

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ «СЛАВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ
КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ» ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БОЛЬШАКОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Принята на заседании
педагогического совета
«15» мая 2023г.
Протокол № 4

Утверждаю
Директор МБОУ «Большаковская СОШ»
Близнюк М.А.
Приказ № 140/1 от «15» мая 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 7 - 11 лет
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Бутова Маргарита Игоревна,
учитель начальных классов

п. Большаково
2023

Пояснительная записка

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Предметом графического дизайна как учебной дисциплины является процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование» в сфере дополнительного образования детей. С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущая идея программы – создание современной творческой образовательной среды, способствующей самореализации и социализации ребенка, своевременному развитию личности ребенка, раскрытию его творческого потенциала и развитию коммуникативных навыков. Графический дизайн - проектно-художественная деятельность, направленная на создание или изменение визуально-коммуникативной среды, в соответствии с определёнными задачами и требованиями. Графика относится к пространственным (пластическим) искусствам, то есть графическое художественное произведение имеет конкретный материальный носитель. Она отражает действительность в наглядных, зрительно воспринимаемых образах, в которых узнаются формы самой действительности и благодаря методам обобщения, типизации, воображению художника получает возможность эстетически раскрывать временное развитие событий, духовный облик, переживания, мысли, взаимоотношения людей, воплощать общественные идеи.

Ключевые понятия

Адрес файла – полное обозначение файла с указанием логического диска, пути к файлу и имени.

Алгоритм – это конечная последовательность однозначных предписаний, исполнение которых позволяет с помощью конечного числа шагов получить решение задачи, однозначно определяемое исходными данными.

Анимация – это оживление изображения.

Блокнот – программа, которая используется для написания каких-либо текстов, или для создания страниц посредством написания гипертекста (HTML). Блокнот есть по умолчанию на компьютере у каждого пользователя операционной системы Windows.

Графический планшет – устройство для создания изображения с помощью графических редакторов. Также его можно использовать вместо мыши.

Графический пользовательский интерфейс – обеспечивает возможность управления поведением вычислительной системы через визуальные элементы

управления - окна, списки, кнопки, гиперссылки и т.д. Первые операционные системы использовали способ взаимодействия через командную строку.

Графический редактор – программа на компьютере, позволяющая создавать и редактировать изображения на экране компьютера: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения и т.д. Некоторые графические редакторы обеспечивают возможность получения изображений трехмерных объектов, их сечений и разворотов.

Диск – магнитный носитель информации, представленной в виде файлов.

Имя файла – обозначение файла, которое состоит из собственного имени и расширения.

Клавиатура – устройство для ввода в ПК алфавитно-цифровой информации и управляющих воздействий.

Компьютер – устройство для ввода, обработки и отображения всевозможной информации.

Курсив - Italic. Шрифт наклонного начертания. Пример: "Пишу, я вам это письмо, дорогая Мария Ивановна, в надежде..."

Курсор – в текстовом режиме – мигающая полоска (метка) на экране, подчеркивающая ту позицию строки, в которую будет выведен символ при нажатии алфавитно-цифровой клавиши. В графическом режиме курсор имеет несколько модификаций и может выполнять другие функции.

Модем – устройство, использующее модуляцию сигналов для передачи цифровых данных через аналоговые сети. С помощью модема можно работать в Интернет через обычную аналоговую телефонную сеть.

Монитор – устройство отображения информации на экране. Может работать в текстовом и графическом режиме.

Мышь – манипулятор, ручное устройство для указания координат экрана и передачи простейших команд.

Рабочая область – самая большая часть окна. Она предназначена для работы с документами.

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность образовательной программы

Актуальность данной программы обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных

учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем графическим дизайном занимаются не только профессиональные художники и дизайнеры.

Сегодня векторная и растровая графика приобрела колоссальную популярность. При помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Обучение по программе Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint) способствует повышению уровня знаний обучающихся в сфере графического дизайна, что способствует их ранней профориентации. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию ИТ-компетентности.

Графический дизайн - пример интеграции всех образовательных областей как в организованной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей. Примеры пересечения образовательных и воспитательных направлений в процессе детского дизайна:

Развитие речевых и коммуникационных навыков - ребёнок пополняет словарь новыми словами, в процессе дизайна общается со взрослыми, задаёт конкретные вопросы о различных предметах, уточняет их свойства.

Практическая значимость образовательной программы

В процессе обучающиеся познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют навыки работы в программах, сформируют умения и навыки представления своей работы.

Основным методом обучения является метод проектов. Через переживание ситуаций соревновательного характера программа «Графический дизайн» повышает коммуникабельность обучающихся, что способствует их успешной социализации.

Принципы отбора содержания образовательной программы

Образовательный процесс направлен на максимальное развитие способностей и талантов каждого ребенка:

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

Отличительные особенности программы

Характерными особенностями данной программы являются широкие возрастные рамки (7–11 лет) при одинаковом тематическом содержании.

Определяющим фактором в данном случае становится дифференцированный, адекватный возрасту деятельностный, личностно-ориентированный подход, подбор текстового материала и организация учебного процесса с учетом ведущего вида деятельности обучающихся: учебно-игровой у младших школьников.

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

Цель образовательной программы: создание условий для развития у обучающихся интереса к графическому дизайну через обучение основам графики при создании цифровых изображений.

Задачи:

Образовательные:

- расширять представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формировать систему базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- расширять базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

- развивать интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников
- развивать художественного вкуса, трудовой и творческой активности;

Воспитательные:

- формировать творческого подхода к поставленной задаче.
- формировать навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни;
- формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентировать на выбор технологического профиля обучения.

Психолого-педагогическая характеристика обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей возрасте 7-11 лет.

Набор детей в объединение – свободный.

Возрастные особенности. В этом возрасте ребёнок способен к более или менее продолжительной концентрации внимания, у него появляется способность к целенаправленной деятельности, он овладевает достаточным

лексическим запасом и запасом речевых моделей для удовлетворения своих коммуникативных нужд.

Доминирующей функцией у ребенка становится мышление, которое определяет работу всех функций сознания, они становятся контролируруемыми. Хотя формируется словесно-логическое мышление, но все же важную роль играет наглядно-образное мышление, поэтому для успешного усвоения материала важно, чтобы он был представлен в наглядной форме (картинка, таблица). Материал, преподнесенный в игровой форме, дети запоминают легко и быстро/

Процесс обучения, особенно его *развивающий* характер совершенствует разные виды памяти детей данного возраста. Но все-таки у них лучше развита механическая память, к тому же ребята сравнительно быстро запоминают изучаемый материал. При осмысленном усвоении познавательной деятельности у детей вызывает определенные трудности.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа «УмнаяПРОдленка» и является бесплатной для обучающихся. Группа формируется из числа обучающихся 1-4 классов МБОУ «Большаковская СОШ», реализующей программу.

Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Наполняемость учебных групп составляет 10 - 15 человек.

Форма обучения по образовательной программе

Форма обучения - очная с применением дистанционных технологий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Объём и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации.

Основные формы и методы обучения

Методы обучения: словесные, наглядные, практические, проектные.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, онлайн марафоны, квесты.

Основными технологиями обучения по программе выбраны: здоровье сберегающие, информационные, коллективной творческой деятельности, игровые, групповые и личностно-ориентированные технологии. Участие в

образовательных событиях позволяет обучающимся пробовать себя в конкурсных режимах и демонстрировать успехи и достижения в графическом дизайне. При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и групповые формы деятельности и творчества, разновозрастное сотрудничество, возможность «командного зачета», рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха, неформального общения и релаксации. У обучающихся повышается познавательная активность, их потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом. Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у обучающихся вырабатываются такие качества, как коммуникабельность учащихся, что способствует их успешной социализации, аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие.

Планируемые результаты раскрывается

Личностным результатом изучения предмета является формирование следующих умений и качеств:

- формировать культуру труда и совершенствовать трудовые навыки;
- учить аккуратности, умению бережно использовать технику, содержать в порядке рабочее место;
- формировать чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- воспитывать умение контактировать со сверстниками в процессе творческой деятельности.

Метапредметным результатом изучения курса является формирование универсальных учебных действий (УУД):

- умение определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы, задавать их параметры;
- сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности программы для выполнения творческих заданий.

Предметным результатом изучения программы является формирование следующих знаний и умений.

Будут понимать/знать:

- смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
- знать назначение и возможности различных программ и их инструментария;
- способы работы со специальными инструментами;
- особенности

Будут уметь:

- создавать информационные объекты, оперировать ими,
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов,
- приводить примеры практического использования полученных знаний;

- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- создавать творческие проекты.

Механизм оценивания образовательных результатов

1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений.

Работа с инструментами, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами.

- Высокий уровень. Четко и безопасно работает инструментами.

Способность изготовления конструкций.

- Низкий уровень. Не может изготовить конструкцию по схеме без помощи педагога.

- Средний уровень. Может изготовить конструкцию по схемам при подсказке педагога.

- Высокий уровень. Способен самостоятельно изготовить конструкцию по заданным схемам.

Степень самостоятельности изготовления конструкции

- Низкий уровень. Требуется постоянные пояснения педагога при сборке и программированию конструкции.

- Средний уровень. Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.

- Высокий уровень. Самостоятельно выполняет операции при сборке и программированию конструкции.

Формы подведения итогов реализации программы

Виды контроля

Результативность освоения программного материала отслеживается систематически в течение года с учетом уровня знаний и умений учащихся на начальном этапе обучения. С этой целью используются разнообразные виды контроля:

- *предварительный контроль* проводится в начале обучения для определения уровня знаний и умений обучающихся;
- *текущий контроль* ведется на каждом занятии в виде творческих

проектов;

- *промежуточный контроль* проводится по окончании первого полугодия в виде выполнения творческих заданий с недифференцированной системой оценивания;
- *итоговый контроль* проводится в конце учебного года на контрольном занятии в форме практической работы. Позволяет выявить изменения образовательного уровня учащегося, воспитательной и развивающей составляющей обучения.

Формы контроля

- выполнение практических заданий
- групповое проектирование
- творческие практикумы
- проекты

Выявление результатов развития и воспитания

Способом проверки результатов развития и воспитания являются систематические педагогические наблюдения за обучающимися и собеседования. Это позволяет определить степень самостоятельности обучающихся и их интереса к занятиям, уровень гражданской ответственности, социальной активности, культуры и мастерства; анализ и изучение результатов продуктивной деятельности и др.

Личностные достижения обучающихся можно рассматривать как осознанное позитивно-значимое изменение в мотивационной, когнитивной, операциональной и эмоционально-волевой сферах, обретаемые в ходе успешного освоения избранного вида деятельности.

Способы фиксирования результатов

- отметка уровня достижений детей в листе педагогического наблюдения;
- записи в журнале учета о результативности участия детей в мероприятиях разного вида и уровня (диплом, грамота, благодарность);
- видеозаписи занятий, мероприятий, показов.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

Качество реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается за счет:

- соответствия программы возрастным особенностям обучающихся;
- доступности, открытости, привлекательности для детей и их родителей (законных представителей) содержания программы;
- комфортной развивающей образовательной среды;
- качественного состава педагогических работников, имеющих среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного материала.

Материально-техническое обеспечение программы:

- учебные аудитории для групповых, мелкогрупповых занятий,

оснащенные необходимой учебной мебелью,

- мультимедийный проектор;
- персональный ноутбук;
- аудиосистема (музыкальные колонки);
- видеоуроки;
- принтер;
- сканер;
- операционная система Windows 7 и выше;

Кадровые условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Методическое обеспечение

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с обучающимися в процессе изучения темы.

2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.

3. Практический: работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение учащимися определенных исследовательских заданий.

4. Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой обучающимся предлагается найти выход.

Учебный план образовательной программы

№	Название раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие	2	1	1	Беседа.
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1	Входной контроль
2	Раздел 2. Введение. Понятие о дизайне	4	2	2	Упражнение-проект «Дизайн кружки»
2.1	Что такое дизайн. Дизайн и современность.	2	1	1	
2.2	Этапы развития дизайна. Упражнение-проект «Дизайн кружки».	2	1	1	
3	Раздел 3. Основные блоки ПК	4	2	2	Викторина по устройству ПК.
3.1	Устройство компьютера. Основные блоки компьютера, их назначение.	4	2	2	

4	Раздел 4. Композиция. Основы композиции	14	6	8	Тестирование Практическая работа Проектная деятельность Промежуточный контроль
4.1	Композиция. Виды композиций	4	2	2	
4.2	Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание №1 «Цельная композиция».	2	1	1	
4.3	Задание № 2 «Контраст в композиции»	2	1	1	
4.4	Задание № 3 «Симметрия и ассиметрия»	2	1	1	
4.5	Задание № 4 «Ритм»	2	1	1	
4.6	Задание-проект № 5 «Построй композицию»	2	0	2	
5	Раздел 5. Основы формообразования. Дизайн и форма	6	4	2	Проект-презентация «Дизайн и форма». Защита проекта.
5.1	Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно-художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная.	4	4	0	
5.2	Проект-презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение.	2	0	2	
6	Раздел 6. Стандартные программы Windows	10	6	4	Упражнение по таблицам
6.1	Программа Windows. Объекты рабочего стола. Операции над объектами рабочего стола.	2	2	0	
6.2	Работа с окнами в Windows. Общий обзор, структура. Текстовый редактор. Основные приемы работы. Форматирование. Шрифты. Практика.	4	2	2	
6.3	Команды редактирования. Проверка орфографии. Поиск и замена. Создание колонок в документе. Практика.	4	2	2	
7	Раздел 7. Программа Microsoft Office PowerPoint	20	8	12	Упражнения с шаблонами в PowerPoint
7.1	Основные понятия программы Microsoft Office PowerPoint.	4	2	2	
7.2	Окно приложения. Режимы просмотра. Создание презентаций. Структура. Шаблон оформления.	4	2	2	
7.3	Возможности оформления презентации в PowerPoint.	4	2	2	
7.4	Работа с текстом. Форматирование слайдов. Слайды.	4	0	4	
7.5	Рабочая среда. Галерея инструментов. Упражнения с шаблонами в PowerPoint.	4	2	2	
8	Раздел 8. Создание титульного слайда с анимацией.	8	4	4	Итоговая композиция «Титульный
8.1	Создание слайда. Вид слайда, виды	2	2	0	

	слайдов. Фон слайда.				слайд».
8.2	Объекты WordArt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет).	4	2	2	
8.3	Итоговая композиция «Титульный слайд»	2	0	2	
9	Раздел 9. Дизайн открытки	4	2	2	Проект «Поздравительная открытка».
9.1	Что такое открытка? Типы открыток. Виды дизайна открыток.	2	2	0	Защита проекта.
9.2	Итоговая творческая работа. Проект «Поздравительная открытка»	2	0	2	
ИТОГО		72	35	37	

Содержание программы

Раздел 1. Вводное занятие

Теория: Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

Практика: Опрос. Тренинг на командообразование.

Раздел 2. Введение. Понятие о дизайне

Что такое дизайн? Дизайн и современность. (Теория 2 часа). Этапы развития дизайна. Упражнение-проект «Дизайн кружки». Практика. (2 часа).

Раздел 3. Основные блоки ПК (клавиатура, системный блок, принтер, монитор, мышь).

Устройство компьютера. (Теория 2 часа). Основные блоки компьютера, их назначение. Викторина по устройству ПК. Практика. (2 часа).

Раздел 4. Композиция. Основы композиции

Композиция. Виды композиций. (Теория 6 часа). Статика. Динамика. Практика. (2 часа). Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание №1 «Цельная композиция». Практика. (2 часа). Задание №2 «Контраст в композиции» Практика. (2 часа). Задание №3 «Симметрия и ассиметрия» Задание-проект № 5 «Построй композицию». Практика. (2 часа).

Раздел 5. Основы формообразования. Дизайн и форма

Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная. (Теория 4 часа). Проект- презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение. Практика. (2 часа).

Раздел 6. Стандартные программы Windows.

Программа Windows. Объекты рабочего стола. Операции над объектами рабочего стола. (Теория 6 часов). Работа с окнами в Windows. Общий обзор, структура. Текстовый редактор. Основные приемы работы. Форматирование. Шрифты. Практика. (2 часа). Команды редактирования. Проверка орфографии.

Поиск и замена. Создание колонок в документе. Практика. (2 часа). Таблицы. Создание и форматирование таблиц. Стили таблиц.

Раздел 7. Программа Microsoft Office PowerPoint

Основные понятия программы Microsoft Office PowerPoint. (Теория 8 часов).
Окно приложения. Практика. (2 часа). Режимы просмотра. Создание презентаций. Структура. Шаблон оформления. Практика. (2 часа).
Возможности оформления презентации в PowerPoint. Практика. (4 часа). Работа с текстом. Форматирование слайдов. Слайды. Практика. (2 часа). Рабочая среда. Галерея инструментов. Упражнения с шаблонами в PowerPoint. Практика. (2 часа).

Раздел 8. Создание титульного слайда с анимацией.

Создание слайда. Вид слайда, виды слайдов. Фон слайда. (Теория 4 часа).
Объекты WordArt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет). Практика. (2 часа). Итоговая композиция «Титульный слайд». Практика. (2 часа).

Раздел 9. Дизайн открытки

Что такое открытка? Типы открыток. Виды дизайна открыток. (Теория 2 часа).
Подготовка индивидуального проекта. Выполнение творческого задания (итогового проекта) «Поздравительная открытка» и его защита. Банк заданий, презентации. Практика. (2 час).

Календарный учебный график

Календарный учебный график – это составная часть образовательной программы, определяющая: количество учебных недель, количество учебных дней, продолжительность каникул, даты начала и окончания учебных периодов/этапов.

Организация образовательного процесса в школе регламентируется учебным планом, годовым календарным учебным графиком, расписанием учебных занятий, графиком внутришкольного контроля.

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн»
1	Начало учебного года	01 сентября
2	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3	Продолжительность учебной недели	5 дней
4	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю
5	Количество часов	72 часа
6	Окончание учебного года	31 мая
7	Период реализации программы	01.09.2023-31.05.2024
8	Продолжительность каникул	30 календарных дней
9	Праздничные не учебные дни	4 ноября, 1-8 января, 8 марта, 23 февраля, 1 мая, 9 мая

Учебный год делится на 4 четверти.

№п/п	Месяц	Число	Номер темы	Количество часов	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь		1.1	1	Кабинет №9	ВК
2.	Сентябрь		1.2	1		Текущий
3.	Сентябрь		2.1	1		Текущий
4.	Сентябрь		2.1	1		Текущий
5.	Сентябрь		2.2	1		Текущий
6.	Сентябрь		2.2	1		Текущий
7.	Сентябрь		3.1	1		Текущий
8.	Сентябрь		3.1	1		Текущий
9.	Октябрь		3.1	1		Текущий
10.	Октябрь		3.1	1		Текущий
11.	Октябрь		4.1	1		Текущий
12.	Октябрь		4.1	1		Текущий
13.	Октябрь		4.1	1		Текущий
14.	Октябрь		4.1.	1		Текущий
15.	Октябрь		4.2	1		Текущий
16.	Ноябрь		4.2	1		Текущий
17.	Ноябрь		4.3	1		Текущий
18.	Ноябрь		4.3	1		Текущий
19.	Ноябрь		4.4	1		Текущий
20.	Ноябрь		4.4	1		Текущий
21.	Ноябрь		4.5	1		Текущий
22.	Ноябрь		4.5	1		Текущий
23.	Ноябрь		4.6	1		Текущий
24.	Ноябрь		4.6	1		Текущий
25.	Декабрь		5.1	1		Текущий
26.	Декабрь		5.1	1		Текущий
27.	Декабрь		5.1	1		Текущий
28.	Декабрь		5.1	1		Текущий
29.	Декабрь		5.2	1		Текущий
30.	Декабрь		5.2	1		Текущий
31.	Декабрь		6.1	1		ПК
32.	Январь		6.1	1		Текущий
33.	Январь		6.2	1		Текущий
34.	Январь		6.2	1		Текущий
35.	Январь		6.2	1		Текущий
36.	Январь		6.2	1		Текущий
37.	Январь		6.3	1		Текущий
38.	Февраль		6.3	1		Текущий
39.	Февраль		6.3	1		Текущий
40.	Февраль		6.3	1		Текущий
41.	Февраль		7.1	1		Текущий
42.	Февраль		7.1	1		Текущий
43.	Февраль		7.1	1		Текущий
44.	Февраль		7.1	1		Текущий
45.	Февраль		7.2	1		Текущий

46.	Март		7.2	1		Текущий
47.	Март		7.2	1		Текущий
48.	Март		7.2	1		Текущий
49.	Март		7.3	1		Текущий
50.	Март		7.3	1		Текущий
51.	Март		7.3	1		Текущий
52.	Апрель		7.3	1		Текущий
53.	Апрель		7.4	1		Текущий
54.	Апрель		7.4	1		Текущий
55.	Апрель		7.4	1		Текущий
56.	Апрель		7.4	1		Текущий
57.	Апрель		7.5	1		Текущий
58.	Апрель		7.5	1		Текущий
59.	Апрель		7.5	1		Текущий
60.	Апрель		7.5	1		Текущий
61.	Май		8.1	1		Текущий
62.	Май		8.1	1		Текущий
63.	Май		8.2	1		Текущий
64.	Май		8.2	1		Текущий
65.	Май		8.2	1		Текущий
66.	Май		8.2	1		Текущий
67.	Май		8.3	1		Текущий
68.	Май		8.3	1		Текущий
69.	Май		9.1	1		Текущий
70.	Май		9.1	1		Текущий
71.	Май		9.2	1		Текущий
72.	Май		9.2	1		ПА (ИК)
Итого:				72 ч		

Условные обозначения: ВК – входной контроль, ПК – промежуточный контроль, ПА (ИК) – промежуточная аттестация (итоговый контроль)

Воспитательная работа

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к театральному искусству и личностному развитию; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1	Инструктаж по технике безопасности при занятиях в специализированном помещении, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2	Безопасность в интернете	Воспитание правил поведения в интернете	В рамках занятий	Сентябрь-май
3	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4	Работа над творческими заданиями внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
5	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
6	Беседа о празднике «День защитника Отечества», конкурс стихов	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7	Беседа о празднике «8 Марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных	В рамках занятий	Март

		ценностей		
8	Беседа о празднике «День Победы»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Май
9	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Ноябрь, декабрь, март, апрель, май

Список литературы

Нормативные правовые акты:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 599.

3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области".

Для педагога дополнительного образования

1. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2011.

2. Н. Угринович, «Информатика и информационные технологии», М Москва, Л.Б.З., 2012;

3. В. Э. Фигурнов, "IBM PC для пользователя", Москва, "Инфра", 2000;

4. А. Г. Гейн, «Информатика», Москва, "Просвещение", 2016;

5. А.Г.Кушниренко, «Основы информации и в. т», Москва, "Просвещение", 2015;

6. О.В.Ефимова, "Практикум по компьютерной технологии", Москва, "Просвещение", 2009;

7. И.Г.Семакин, "Информатика. Задачник- практикум", Москва, Л.Б.З., 2009;

Список литературы для обучающихся:

1) Берлинер, Э.М. «Office XP», Москва, Бином, 2012;

2) Л. Залогова, «Практикум по компьютерной графике», Москва, Л.Б.З., 2011;

3) А.В.Горячев, Е.М.Островская Справочник-практикум «Графический редактор «TUXPAINT»» _ Баласс

4) А.В.Горячев, Е.М.Островская Справочник-практикум «Конструктор мультфильмов « МУЛЬТИ – ПУЛЬТИ»» - Баласс

5) А.В.Горячев, Е.М.Островская Справочник-практикум «Конструктор игр» - Баласс

Электронные ресурсы

- Интернет-ресурсы