

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Гимназия № 441 Фрунзенского района Санкт-Петербурга**

«ПРИНЯТО»

Общим собранием
работников образовательной организации
Протокол № 5
от 13.06.2024 года

«УТВЕРЖДЕНО»

приказом директора
от 13.06.2024 года №110

Директор _____ Н. И. Кулагина



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Про дизайн»**

Возраст учащихся: 10 – 18 лет

Срок реализации: 1 год

**Верхогляд Олеся Максимовна,
педагог дополнительного образования**

Санкт – Петербург,

2024г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Про дизайн» имеет техническую направленность и ориентирована на приобщение школьников к основам дизайна и развития их творческого потенциала.

Программа ознакомительного уровня. Ознакомительный уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особая установка 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 стилиевой 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 предметно-практической деятельности.

Курс строится по принципам непрерывности художественного образования, наглядности, системности и последовательности обучения, единства теории и практики. Программа направлена на развитие художественно – современного дизайна.

В содержании курса сделан акцент на художественное восприятие, на развитие воображения, фантазии и мышления при разработке и выполнении графических работ.

Ценность программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией.

Актуальность

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудовые затраты в работе редакций и издательств также составляют художественные программы.

Изучение курса программы дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера технологий в области векторной графики.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Отличительная особенность

Отличительной особенностью данной образовательной программы является проектная деятельность. Дети по обозначенному заданию с определенными требованиями выполняют самостоятельные или коллективные проекты. Каждый ребенок будет вовлечен в процесс того или иного проекта от наброска до готового варианта. Благодаря этой программе дети смогут освоить основные этапы над дизайн проектом идея, набросок, проработка, поиск, исполнение, представление проекта.

Педагогическая целесообразность

Программы состоит в том, что в учебном процессе акцент сделан на создание художественного образа, в котором проявляются культурные, социальные и психологические аспекты личности.

Предусматривается использование разнообразных форм и методов организации деятельности учащихся: теоретические и практические занятия, работа со справочной литературой, коллективное творчество, проектная деятельность, общее обсуждение выполненных работ.

В процессе освоения программы учащиеся овладевают некоторыми приемами художественного конструирования и сами пробуют себя в роли дизайнера.

Все задания программы ориентированы на практическое применение в жизни, создание современной эстетической среды, как в школе, так и в повседневной жизни.

Адресат программы

Образовательная программа рассчитана на детей 10-18. Набор учащихся осуществляется на бесконкурсной основе, в объединение принимаются все желающие.

Количество учащихся

Количество детей в группе первого и второго годов обучения равно 15 человек.

Объем и срок освоения программы

Сроки реализации программы: 1 год.

На реализацию программы отводится 2 часа в неделю (два занятия в неделю по 45 мин), всего 72 часа в год или 1 раз в неделю по два занятия с 10- минутным перерывом между занятиями.

Формы организации учебного процесса

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется малыми группами (2-3 человека) или индивидуальная работа.

Цель и задачи программы

Цель - интеллектуальное и творческое развитие учащихся посредством программирования и мультимедийного творчества.

Задачи программы

Обучающие:

- овладение умениями векторной и растровой графики при создании цифровых изображений;
- формирование умения следовать устным инструкциям;
- расширение представления о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей;
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям художественной направленности.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе:	
			теоретическое	практическое

Раздел 1 «Введение в образовательную деятельность»		2	2	-
1.1	Техника безопасности и организация рабочего места.			
Раздел 2 «Знакомство с программным обеспечением «Krita»		4	2	4
2.1.	Инструменты для работы с растровым изображением	2	1	3
2.2.	Инструменты для работы с векторными изображениями	2	1	1
Раздел 3 «Знакомство с основами в дизайне»		42	21	19
3.1	Виды композиции . Понятие композиции	2	1	1
3.2	Сочетание простых цветовых решений	2	1	1
3.3	Свойства пространственной формы предметов.	2	1	1
3.4	Соотношение размеров, равновесие масс	2	1	1
3.5	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	2	1	1
3.6	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	2	1	1
3.7	Понятие статики и динамики в композиции	2	1	1
3.8	Простые формы	2	1	1
3.9	Управление тоном и цветом	2	1	1
3.10	Простые векторные формы	2	1	1
3.11	Слой и работа с растром	2	1	1
3.12	Управление слоями . Типы слоев	2	1	1
3.13	Понятие графический дизайн	2	1	1
3.14	Основные элементы графического дизайна	2	1	1
3.15	Основные стили в дизайне	2	1	1
3.16	Знакомство с картой ассоциаций и стилистическим дизайнрешением	2	1	1
3.17	Знакомство с фирменным стилем в дизайне	2	1	1
3.18	Знакомство с полиграфической продукцией	2	1	1
3.19	Знакомство с оформлением интернет-сайтов	2	1	1
3.20	Знакомство с книжными макетами и иллюстрацией	2	1	1
Раздел 4 «Проектная деятельность»		16	5	11
4.1	Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта.	2	1	1

4.2	Выбор учащимися направление проекта	6	2	4
4.3	Разработка учащимися проекта	6	1	5
4.4	Презентация итогового проекта	2	1	1
Раздел 5 «Массовая работа учащимися»		4		4
5.1	Участие детей в конкурсах, выставках, фестивалях.	4	-	4
Раздел 6 «Промежуточная и итоговая аттестация учащихся».		2		2
6.1	Групповой итоговый проект	2	-	2
Раздел 7 «Итоговое занятие».		2		2
7.1	Итоговой занятие	2	-	2
Итого: 72 часов		72	30	42

Содержание учебного плана

№ п/п	Тема	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучения и воспитания	Ожидаемые результаты	Формы контроля
Раздел 1 «Введение в образовательную деятельность»						
1.1	Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой курса	беседа	Презентация	Познакомить детей с правилами безопасного пользования компьютерами, программой курса	опрос
Раздел 2 «Знакомство с базовыми инструментами Krita»						
2.1.	Инструменты для работы с растровым изображением	Понятие векторной графики Создание изображения в векторной графике	беседа практическая работа	Презентация, компьютер, конструктор	Познакомится с растровым изображением . Создание работы в растровой графике.	3
2.2.	Инструменты для работы с векторным изображением	Понятие растровой графики Создание изображения в растровой графике		Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением,	Познакомиться с векторным изображением. Создание работы в векторной графике.	текущий контроль результат практику ма
Раздел 3 «Знакомство с основами в дизайне»						

3.1.	Виды композиции . Понятие композиции	Виды композиции , применение композиции .Основные понятия композиции	беседа практическая работа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением,	Познакомить с основными видами композиции . Применение композиции в работе с изображениями	текущий контроль результата практику ма
3.2.	Сочетание простых цветовых решений	Цветовой круг итена . Базовые сочетания цветов		Интерактивная доска, компьютеры с программны м обеспечением,	Работа с цветовым кругом . Поиск цветовых сочетаний Понятие цветовых сочетаний	текущий контроль результата практику ма
3.3	Свойства пространственной формы предметов	Геометрический вид (конфигурация) Величина. Положение в пространстве Масса .Фактура. Текстура. Цвет Светотень	практическая работа	Интерактивн ая доска, компьютеры с программным обеспечение м	познакомиться со свойствами пространственной формы материальных предметов	Опрос
3.4	Соотношение размеров, равновесие масс	Средствами композиции являются линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветовое), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива.	практическая работа		Основные средства композиции. Свойства и качество композиции	

3.5	Применение правил композиции в рекламе и плакатах	Принцип целостности .Использование единой цветовой гаммы .Золотое сечение	практическая работа	Понятие целостности композиции Правила целостности композиции
-----	---	---	---------------------	--

3.6	<p>Применение правил композиции при создании многостраничных документов</p>	<p>Единообразие. Заголовки одинаковой значимости оформляются в одном стиле, иллюстрации завершаются либо открытым, либо закрытым способом, кегль шрифта основного текста неизменен и т. д.). Гармоничность. Ощущение дисгармонии создадут миниатюрные иллюстрации, размещенные по соседству с полосными, тексты, набранные сильно отличающимися по размеру и по рисунку шрифтами. Удобочитаемость. Следование этому принципу проявляется в четком следовании стандартам, предоставляющих рекомендации относительно формата издания, формата полосы набора, кегля шрифта, интерлиньяжа, размеров полей.</p>	практическая работа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	<p>Применение знаний композиции к многостраничным продуктам</p>	<p>текущий контроль – результат тпрактику ума</p>
3.7	<p>Понятие статики и динамики в композиции</p>	<p>Композиция бывает: Статичная: создает впечатление спокойного состояния фигур. Статику хорошо передают прямоугольник и квадрат. Динамичная: создает иллюзию движения (за счет противопоставления форм и масштабов, использования диагональных линий и объектов под наклоном). Пример динамичной фигуры: треугольник вершиной вниз.</p>	практическая работа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	<p>Научиться создавать композиции в статике и динамике</p>	<p>текущий контроль – результа т практику ма</p>
3.8	<p>Простые формы</p>	<p>простые формы при создании персонажей конструкции, внешнего вида, цвета, фактуры</p>	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	<p>Умение использовать простые формы при создание дизайна</p>	<p>текущий контроль результата т практику ма</p>

3.9	Управление тонами цветом	Цветовая гармония в дизайне ,сочетание цветов с учетом всех их основных характеристик	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Изучение тонального контраста . Цветовой тон	текущий контроль – результат практику ма
3.10	Простые векторные формы	способ представления графических объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами.	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Работа со слоями . Применение слоев к векторной и растровой графике	текущий контроль – результат практику ма
3.11	Слои и работа с растром	Растровые изображения, также известные как растровая графика, состоят из мельчайших квадратиков (пикселей), организованных в виде особой прямоугольной сетки.	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением		текущий контроль – результат практику ма
3.12	Управление слоями . Типы слоев	Применение слоев для работы с отдельными элементами изображение . Эффекты слоев	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с	Научится применять слои при работе с изображением	текущий контроль –

		Понятие маски . Эффект наложения слоя		программным обеспечением	Изучение различных эффектов наложения слоя при работе с изображением . Применение различных масок при работе с изображением	результат практика
3.13	Понятие графический дизайн	Графический дизайн представляет собой средство визуальной коммуникации, а именно выражение идей и смыслов через статические изображения и анимацию, формы и линии, размер и пространство, цвет и текстуру, шрифты, которые складываются в целые образы.	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Понятие видов графического дизайна Объекты графического дизайна логотипы, знаки или шрифты – предназначены одновременно и для художественной подачи материала, и для формирования визуально-коммуникативной среды.	текущий контроль – результат практика

		графический дизайн связан непосредственно с рисованием объектов рукой на плоскости.				
3.14	Основные элементы графического дизайна	Точка или знак — это самый маленький и самый основной элемент графического дизайна. Линия — это контур, имеющий ширину и цвет. Формы — это области, которые выделяются из окружающего их пространства благодаря определенной или подразумеваемой границе или различиям в значении, цвете или текстуре. Формы изображают объем и массу, или трехмерные части объектов, которые занимают пространство. Пространство — это пространство вокруг, внутри или между элементами дизайна. Цвет — это, пожалуй, самый важный элемент любого дизайна, поскольку он может сделать или разрушить его эффективность.	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Применение полученных знаний создание графических элементов изображение Разбираться в различных стилях графического дизайна Разбираться в построение схемы для поиска дизайн решения	текущий контроль – результат практику ма
3.15	Основные стили в дизайне	Стили дизайна. Классицизм, неоклассицизм, минимализм, арт-деко, Прованс, хай-тек, лофт, кантри, шебби шик, готика, барокко, арт-нуво, романский, ретро, скандинавский, современный	практическая работа, беседа			текущий контроль – результат
3.16	Знакомство с картой ассоциаций и стилистические решения в дизайне	Инструмент разработки дизайна, который позволяет упорядочить поток мыслей и определить направление дизайнерской мысли.	практическая			

		Три уровня ассоциации	работа, беседа			практику ма
3.17	Знакомство с фирменным стилем в дизайне	Фирменный стиль — это единый набор компонентов, которые демонстрируют идентичность бренда или компании. Их можно увидеть, прочесть, услышать — непосредственно ощутить.	практическая работа, беседа		Изучить основные элементы фирменного стиля	текущий контроль – результат практику ма
3.18	Знакомство с полиграфической продукцией	Полиграфическая продукция - изготовление печатной продукции путем переноса изображения на бумагу. Это могут быть визитки, листовки буклеты, брошюры, журналы, открытки, наклейки, папки, блокноты, флаеры, билеты, печать календарей всех видов.	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Изучение видов и форм полиграфической продукции	текущий контроль – результат практику ма
3.19	Знакомство с оформлением интернет-сайтов	Разработка структуры и визуального представления сайта, включая работу над шрифтом, цветом, типографикой, изображениями и другими элементами.	практическая работа, беседа		Изучение правил верстки интернет-сатов	текущий контроль – результат

		Концепция сайта — первый шаг в создании веб-дизайна.				т практику ма
3.20	Знакомство с книжными макетами и иллюстрацией	Правила верстки макета книги. Постраничное оформление книги . Разработка общего дизайн оформления книги	практическая работа, беседа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Изучение основных элементов верстки книги	текущий контроль – результат практику ма
Раздел 4 «Проектная деятельность»						
4.1	Понятие проекта, его структура. Основные этапы	Понятие построение дизайн проекта . Разделение проектной деятельности на этапы	беседа, практическая работа	Интерактивная доска, компьютеры с	Умение использовать возможности программной среды	текущий контроль –

	разработки проекта.	него		программным обеспечением,	Krita для создания Графических проектов	результат практику ма
4.2	Выбор учащимися направление проекта	Выбор направление проекта Выбор дизайн оформления проектаЦветовое решение проекта	Практическая работа	Интерактивная доска, компьютеры с программным обеспечением	Умение задать тон и направление проекта Работа с набросками и идеями	текущий контроль – результат практику ма
4.3	Разработка учащимися проекта	Разработка основной концепции проект Разработка идеи проекта	Практическая работа		Работа с набросками , выбор наиболее интересного дизайн решения для будущей дизайн концепции	текущий контроль – результат практику ма

					наглядном виде.	
4.4	Презентация итогового проекта	Представление концепции проекта учащимися			Умение представлять свои дизайн разработки .Умение структурировать свои разработки	
Раздел 5 «Массовая работа с учащимися»						
5.1	Участие детей в конкурсах, выставках, фестивалях.	Отбор лучших работ для выставок. Подготовка работ к выставке. Участие в выставке. Выполнение конкурсных работ по заданным темам.	Выставка, конкурс	Демонстрация работ	Участие в выставках и конкурсах разного ранга	
Раздел 6 «Промежуточная и итоговая аттестация учащихся».						
6.1	Групповой итоговый проект	Проверка знаний, умения, навыков и коммуникации учащихся	Практическая работа	Раздаточный материал	Демонстрация полученных знаний.	
Раздел 7 «Итоговое занятие».						
7.1	Итоговое занятие	Подведение итогов деятельности учащихся за второй год обучения. Рекомендации по работе в летний период.	Выставка, конкурс	Презентация	Положительная динамика результативности.	

Планируемые результаты

В результате учебной деятельности обучающийся сформирует навыки построения композиции и основ цветового решения, приобретет умение выбирать наиболее оптимальные инструменты и приемы работы в соответствии с поставленными задачами. Сформирует навыки работы с современным программным обеспечением для графического дизайна.

Планируемые результаты

По итогам освоения образовательной программы обучающиеся должны сформировать следующие компетенции:

1. знакомство с основами работы на прикладном компьютере
2. формирование навыков выполнения работ в команде;
3. знакомство с основами профессиональных графических редакторов;
4. иметь представление о сферах применения графического дизайна
5. формирование навыков решения индивидуальной поставленной задачи, проекта у учащихся.

Предметные результаты:

1. знание основных инструментов программного обеспечения Krita;
2. знание основных принципов работы с цветами;
3. знание основных принципов композиции;
4. знание основных принципов работы с ручным инструментом.

Личностные результаты:

1. мотивация к самообразованию;
2. активная жизненная позиция;
3. пунктуальность, ответственность, целеустремленность;
4. коммуникативная компетентность;
5. поддержка здорового образа жизни;
6. воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, любви и уважения к Отечеству, чувства гордости за свою Родину.

Метапредметные результаты:

1. развитие творческого мышления;
2. формирование личностного и профессионального самоопределения;
3. умение находить и критически оценивать информацию, отличать новое от известного;
4. навыки самостоятельной работы.

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	количество
Книгопечатная продукция (кол-во на группу)	
Общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования	1 шт
рабочая программа	1 шт
технические средства обучения (кол-во на группу)	
мультимедийный компьютер с художественным программным обеспечением	12 шт
телевизор	1 шт
Экранно-звуковые пособия (кол-во на группу)	
электронные методические разработки	https://docs.krita.org/en/
Программное обеспечение	Программное обеспечение Krita
Учебно-практическое оборудование (кол-во на группу)	

столы, парты	8
стулья	16
мебель для книг и оборудования	1
wi-fi (15 Мбит/сек);	

Формы аттестации Механизм оценивания образовательных результатов

Аттестация проводится в форме выполнения индивидуальных и групповых заданий по пройденному материалу. Контроль в указанной форме осуществляется как промежуточный, так и итоговый. Отметочная форма контроля отсутствуют. Оценка производится на основе критериального оценивания. По итогам работы над групповыми и индивидуальными проектами проводится обсуждение результатов в коллективе с опорой на Лист Задач, исправление ошибок и, тем самым, коррекция и закрепление полученных знаний.

Сам проект считается выполненным, когда ребята объявили что Лист Задач полностью выполнен, предоставили готовый проект, а преподаватель зафиксировал, что все критерии из Листа Задач действительно выполнены.

Кроме того, планируется

- Решение задач в рамках диагностики каждого блока занятий и отдельных уроков;
- участие в конкурсах ;
- создание проекта по итогам каждого модуля, по итогам полугодия(не позднее 18-занятия) и по итогам года(36 занятие)

Критерии оценки

Высокий уровень – учащийся глубоко изучил учебный материал, последовательно и исчерпывающе отвечает на поставленные вопросы, задание выполняет правильно, уверенно и быстро; владеет логическими операциями, умеет выделять существенные признаки и выделяет самостоятельно закономерности; хорошо ориентируется в изученном материале, может самостоятельно найти нужный источник информации, умеет самостоятельно наблюдать и делать простые выводы; проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности, самостоятельно занимается дома, помогает другим, активно участвует в конкурсах, проявляет доброжелательность.

Средний уровень – учащийся знает лишь основной материал, на заданные вопросы отвечает недостаточно четко и полно, при выполнении практической работы испытывает затруднения, устраняет отдельные неточности с помощью дополнительных вопросов педагога, может допускать ошибки, не влияющие на результат; владеет логическими операциями частично, группирует по несущественным признакам; не всегда может определить круг своего незнания и найти нужную информацию в дополнительных источниках; понимает различные позиции других людей, но не всегда проявляет доброжелательность, дает обратную связь, когда уверен в своих знаниях, проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только при изучении определенных тем или на определенных этапах работы.

Низкий уровень – учащийся не может достаточно полно и правильно ответить на поставленные вопросы, имеет отдельные представления об изученном материале, при выполнении практической работы задание или не сделано, или допущены ошибки, влияющие на результат; логические операции не сформированы; самостоятельно не может определять круг своего незнания, не может делать самостоятельные выводы; редко понимает и принимает позицию других людей, считая свое мнение единственно верным, присутствует на занятиях, но не активен, выполняет задания только по четким инструкциям и указаниям педагога.

Оценочные материалы

Показателями результативности освоения программы служат сформированные компетенции, которыми смогут обладать учащиеся. Результативность деятельности по программе также определяется следующими критериями:

- уровень усвоения разновидностей творческой деятельности;
- самостоятельность в работе: самостоятельное выполнение заданий от педагога выполнение с помощью консультантов;
- трудоемкость: сложность выполнения работ и заданий, творческий подход;
- креативность: владение навыками работы в предлагаемых обстоятельствах, самостоятельность замысла и творческих идей;
- качество исполнения: грамотный подход в выполнении поставленных задач педагогом, непонимание поставленных задач частично или необходимость в помощи педагога;
- оригинальность работы: оригинальный подход, использование разных видов творчества, вариативность, образность.

Методические материалы

Формы проведения занятий

Формы организации деятельности

Основными формами организации деятельности детей являются:

Групповая – групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг- друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы (предусмотрена коллективная работа).

Фронтальная – предполагает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся детей через беседу, лекцию. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию.

Индивидуальная – предполагает самостоятельную работу обучающихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества.

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, возвращаясь к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

Формы работы на занятиях:

- беседы;
- просмотр иллюстративного материала (презентаций);
- дидактические упражнения;
- практические задания для отработки необходимых навыков;
- рассказ по теме;
- работа по образцу;
- создание стиля по собственному замыслу.

Беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа и проекты. Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

- Обучение в активной познавательной деятельности. Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах и группах друг с другом.
- Индивидуальное обучение. Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
- Преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
- Практико-ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
- Принцип развивающего обучения ориентировано на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

ЛИТЕРАТУРА

Нормативные акты

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 г.). Ратифицирована Постановлением ВС СССР 13 июня 1990 г. № 1559-1 // СПС Консультант Плюс.
2. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Приказ Министерства образования Российской Федерации от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 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"».
6. Положение о дополнительных общеразвивающих программах;
7. Устав учреждения

Список литературы для педагога:

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров/Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018 — 272 с. - ISBN:978-5-389-13369-3 - Текст электронный.
2. Берман Д. DoGoodDesign: как дизайнеры могут изменить мир/Д. Берман. — М.: Символ,2015 — 200 с. - ISBN 978-5-93286-163-9 — Текст электронный.
3. Воскобойников Ю.Е. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное пособие/Ю.Е. Воскобойников. — СПб.: Планета Музыки, 2015 — 104 с. - ISBN:978-5-8114-1766-7 – Текст электронный.

4. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа/К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан. — СПб.: Питер, 2013 — 272 с. - ISBN: 978-5-496-00142-7 - Текст электронный.
5. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.:Юрайт, 2020 — 209 с. - ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный.
6. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов /Е.Э.Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е.Э.Павловская.— 2-е изд., перераб. и доп.—Москва: Издательство Юрайт, 2024.— 119с.— (Высшее образование). — ISBNт978-5-534-11169-9.— Текст : электронный.
7. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019 — 240 с. - SBN: 978-5-496-01804-3 – Текст электронный.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов/ А.Н.Лаврентьев [и др.]; под редакцией А.Н.Лаврентьева.— 3-е изд., испр. и доп.— Москва:Издательство Юрайт, 2024.— 215с.— (Высшее образование).— ISBN 978-5-534-16034-5. —Текст : электронный Московский музей дизайна : [сайт] . - Москва , 2012 . - URL : <https://moscowdesignmuseum.ru/> . - Текст : электронный.

Список литературы для детей:

1. Зиновьева Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно- методическое пособие / Е. А. Зиновьева ; [научный редактор О. И. Ган]. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2016. — 115, [1] с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. - Текст электронный
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2- е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт , 2019. — 119 с. ISBN 978-5- 534-11169-9. — Текст : электронный .
3. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 560 с. - ISBN: 978-5-9775-0181-1 – Текст электронный.
4. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с. - ISBN: 5-94157-411-8 - Текст электронный .

Интернет-ресурсы

1. Руководства программы Krita- : [сайт] . - Нидерланды , 2022 . - URL: <https://docs.krita.org/> - Текст электронный .
2. Основы цветоведения - : [сайт] . - Санкт-Петербурга , 2024 . - URL: <https://learn.fluffyann.ru/> - Текст электронный .
3. Правила композиции - : [сайт] . - Москва , 2023 . - URL : <https://skillbox.ru/> - Текст электронный .
4. Основы графического дизайна - : [электронное пособие] . - Пермь , 2021 . - URL: <https://docs.yandex.ru/> - Текст электронный .

Глоссарий

В образовательной программе используются следующие термины и понятия:

Общие термины:

Дополнительная общеобразовательная программа – документ, определяющий содержание дополнительного образования. К дополнительным образовательным программам относятся: дополнительные общеразвивающие программы, дополнительные предпрофессиональные программы (Ст.12 п.4 ФЗ-273 «Об образовании в РФ»).

Учебный план – документ, который определяет перечень, последовательность и распределение по периодам обучения учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности и, если иное не установлено настоящим Федеральным законом, формы промежуточной аттестации обучающихся.

Рабочая программа – часть образовательной программы, определяющий объем, содержание и порядок реализации дополнительных общеобразовательных программ.

Учащиеся – лица, осваивающие образовательные программы начального общего, основного общего или среднего общего образования, дополнительные общеобразовательные программы;

Средства обучения и воспитания – приборы, оборудование, включая спортивное оборудование и инвентарь, инструменты (в том числе музыкальные), учебно-наглядные пособия, компьютеры, информационно- телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации общеобразовательной програм