**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство Образования и Науки Калужской области ‌‌   
МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН "МЕЩОВСКИЙ РАЙОН"‌**​

**МКОУ Мещовская СОШ**

Рассмотрена на заседании педагогического совета

"29 " августа 2023 г.,

протокол №

УТВЕРЖДЕНА директором

УТВЕРЖДАЮ

Директор ОУ

Архипова Вероника Викторовна Ф.И.О.

(печать)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности

«Компьютерный дизайн»

Возраст обучающихся: 12-16 лет.

Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель программы: Кетова Ирина Александровна, учитель информатики

Мещовск, 2023

**Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

имеет техническую направленность.

Разработана в соответствии с:

• Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по

дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным

приказом Министерства просвещения РФ от 09.11. 2018г. №196 (в редакции

приказа Минпросвещения России от 30.09.2020 №533);

• Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных

общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо

Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и

молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11. 2015 № 09- 3242);

• Требованиями к образовательным программам дополнительного

образования детей (письмо Минобрнауки от 11 декабря 2006 г. №06-1844);

• Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические

требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления

детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного

государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28;

• Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические

нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности

для человека факторов среды обитания», утвержденными Постановлением

Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года №2.

Форма обучения: очная

Программа включает четыре раздела художественно – графических

программ: Paint, GIMP, PowerPoint, Blender, 3D-Builder.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать

знаниями работы в графических программах от более простых к более

сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и

дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно

переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое

последующее задание составлено так, что дети должны применять умения,

полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце

каждого изученного раздела делается итоговая работа которая показывает

чему научился ребенок за определенный период. При создании данной

программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети

получают практические навыки работы с компьютером и графическими

программами. Курс «Компьютерный дизайн» включает теоретические беседы

и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ,

дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации,

фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом

наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной

продукции с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение

современной компьютерной технологии, но и развитие художественного

вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Компьютерный дизайн» дает возможность при

использовании информационных технологий создать настоящее

художественное произведение.

Цели:

- развитие алгоритмического мышления как необходимого условия

профессиональной деятельности в современном информационном обществе,

предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на

более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными

ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;

-развитие творческих способностей детей и подростков в процессе освоения

технических и художественных основ дизайнерской деятельности;

-формирование и развитие компетенций обучающихся в области

использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе

знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования,

коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения

информационной безопасности личности обучающегося;

-развитие творческих способностей, овладение компьютером как средством

решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа,

подготовка учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях

технологически развитого общества;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с

учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к

продолжению образования в области информационных технологий и

созидательной деятельности с применением средств информационных

технологий.

Задачи:

Образовательные:

- Знакомство детей с основными видами компьютерной графики.

- Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с

использованием графических редакторов.

- Включение учащихся в практическую деятельность

- Развитие мотивации к сбору информации

Воспитательные:

- Формирование потребности в саморазвитии

- Формирование активной жизненной позиции

- Развитие культуры общения,

- Развитие мотивации личности к познанию

Развивающие:

- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность,

ответственность, активность, аккуратность.

- Развитие чувства прекрасного.

- Развитие творческой деятельности, и возможности использовать

знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.

- Развитие у учащихся навыков критического мышления.

- Раскрытие креативных способностей, подготовка к художественноэстетическому восприятию окружающего мира.

- Привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну,

оформлению.

- Развитие эмоциональной сферы, чувства души.

Решение задач предполагает:

- знакомство с графическими редакторами Paint, GIMP,

PowerPoint, 3D-Builder и Blender.

- использование графических примитивов;

- разработка эскизов;

- рисование рисунков с помощью графических редакторов

Paint;

обработка рисунков с помощью графического редактора

GIMP;

- помощь в постановке целей презентации;

- проработку плана презентации, её логической схемы;

- стилевое решение презентации;

- дизайн слайдов презентации;

- озвучивание презентации;

- сборку презентации;

- знакомство с программой 3D-Builder и затем с Blender;

- использование возможностей программ;

- разработка проекта;

- защита проекта и участие в конкурсах.

Данная программа рассчитана на 2 года обучения.

Возраст детей – учащиеся основного общего образования. Занятия

проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 68 часов.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям:

определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий,

организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики.

Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение

работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы,

анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита

работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки,

дедушки ребят и участие в конкурсах разного уровня.

В конце обучения – конкурс самопрезентаций,защита творческих работ

и проектов с использованием мультимедиа технологий.

Актуальность программы

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость

укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством.

Учащиеся получат представление о самобытности и оригинальности

применения компьютерной графики как вида искусства.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной

деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий

потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов

искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность,

ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

Актуальность программы состоит в том, что в процессе обучения у

детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особой

установки сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к

оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого

из её компонентов.

Согласно научным данным, дизайнерское мышление включает в себя

следующие параметры: конструктивность, целесообразность,

вариативность, гибкость; чувство стиля и стилевой гармонии. Помимо них

большое значение имеет мировоззренческая канва, т.е. понимание

взаимосвязи «Природа – Человек – Предметная среда». Формирование

дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне

может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметнопрактической деятельности.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как

компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют

специализированные графические приложения, позволяющие разработать все

что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля

или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную

графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и

прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по

компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры

тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы,

специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы

мультимедиа-презентаций.

Новизна программы

По сравнению с другими программами такой направленности данная

программа отличается тем, что программу осваивают обучающиеся

различных классов, и более того с различными интеллектуальными

способностями, в том числе и с умственной отсталостью.

Условия для реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд

условий:

1) Наличие индивидуальных компьютеров для возможности

индивидуальной работы каждого ученика.

2) Программа PAINT, GIMP, 3D-Builder, Blender, PowerPoint, 3DBuilder.

3) Возможность выхода в Интернет.

4) Методические пособия, дидактические материалы для учителя.

Учебно-тематический план

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование разделов и тем** | **Общее количество**  **учебных**  **часов** | **В том числе** | | **Электронные**  **(цифровые) образовательные ресурсы** |
| **Теорети ческих** | **Практи ческих** |
| 1 год обучения | | | | |  |
| 1 | Вводное занятие.  Инструктаж по ТБ.  Кибербезопасность. | 1 | 1 |  |  |
| 2 | Знакомство с интерфейсом GIMP.  Экспорт изображений. | 2 | 1 | 1 | GIMP |
| 3 | Обработка изображений с помощью средств GIMP | 2 |  | 2 | GIMP |
| 4 | Знакомство с интерфейсом  MS PowerPoint .  Создание слайдов. Вставка изображений в слайды | 3 | 1 | 2 | MS  PowerPoint |
| 5 | Настройка анимации и звука | 1 |  | 1 | MS  PowerPoint |
|  | Знакомство с  интерфейсом Paint и 3D Paint | 2 | 1 |  | 3D Paint |
|  | Использование графических примитивов  в Paint | 4 | 1 | 3 | 3D Paint |
|  | Работа с фрагментами | 4 | 1 | 3 | 3D Paint |
|  | Рисование узоров | 3 | 1 | 2 | 3D Paint |
|  | Вставка текста в растровый графический редактор | 2 | 1 | 1 | 3D Paint |
|  | Проектирование в Paint Защита проектов. | 10 | 1 | 9 | 3D Paint |
|  | | 2 год обучения | |  |  |
|  | Знакомство с интерфейсом 3D-Builder | 2 | 2 |  | 3D-Builder |
|  | Использование графических возможностей программы | 9 | 1 | 8 | 3D-Builder |
|  | Знакомство с интерфейсом Blender | 2 | 2 |  | Blender |
|  | Использование графических возможностей программы | 9 | 1 | 8 | Blender |
|  | Проектирование | 10 |  | 10 | Blender, 3D-  Builder, 3D  Paint |
|  | Защита проектов | 2 |  |  |  |
| Итого: 14 | | 68 |  |  |  |

Содержание программы

Занятие 1. Вводное занятие.

Теоретическая часть. Инструктаж по ТБ.

Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость

умения в современном мире создавать презентацию.

Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами

рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

Кибербезопасность.

Практическая часть. Просмотр рисунков победителей Школьный

патент-Шаг в будущее!» Лучшие самопрезентации учащихся.

Занятие 2-3. Знакомство с интерфейсом GIMP.

Экспорт изображений.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.

Настройка инструментов.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Занятие 4-5. Обработка изображений с помощью средств GIMP

Теоретическая часть. Объяснение материала по обработке

изображений с помощью средств программы.

Практическая часть.Применение изученного материала на практике.

Занятие 6-8. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Создание

слайдов. Вставка изображений в слайды.

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами

заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с

окном программы MSPowerPoint.

Использование изученных правил на практике.

Занятие 9. Настройка анимации и звука.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука,

гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Занятие 10-11. Знакомство с интерфейсом Paint (двухмерной и

трёхмерной).

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с

инструментами программы и Палитрой.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с

окном программы Paint. Использование Палитры.

Занятие 13-16. Использование графических примитивов в Paint

(двухмерной и трёхмерной).

Теоретическая часть. Настройка инструментов.

Практическая часть. Применение графических примитивов на

практике.

Занятие 17-19. Работа с фрагментами.

Теоретическая часть. Выделение фрагмента прямоугольной формы,

выделение фрагмента произвольной формы.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Занятие 20-22 Рисование узоров.

Теоретическая часть. Выбор узоров, использование инструментов.

Практическая часть. Рисование русских народных узоров

Новгородской области

Занятие 23-24. Вставка текста в растровый графический редактор.

Теоретическая часть. Объяснение возможности вставки текста в

рисунок.

Практическая часть .Научить вставлять текст в рисунки

Занятие 25-34. Проектирование.

Теоритическая часть. Этапы проектирование. Выбор темы. Построение

плана.

Практическая часть. Выполнение проекта. Защита работ.

Занятие 35-36 Знакомство с интерфейсом 3D-Builder.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом

программы. Техника безопасности.

Практическая часть. Создание примитивных объектов.

Занятие 37-45 Использование графических возможностей

программы.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом

программы.

Практическая часть. Создание проектов.

Занятие 46-47. Знакомство с интерфейсом Blender.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом

программы.

Практическая часть. Создание примитивных объектов.

Занятие 48-56 Использование графических возможностей

программы.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом

программы.

Практическая часть. Создание проектов.

Занятие 57-66 Использование графических возможностей

программы.

Практическая часть. Создание проектов в любой программе.

Занятие 67-68. Защита проектов

Практическая часть. Создание жюри из родителей учащихся.

Просмотр всех проектов. Выбор лучшего.

Планируемые результаты освоения

программы

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач

воспитания, развития и социализации обучающихся средствами курса.

Патриотическое воспитание:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и

научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни

современного общества; владение достоверной информацией о передовых

мировых и отечественных достижениях в области дизайна и информационных

технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой

трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного

выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение

и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом

осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных

поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений

в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил

безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;

готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении

учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к

взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;

готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции

нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации,

информационных процессах и информационных технологиях,

соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной

картины мира;

интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и

способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и

уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности,

установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление

совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного

благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков

самостоятельной работы с разнообразными средствами информационных

технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения,

ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной

деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной

деятельности;

Формирование культуры здоровья:

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью;

установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и

соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и

коммуникационных технологий (ИКТ).

Трудовое воспитание:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах

профессиональной деятельности, связанных с графическим дизайном и

информационными технологиями, основанными на достижениях науки

информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и

жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и

потребностей.

Экологическое воспитание:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их

решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей,

соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил

общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах,

в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы курса

отражают овладение универсальными учебными действиями —

познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии,

классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для

классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить

логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные

и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и

схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать

несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом

самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и

желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать

искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в

ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их

последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать

предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения

поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе

информации или данных из источников с учётом предложенной учебной

задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать

информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации

и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами,

иной графикой и их комбинациями;

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания,

установленного данной рабочей программой, отражают сформированность у

обучающихся умений:

работать с файловой системой персонального компьютера и облачными

хранилищами с использованием графического интерфейса: создавать,

копировать, перемещать, переименовывать, удалять и архивировать файлы

и каталоги;

соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств

информационно-коммуникационных технологий; иметь представление о

влиянии использования средств ИКТ на здоровье пользователя, уметь

применять методы профилактики заболеваний, связанных с использованием

цифровых устройств;

соблюдать сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права

при работе с приложениями на любых устройствах и в сети Интернет,

выбирать безопасные стратегии поведения в сети;

искать информацию в сети Интернет (в том числе по ключевым словам и по

изображению), критически относиться к найденной информации, осознавая

опасность для личности и общества распространения вредоносной

информации, в том числе экстремистского и террористического характера;

понимать структуру адресов веб-ресурсов;

использовать современные сервисы интернет-коммуникаций, цифровые

сервисы государственных услуг, цифровые образовательные сервисы;

представлять результаты своей деятельности в виде структурированных

иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций,

демонстрируя свободное владение умениями и навыками использования

информационных и коммуникационных технологий для поиска, хранения,

обработки и передачи и анализа различных видов информации; формировать

личное информационное пространство;

работать с различными графическими редакторами.