

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 31 августа 2017 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»

Автор – педагог дополнительного образования
Чернов Андрей Алексеевич

Срок реализации программы- 3 года

Название программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн»
Учреждение, реализующее программу	МБОУДО «Дворец творчества» г. Выборг
Составитель программы	Чернов Андрей Алексеевич педагог ДО МБОУДО «Дворец творчества»
Аннотация	Программа направлена на решение прагматических задач - получение обучающимися 8-15 лет практических навыков работы с аппаратными и программными средствами современных ЭВМ. Приобретая умения работать в текстовом и графическом редакторах, обучающиеся реализовывают интерес к выбранному научно-техническому направлению и развивают свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий
Год разработки программы	2017
Где, когда и кем Направленность программы	техническая
Направление (вид) деятельности	информатика, вычислительная техника
Вид программы по степени авторства	модифицированная
Вид программы по уровню освоения содержания программы	базовая
Вид программы по признаку возрастного предназначения	дополнительного образования
Охват детей по возрастам	8-15 лет
Вид программы по способу организации содержания	предметная
Срок реализации программы	3 года

Пояснительная записка.

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерная графика используется для создания мультимедийных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

Цель программы - не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Данная программа соответствует нормативным документам: Федеральному закону № 273 "Об образовании в РФ", Порядку организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждено приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008), уставу учреждения.

Программа «Компьютерный дизайн» рассчитана на детей 8-15 лет. Срок реализации дополнительной образовательной программы 3 года: 1-й год обучения (1-й блок 1 час в неделю) для учащихся 8-9 лет (освоение начальной технологии работы на компьютере, освоение графического редактора TuxPaint и начальное освоение графического редактора KoluerPaint), 2-й год обучения (2-й блок 1 час в неделю) для учащихся 9 классов (освоение графического редактора KoluerPaint), 3-й год обучения (3-й блок 1 час в неделю) для учащихся 11-15 лет (освоение начальной технологии работы в программе Gimp). Материал программы может изучаться не только последовательно в течение 3-х лет, но и по желанию учащихся они могут изучить только отдельные блоки программы.

Принцип изложения учебного материала – от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе.

Цель программы: обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися основ компьютерной графики, освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

Задачи:

Обучающие:

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
- сформировать навыки работы в графических редакторах: TuxPaint, KoluerPaint, Gimp;
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;
- проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

Развивающие:

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

Воспитывающие:

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

Форма обучения – очная.

Форма проведения занятий – аудиторная .

Форма организации занятий – всем составом объединения и индивидуально. Программа предусматривает использование следующих форм организации работы:

- *фронтальной* – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- *индивидуальной* – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

При наличии в объединении обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов для них разрабатывается индивидуальный учебный план.

Обучение ведется на русском языке.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики.

Примерная структура занятия.

- Организационный момент (2 мин).
- Разбор нового материала, теоретическая часть занятия (15 мин).
- Физкультминутка (3 мин).
- Работа за компьютером, выполнение практических заданий (20 мин).

- Подведение итогов занятия (10 мин).

Психолого-педагогический мониторинг процесса и результатов образовательной деятельности

Результат обучения ребёнка оценивается по его личным достижениям относительно собственных возможностей. Контроль за освоением программного содержания проводится по следующим этапам:

- 1) Входная диагностика знаний. В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний обучающихся в форме опроса.
- 2) Текущий контроль – это контроль за процессом и результатом обучения и коррекция ошибок и пробелов в знаниях, умениях и навыках. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на занятиях. Знания теоретического материала проверяются с помощью тестовых заданий.
- 3) Промежуточная аттестация. По завершению изучения темы и по завершении года обучения проводится самостоятельная итоговая работа.

Формы контроля:

- текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);
- итоговый (выставка творческих работ).

Планируемые результаты:

Личностные универсальные учебные действия.

У обучающегося будут сформированы:

- широкая мотивационная основа художественно-творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новым видам творчества, к новым способам самовыражения;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам исследования технологий и материалов;
- адекватное понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;
- выраженной познавательной мотивации;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;

Регулятивные универсальные учебные действия.

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;
- учитывать выделенные в пособиях этапы работы;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Обучающийся получит возможность научиться:

- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.

Коммуникативные универсальные учебные действия.

Учащиеся смогут:

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;

Обучающийся получит возможность научиться:

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- владеть монологической и диалогической формой речи;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

Познавательные универсальные учебные действия.

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных и творческих задач и представления их результатов;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- обобщать (выделять класс объектов по к/л признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- Проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- использованию методов и приёмов художественно-творческой деятельности в основном учебном процессе и повседневной жизни.

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела	количество часов	
		теория	практика
1	Введение в программу. Знакомство с основными устройствами компьютера	2	4
2	Знакомство с интерфейсом Paint	2	6
3	Использование графических примитивов в Paint.	2	10
4	Работа с фрагментами	2	14
5	Рисование узоров	2	16
6	Использование масштаба	2	16
7	Использование графических примитивов MicrosoftOffice	2	18
8	Знакомство с интерфейсом GIMP	2	18
9	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint	2	18
10	Настройка анимации и звука.	2	18
11	Подведение итогов. Конкурс	2	4
	Итого	22	122

Календарный учебный график

Начало занятий:

- для обучающихся 1 года обучения – 11 сентября 2017 года
 - для обучающихся 2 и последующих лет обучения – 01 сентября 2017 года
- Окончание учебного года: 31 мая 2018 года.

Количество учебных недель в году – 29.

Каникулы – с 01 июня по 31 августа 2018 года.

Дополнительные каникулярные дни в связи с праздниками:

4 ноября, с 1 по 8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 и 2 мая, 9 мая.

Продолжительность занятий для детей школьного возраста – 45 минут.

Перерыв между занятиями – 10-15 минут.

Организация промежуточной аттестации: проводится промежуточная аттестация обучающихся два раза в год (в середине и в конце учебного года)

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в кабинете информатики.	2
2	Вводное занятие. Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения создавать презентацию.	2
3	Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Просмотр рисунков победителей конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшие самопрезентации учащихся.	2
4	Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Просмотр рисунков победителей конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшие самопрезентации учащихся.	2
5	Знакомство с интерфейсом Paint. Запуск программы. Инструменты и палитра.	2
6	Знакомство с интерфейсом Paint. Запуск программы. Использование палитры.	2
7	Использование графических примитивов в Paint. Настройка инструментов	2
8	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике.	2
9	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике.	2
10	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике	2
11	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике	2
12	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике	2
13	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике	2
14	Использование графических примитивов в Paint. Применение графических примитивов на практике	2
15	Работа с фрагментами. Выделение фрагмента.	2

16	Работа с фрагментами. Выделение фрагмента.	2
17	Работа с фрагментами. Выделение фрагмента прямоугольной формы. Применение изученного материала на практике.	2
18	Работа с фрагментами. Выделение фрагмента прямоугольной формы. Применение изученного материала на практике.	2
19	Работа с фрагментами. Выделение фрагмента произвольной формы. Применение изученного материала на практике	2
20	Работа с фрагментами Выделение фрагмента произвольной формы. Применение изученного материала на практике	2
21	Рисование узоров. Использование фрагментов для рисования узоров.	2
22	Рисование узоров. Использование фрагментов для рисования узоров.	2
23	Рисование узоров. Использование фрагментов для рисования витражей.	2
24	Рисование узоров. Использование фрагментов для рисования витражей.	2
25	Рисование узоров. Использование фрагментов для рисования узоров и витражей	2
26	Рисование узоров. Использование фрагментов для рисования узоров и витражей	2
27	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей. Использование масштаба для создания рисунков.	2
28	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей. Использование масштаба для создания рисунков.	2
29	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей. Создание рисунков с использованием масштаба.	2
30	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей. Создание рисунков с использованием масштаба.	2
31	Создание рисунков из пикселей. Создание рисунков с использованием масштаба.	2
32	Создание рисунков из пикселей. Создание рисунков с использованием масштаба.	2
33	Создание рисунков из пикселей. Создание рисунков с использованием масштаба.	2
34	Создание рисунков из пикселей. Создание рисунков с использованием масштаба.	2
35	Вставка текста в растровый графический редактор. Возможность вставки текста в рисунок.	2
36	Вставка текста в растровый графический редактор. Вставка текста в рисунки.	2

37	Знакомство с интерфейсом MikrosoftOffice. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.	2
38	Запуск программы. Знакомство с интерфейсом программы. Применение изученного материала на практике.	2
39	Использование графических примитивов MikrosoftOffice. Настройка инструментов.	2
40	Использование графических примитивов MikrosoftOffice. Применение графических примитивов на практике	2
41	Использование графических примитивов MikrosoftOffice. Применение графических примитивов на практике	2
42	Использование графических примитивов MikrosoftOffice. Применение графических примитивов на практике	2
43	Использование графических примитивов MSOffice. Применение графических примитивов на практике	2
44	Использование графических примитивов MikrosoftOffice. Применение графических примитивов на практике	2
45	Использование графических примитивов MikrosoftOffice.Применение графических примитивов на практике	2
46	Использование графических примитивов MikrosoftOffice.Применение графических примитивов на практике	2
47	Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений. Запуск программы. Настройка инструментов.	2
48	Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений. Запуск программы. Настройка инструментов. Применение изученного материала на практике	2
49	Обработка изображений с помощью средств программыGIMP.	2
50	Обработка изображений с помощью средств программыGIMP.	2
51	Обработка изображений с помощью средств программы. GIMP. Применение изученного материала на практике.	2
52	Обработка изображений с помощью средств программы. GIMP. Применение изученного материала на практике.	2
53	Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint . Запуск программы. Правила заполнения слайдов.	2
54	Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint . Запуск программы. Правила заполнения слайдов.	2

55	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint .Создание слайдов.	2
56	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint .Создание слайдов. Правила заполнения слайдов.	2
57	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Вставка изображений в слайды	2
58	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Вставка изображений в слайды	2
59	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Фронтальная практическая работа: Применение изученных правил на практике	2
60	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Фронтальная практическая работа: Применение изученных правил на практике.	2
61	Настройка анимации и звука. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентаций. Демонстрация презентаций.	2
62	Настройка анимации и звука. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентаций. Демонстрация презентаций.	2
63	Настройка анимации и звука. Применение изученного материала на практике.	2
64	Настройка анимации и звука. Применение изученного материала на практике.	2
65	Настройка анимации и звука. Применение изученного материала на практике.	4
66	Настройка анимации и звука. Применение изученного материала на практике.	4
67	Конкурс слайд фильмов. Создание жюри из родителей и учащихся. Просмотр всех слайдов-фильмов. Выбор лучшего.	4
68	Конкурс слайд фильмов. Создание жюри из родителей и учащихся. Просмотр всех слайдов-фильмов. Выбор лучшего	4

Пронито и пронумеровано на 11
листах

Директор МБОУДО «Дворец творчества»


Е.С. Дмитриева

