2		
9, 10	Включение в текстовый документ рисунков, объектов WordArt. Word			2	0	2		
11, 12	Панель инструментов Рисование. Работа с растровой и векторной графикой. Word			2	0	2		
13, 14	Работа над проектом «Поздравительная открытка». Word			2	0	2		
15, 16,	Правила работы со слайдами PowerPoint . Анимация с объектами и со слайдами			2	2	0		
17, 18, 19, 20,	Работа над проектом «Космос». PowerPoint .			4	2	2		
21, 22, 23,	Работа над проектом «Путешествие». PowerPoint .			4	2	2		

24								
25, 26, 27, 28	Работа над проектом «Путешествие». PowerPoint.			4	2	2		
29, 30, 31, 32	Работа над проектом «Кроссворд». PowerPoint			4	0	4		
33, 34	Работа над проектом «Сказка». PowerPoint.			2	0	0		
35, 36				2	0	2		
				4	0	4		
37, 38	Работа с фигурами.	групповая		2	0	2		
39, 40	Работа с цветом: способы окрашивания объектов.			2	0	2		
41, 42	Логические операции: формирование новых фигур			2	0	2		
43, 44	Редактирование контуров			2	0	2		
45, 46	Художественные выразительные средства			2	0	2		
47, 48	Фрагментирование фотографий			2	0	2		
49, 50	Трассировка фото			2	0	2		
51, 52	Фотоэффекты			2	0	2		
53, 54	Фотоэффекты			2	0	2		
55, 56	Преобразование текста в контур и его редактирование			2	0	2		
57, 58	Размещение текста вдоль кривой			2	0	2		
59, 60	Орнаментальные композиции			2	2	0		
61, 62	Орнаментальные композиции			2	0	2		
63, 64	Работа с объёмом			2	0	2		
65, 66 67, 68	Шрифтовой плакат			4	2	2		
69, 70 71, 72	Построение персонажа			4	0	4		
2.модуль «Adobe Photoshop и Трёхмерные изображения »				72	16	56	план	факт

73, 74	Работа с фигурами	групповая		2	1	0		
75, 76	Работа с фигурами			2	1	1		
77, 78	Работа с текстом			2	1	1		
79, 80	Работа с текстом			2	0	2		
81, 82	Работа с фотографиями			2	1	1		
83, 84	Работа с фотографиями			2	0	2		
85, 86	Ассоциативный образ буквы			2	0	2		
87, 88	Ассоциативный образ слова			2	0	2		
89, 90	Буквица			2	1	1		
91, 92	Рекламный плакат			2	0	2		
93, 94	Поздравительная открытка			2	0	2		
95, 96	Иллюстрация			2	1	2		
97, 98	Иллюстрация			2	0	2		
99, 100	Иллюстрация			2	0	2		
101, 102	Иллюстрация			2	0	2		
103, 104	Иллюстрация			2	0	2		
105, 106	Иллюстрация			2	0	2		
107, 108	Иллюстрация	2	0	2				
109, 110, 111, 112, 113, 114	3D технологии. Области применения. Понятие 3D-модели и виртуальной реальности. Интерфейс программы Tinkercad. Копирование. Вращение. Объединение и вырезание фрагментов.	групповая		6	1	5		
115, 116, 117, 118, 119, 120	Моделирование объектов (зданий)	групповая		6	1	5		
121, 122, 123, 124, 125,	Моделирование объектов (персонажей)	групповая		6	1	5		

126								
127, 128, 129, 130, 131, 132,	Моделирование объектов (транспортных средств)	групповая		6	1	5		
133, 134, 135, 136, 137, 138	Моделирование объектов (ландшафтов)	групповая		6	1	5		
139, 140, 141, 142, 143, 144	Моделирование объектов (интерьеров)	групповая		6	1	5		
				72	12	60		
Итого				144	28	116		

II. 1.1. Условия реализации программы

Данная программа может быть реализована при наличии следующего *материально-технического обеспечения*:

- обстановка в учебном кабинете должна соответствовать содержанию программы, постоянно обновляться учебным материалом и наглядными пособиями;
- кабинет должен быть оборудован компьютерами, столом для педагога, ученической доской;
- наличие интернета, проектора.

Кадровые условия реализации программы: для реализации программ базового уровня требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику ОДО.

II. 1.2. Формы аттестации

Формы аттестации	Содержание	Формы проведения	Оценки	Сроки
Входная диагностика	Мотивация поступления и причины выбора направленности, начальный уровень компьютерной грамотности (основы работы на ПК)	Собеседование	Наличие мотивации и подготовка или ее отсутствие	<i>Момент поступления</i>
Промежуточный контроль	Оценка качества усвоения программы по разделам	Выполненные работы, выставки	Уровни: высокий, средний, низкий	<i>В течение периода</i>

		Творческая активность (участие в мероприятиях)	Дипломы журнал посещаемости	<i>а</i> <i>обучения</i>
Итоговый контроль	Соответствие результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы заявленным целям, задачам и планируемым результатам обучения	Просмотр портфолио	Уровни высокий средний низкий	<i>В</i> <i>конце</i> <i>обучения</i>
	Проверка знаний и готовности к самостоятельному творческому труду или продолжению обучения по данной направленности	Исполнение проектов		
	Творческая активность - участие в мероприятиях и конкурсах разного уровня	Творческая активность		

Критерии результативности входной диагностики:

- мотивация поступления и причины выбора направленности, уровень подготовки (собеседование):
- наличие желания у учащихся и родителей посещать занятия по выбранному виду деятельности

Критерии результативности промежуточного контроля:

Выполненные работы по разделам программы				
№	Критерии	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1	Идея произведения	Создание и защита оригинального произведения	Создание произведения с элементами авторской идеи	Произведение, не имеющее авторской идеи
2	Наличие дополнительного материала	Наличие поискового и дополнительного материала	Мало поискового и дополнительного материала	Отсутствие дополнительного материала
3	Исполнение произведения	Аккуратно выполненные работы	Имеются погрешности в исполнении работ	Небрежное исполнение работ
Творческая активность				
1	Посещение мероприятий	Посещение 80% и выше	Посещение не ниже 50%	Посещение менее 50%
2	Участие в творческих конкурсах и выставках	Победители и призеры	Участники	Не участвовали

Критерии оценки итогового контроля:

Портфолио				
№	Параметры оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1	Самостоятельность	Самостоятельность	Помощь педагога в	Работы

	идеи и выполнения работы	идеи и выполнения работы	проведении работ при самостоятельной идее	выполнены по идее педагога и проведены с его помощью
2	Аккуратность исполнения	Аккуратно выполненные и оформленные работы	Имеются погрешности в исполнении работ	Небрежное исполнение работ
Итоговые работы				
1	Идея работы	Создание и защита оригинального произведения или проекта	Наличие авторской идеи	Отсутствие авторской идеи
2	Наличие дополнительного материала	Наличие поискового и дополнительного материала	Мало поискового и дополнительного материала	Отсутствие дополнительного материала
3	Исполнение произведения, презентации	Аккуратно выполненные работы	Имеются погрешности в исполнении работ	Небрежное исполнение работ
Творческая активность				
1	Соревновательная деятельность	Победители творческих конкурсов,	Участники творческих конкурсов	Участники менее 50% творческих конкурсов
2	Участие в мероприятиях	Постоянные участники выставок, фестивалей др.	Участники мероприятий объединения 50%	Менее 50% ,не посещали мероприятия

II. 2. Методические материалы

II. 2. 1. Методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, поисковый, исследовательский, проектный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

II. 2. 2. Технологии:

- проблемного, диалогового, дифференцированного обучения;
- игровые, репродуктивные, проектно-исследовательские, творческо-продуктивные технологии, направленные на формирование устойчивой мотивации к выбранному виду деятельности и самообразованию;
- профильные экскурсии;
- здоровьесберегающая технология.

II. 2. 3. Формы организации учебного занятия: беседа, практическое занятие, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, игра, конкурс, конференция, мастер - класс, презентация, просмотр учебных фильмов.

Тематика и формы методических материалов

Формы	Методическая продукция и материалы
Наглядные пособия	плакаты, макеты, образцы изделий, фотоматериалы, иллюстрации, работы учащихся
Медиапособия	уч.фильмы, презентации, коллекции изображений
Раздаточный материал	рекламных модулей, графических изображений и шрифтов
Учебники, книги	каталоги мебели и технического оборудования, проф.журналы

II. 2. 4. Алгоритм учебного занятия

Этап подготовительный: организационный - подготовка учащихся к работе

Этап основной:

- сообщение темы, цели занятия и мотивация деятельности учащихся
- усвоение новых знаний и способов действий
- проверка понимания - применение тренировочных упражнений практических заданий
- коррекция выполняемых практических заданий.

Этап итоговый: проверочный - просмотр работ, анализ и оценка успешности достижения цели, самооценка, определение перспективы последующей работы.

III. Список литературы

Для педагога:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.
6. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ и программ электронного обучения от 15 июля 2015 г.
7. Дмитриева Л.Н., Лохонина Л.А. Графический дизайн, дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа. МБОУ ДО ДЮЦ (г. Краснодар) <http://duc.centerstart.ru/sites/duc.centerstart.ru>.
8. Васильева С.В. Компьютерная графика и дизайн, дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа, МБУ ДО ДТДМ (г.Ярославль) <http://limonmalina.com/programma-adobe-photoshop.html>
9. Ньюарк К. М. Что такое графический дизайн, Астрель, 2015 г.
10. Херриот Л. М. Цифровой дизайн, Астрель, 2014 г.
11. Чернышёв О.В. Формальная композиция Минск, Харвест, 2015г.
12. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль С.-Пб.: Питер, 2015г.
13. Яцук О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий СПб.: БВХ-Петербург, 2015

Для детей и родителей:

- 1.Симонович С., Евсеев Г. Занимательный компьютер: Книга для детей, учителей и родителей. - М.: Аст-Пресс, 2002 г. – 284с. 13.
2. Кузнецов А.Н. Информатика. Тестовые задания. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002г. – 496с.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 2015. – 320 с.

Интернет-источники:

1. <http://de-lib.narod.ru> on-line библиотека: дизайн, реклама, полиграфия, web «Книги по дизайну и о дизайне для дизайнера»
2. <http://coreltuts.com/ru>
3. <http://compgraph.tpu.ru>
4. <http://corel.demiart.ru>
5. <http://www.cdx3.ru>
6. <http://www.worldskills.org/>
7. <http://worldskillsrussia.org/>
8. <http://autocad-lessons.ru/lessons/videoinventor/>
9. https://www.youtube.com/watch?v=YnL43cw7tuI&list=PLEmRz97ryrmmn0wyZNS_xoNsTuv1IPE5
10. <https://www.youtube.com/watch?v=T0vnSfekpK4&list=PLFA00F470FF94ECED>
11. <http://www.autodesk.ru/>
12. <http://inventor-ru.typepad.com>
13. <http://help.autodesk.com/> - справка по AutodeskInventor (видеоуроки, учебные пособия и демонстрационные ролики)
14. <http://3dtoday.ru> - портал для любителей и профессионалов, заинтересованных в 3D печати и сопутствующих технологиях