

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОД КРАСНОДАР «ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»

Принята на заседании
педагогического совета
от «22» мая 2023г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО ДЮЦ
_____ В.В. Чичиль
Приказ № 22/01-10 от «26» мая 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

(наименование программы)

Уровень программы:	<u>базовый</u> <i>(ознакомительный, базовый, углубленный)</i>
Срок реализации программы:	<u>2 года: 370 часов (1 год – 148, 2 год – 222 час.)</u> <i>(общее количество часов, количество часов по годам обучения)</i>
Возрастная категория:	<u>от 10 до 14 лет</u>
Состав группы:	<u>до 10 человек</u>
Форма обучения	<u>очная</u>
Вид программы:	<u>модифицированная</u> <i>(модифицированная, авторская)</i>
Программа реализуется на бюджетной основе	
ID –номер Программы в Навигаторе: <u>18693</u>	

Автор-составитель:
Труфанов Владимир Алексеевич,
педагог дополнительного образования
_____ *(ФИО и должность разработчика)*

Краснодар, 2023

РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ»

1.1. Пояснительная записка

Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют *компьютерной графикой*. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности. Примером такого применения является компьютерная томография, научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки.

На специализацию в отдельных областях указывают названия некоторых разделов: инженерная графика, научная графика, Web-графика, компьютерная полиграфия и прочие. На стыке компьютерных, телевизионных и кинотехнологий образовалась область компьютерной графики.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы «Графический дизайн» - **техническая**. Программа «Графический дизайн» создает условия как для социальной адаптации детей, так и для выявления предпочтений в выборе будущей специальности, что помогает в становлении конструктивной позиции воспитания детей с учетом интересов и способностей, а также развитию их способностей.

Содержание программы ориентировано на:

создание необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации, адаптации к жизни в обществе;

удовлетворение индивидуальных потребностей в занятиях художественным и научно-техническим творчеством;

формирование и развитие творческих способностей;

формирование общей культуры.

Актуальность

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «графический художник», «графический дизайнер». Возникает необходимость знакомства обучающихся, проявляющих интерес к данной теме, с основными приемами работы в компьютерной графике, а также с наиболее распространенными программами графического дизайна.

Новизна

Обучающиеся знакомятся и приобретают опыт работы с наиболее известными графическими программами.

Педагогическая целесообразность

В среднем школьном возрасте ученики начинают постепенно задумываться о своей будущей специальности, при этом они готовы воспринимать более серьезную подачу информации, а также у них возникает желание глубже понимать предмет изучения.

Программа «Графический дизайн» предполагает довольно серьезное изучение основных графических программ, приемов работы в сфере компьютерной графики.

Программа предусматривает включение в учебный процесс развивающих игр, смену видов деятельности (практической и теоретической), повышенное внимание к творчески одаренным детьми, помогает при необходимости планировать индивидуальную работу с обучающимися разной подготовки.

Отличительные особенности

Серьезное изучение наиболее распространенных графических программ, выполнение практических заданий, встречающихся в реальной жизни, отличает данную программу от подобных ей.

Адресат программы

В группы принимаются дети 10-14 лет (средний школьный возраст) с первоначальными знаниями в области компьютерных технологий.

Состав групп постоянный. Занятия проводятся с группой обучающихся по 10-12 человек в соответствии с СанПиНом.

Программу могут осваивать дети с ОВЗ. (по индивидуальному образовательному маршруту). Занятия с такими детьми могут быть организованы с использованием дистанционных образовательных технологий.

Дети, проявившие выдающиеся способности, талантливые (одарённые, мотивированные) дети могут осваивать программу в индивидуальном темпе (в соответствии с индивидуальным образовательным маршрутом).

По программе могут успешно заниматься дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

Объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы.

Время реализации программы - 2 года (370 часов), занятия проводятся в первый год обучения 2 раза в неделю по 2 часа (всего 148 часа в год), во второй год обучения - 3 раза в неделю по 2 часа (всего 222 часов в год).

Уровень программы - базовый.

Форма обучения – очная. В случае неблагоприятной эпидемиологической обстановки или иных условий, препятствующих реализации программы в очной форме обучения, существуют ресурсы для осуществления обучения в дистанционной форме.

Режим занятий

В соответствии с СанПиНами обучающиеся этого возраста занимаются в первый год обучения 2 раза в неделю по 2 часа, во второй год обучения - 3 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность академического часа – 45

минут. Обязательна 15-минутная перемена. Во время занятия проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе на 10-12 учебных мест и одного рабочего места – для преподавателя.

Особенности организации образовательного процесса

Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий, использование разнообразных форм организации учебного процесса, выбранных с учетом возрастных особенностей детей.

Состав объединения – основной, занятия групповые. Педагогом применяются традиционные и нетрадиционные формы организации учебной деятельности детей на занятиях, а именно: практические и творческие работы, разработка и защита творческих проектов, выполнение заданий при помощи обучающих дисков, изучение учебного материала с помощью мультимедийных презентаций и др. Проводятся виртуальные экскурсии в музеи мира, онлайн-выставки и конкурсы.

Все эти виды деятельности учебного и воспитательного процессов позволяют педагогу создать для каждого ребенка ситуацию успешности.

Программа «Графический дизайн» предусматривает инклюзивную форму обучения с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, не препятствующие осуществлению выбранного ребенком направления деятельности.

Программа направлена на создание условий для выявления и оптимального развития одаренных детей, а также способных детей, в отношении которых есть серьезные предпосылки на дальнейший качественный скачок в развитии их творческого потенциала.

Второй год обучения по программе «Графический дизайн» состоит из 3 модулей, каждый из которых дополняет друг друга, имеет свою специфику и направлен на решение собственных целей и задач.

1.2. Цель и задачи программы

Первый год обучения

Цель – развитие интеллектуальных и творческих способностей, обучающихся через компьютерную графику.

Задачи: Образовательные (предметные)

познакомить обучающихся с графической информацией и ее обработкой;

обучить навыкам работы с векторной графической направленностью;

сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы с графическим пакетом программы Inkscapе;

ознакомить с основами светотени, цветоведения, композиции и научить использовать эти знания при работе с компьютером.

Личностные

развить творческие способности учащихся путем самореализации при выполнении творческих заданий;

развить воображение ребенка, его исследовательские навыки и логическое мышление.

Метапредметные

воспитать художественный вкус;

воспитать патриотизм у воспитанников через участие в выставках и конкурсах.

Второй год обучения

Цель – дальнейшее развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся через компьютерную графику.

Задачи: Образовательные (предметные)

обучить навыкам работы с растровой графической направленностью; сформировать знания, умения и навыки обучающихся, необходимые для работы с графическим пакетом программы Gimp;

выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

Личностные

сформировать стремление самостоятельно добывать необходимые знания;

воспитать культуру поведения, общения, труда в коллективе.

Метапредметные

сформировать интеллектуальную конкурентно-способную личность; воспитать эстетическое восприятие окружающего мира.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематический план первого года обучения

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	4	4	-	
2.	Устройство компьютера	2	1	1	Тест
3.	Введение в компьютерную графику	4	1	3	Наблюдение
4.	Цветовое и графическое пространство	6	2	4	Наблюдение
5.	Inkscape Общие понятия	72	17	55	
		14	5	9	

	Работа с объектами	36	8	28	
	Работа с текстом	22	4	18	Тест
6.	Разработка фирменного стиля	48	3	45	Тест
7.	Итоговые занятия	8	-	8	Тест
Итого		148	46	99	

Содержание плана первого года обучения

Тема 1. Вводные занятия

Теория: Организационный сбор. Правила ТБ, ППБ, ПДД антитеррор. Круглый стол "Давайте познакомимся".

Введение в образовательную программу.

Тема 2. Устройство компьютера

Теория: Устройство компьютера. Клавиатура. Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками. Организация и хранение информации на компьютере. Тест.

Тема 3. Введение в компьютерную графику

Теория: Дизайн как средство коммуникации. Графический дизайн. Семиотика. Знаки и символы. Глубина восприятия. Восприятие визуализации. Контекст дизайна. Основы композиции. Виды компьютерной графики, Программное и аппаратное обеспечение. Форматы файлов.

Практика: Тестирование на воображение. Создание эскиза пиктограммы, символа, индекса. Круглый стол "Роль дизайна в повседневной жизни". Наблюдение.

Тема 4. Цветовое и графическое пространство

Теория: Физика и биология цвета. Коммуникационные качества цвета. Значение цвета и с чем они ассоциируются. Холодная и тёплая гамма.

Цветовые модели. CMYK. RGB. Основы векторной графики. Основы растровой графики – общее. Разрешение изображения. Процесс печати. Сканирование.

Практика: Создание цветового коллажа "Моя палитра ассоциаций". Создание тёплой и холодной гаммы. Разложение по цвету изображения. Сравнение различных изображений разного разрешения. Сканирование. Просмотр двух практических заданий, обсуждение. Наблюдение.

Тема 3. Inkscape

Общие понятия

Теория: Знакомство с программой Inkscape и её интерфейс. Ознакомление с палитрой инструментов. Палитры цветов. Горячие клавиши. Базовые фигуры.

Практика: Создание и открытие документа. Импорт. Перемещение. Копирование. Масштабирование и просмотр документа. Выделение и удаление объектов. Линейки. Сетки. Создание элементарного орнамента по сетке. Направляющие. Экспорт. Кривые и узлы. Линия. Упражнение «Создание иллюзии». Упражнение «Фактура» на изучение линий и инструментов. Упражнение «Рисунок кривыми».

Работа с объектами

Теория: Заливка. Фотография. Рисунок. Изменение размера. Позиционирование на плоскости (поворот, наклон, зеркальное отображение) и по глубине. Способы выравнивания объектов. Группировка. Упорядочивание объектов. Выравнивание. Пересечение и исключение. Тень. Прозрачность. Обводка. Деформация. Перетекание. Ореол. Обрезка. Трассировка. Работа с растровой графикой. Изучение основ композиции. Изучение распределения света по предмету, полутона, тени, рефлекса. Заливки линейной, радиальной, фактурной. Тестирование по программе Inkscape.

Практика: Упражнение «Заливка» на закрепление пройденного материала и развития творческого мышления. Группировка, выравнивание и распределение объектов. Объединение объектов, блокировка объектов. Обрезание объектом, замыкание объекта. Упражнение «Ковер». Компоновка 10 данных предметов, изучение плоскости и пространства. Работа с пятном, силуэтом, падающей и собственной тенью. Создание модуля из простых геометрических фигур. Создание модульной сетки на основе своего модуля. Пошаговое рисование животного, постепенно переходящее в знак. Обрисовка данного рисунка. Компоновка растительного орнамента. Творческий поиск стилизации растения и стилизации животного. Творческая работа «Стилизация растения» и «Стилизация животного» при помощи фактуры, линии и пятна.

Работа с текстом

Теория: Текст. Виды шрифтов. Форматирование шрифта. Общие сведения об узлах, работа с ними. Изучение подгонки текста к пути, и в круг. Выбор шрифта. Основные свойства текста. Обычный и художественный текст. Связывание текста с объектами. Эффекты.

Практика: Упражнение на образное мышление «буква - образ». Создание знака из нескольких букв. Выполнение задания «слово - ассоциация». Подборка текста под изображение. Составные композиции из разных видов шрифтов. Открытка. Создание «Своего» шрифта.

Тема 4. Разработка фирменного стиля

Теория: Отбор материала. Выбор лучшего варианта. Будни дизайнера. Реклама. Корпоративная идентичность. Стилль. Бренд. Важность бренда. Основы брендинга. Выбор темы. Поиск идеи. Работа над проектом (идея, зарисовки, размещение на странице, элементы страницы). Фирменный стиль: логотип, фирменный знак, фирменный бланк, конверт, визитка, папка,

транспорт, упаковка, приглашения, плакат, буклет, обложка, переплёт, каталог.

Практика: Практическая работа «Разработка фирменного стиля», обрисовка логотипа, цветовые варианты логотипа. Создание оберточной бумаги при помощи логотипа. Разработка корпоративного набора. Тест.

Тема 5. Итоговые занятия

Теория: Общий просмотр работ. Подведение итогов.

Практика: Тестирование по курсу. Подготовка к просмотру. Тест.

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Модуль «Основы векторной и растровой графики»					
1.1	Вводное занятие	2	1	1	Тест
1.2	Основы векторной и растровой графики.	6	1	5	Тест
1.3	Adobe Gimp	32	12	20	Тест
	<i>Всего:</i>	<i>40</i>	<i>14</i>	<i>26</i>	
2. Модуль «Работа над творческими проектами»					
2.1	Практические упражнения	10	4	6	Тест
2.2	Творческий проект «Календарь»	56	7	49	Просмотр
2.3	Творческий проект «Дизайн тематических открыток»	40	8	32	Просмотр
2.4	Творческий проект «Мир моих путешествий»	26	3	23	Просмотр
	<i>Всего:</i>	<i>132</i>	<i>22</i>	<i>110</i>	
3. Модуль «Творческий проект «Наружная реклама»					
3.1	Творческий проект «Дизайн наружной рекламы»	40	12	28	Просмотр
3.2	Итоговые занятия	10	2	2	Выставка
	<i>Всего:</i>	<i>50</i>	<i>14</i>	<i>36</i>	
Итого:		222	50	172	

Модуль 1. «Основы векторной и растровой графики»

Реализация этого модуля поможет обучающимся сориентироваться в разнообразии инструментов и приемов работы в графических редакторах. Модуль направлен на формирование у обучающихся знаний в области построения формы и композиционного решения, цветоведения.

Цель модуля: развитие интеллектуальных и творческих способностей, обучающихся через компьютерную графику.

Задачи модуля:

Образовательные (предметные):

обучить навыкам работы с растровой графической направленностью;
сформировать знания, умения и навыки обучающихся, необходимые для работы с графическим пакетом программ Inkscape, Gimp;

выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

Метапредметные:

сформировать стремление к разумной организации свободного времени;

пробудить интерес ребёнка к выбранному виду деятельности;

сформировать усидчивость в работе, аккуратность, стремление доводить начатое до конца;

развить стремление к разумной организации свободного времени;

развить навыки работы в группе;

воспитать культуру поведения, общения, труда в коллективе;

Личностные:

развить чувство меры и художественный вкус.

Содержание модуля

Тема 1.1. Вводное занятие

Теория: Правила ТБ. ППБ.

Практика: Круглый стол «Встреча друзей». Тестовые задания.

Тема 1.2. «Основы векторной и растровой графики»

Теория: Векторная графика – общие понятия. Трассировка и обработка изображения. История растровой графики.

Практика: Приемы работы в векторном редакторе Inkscape. Тестирование.

Тема 1.3. «Adobe Gimp»

Теория: Источники растровых изображений. Знакомство с программой Adobe Gimp и её интерфейс. Структура окна приложения. Ознакомление с палитрой инструментов. Палитры цвета. Работа с документами. Экспорт и импорт изображений. Создание нового документа. Палитра History. Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Контур. Копирование и сдвиг. Трансформация. Обрезка. Выделение области, средства выделения (ручные, полуавтоматические, автоматические), лассо и магниты. Инструменты рисования и ретуширования. Палитра кистей и её параметры. Контур и фигуры. Палитра Paths. Средства рисования. Ластик. Клонирование. Работа с каналами и масками. Палитра Channels.

Корректирующие фильтры. Искажающие фильтры. Специальные фильтры. Работа со слоями. Палитра Layers (слои). Обработка фотографий. Преобразование цветных изображений. Цветоделение. Цветовой баланс. Инструменты заливки. Коллаж. Текстуры. Инструменты ввода текста и работы с текстом. Дополнительные каналы. Фотомонтаж. Стили и эффекты. Палитра Styles. Палитра Brush Presets. Параметры палитры кистей.

Практика:

Практическая работа «Ретуширование старой фотографии». Практическая работа «Раскрашивание черно-белой фотографии». Практическая работа на применение фильтров "В стиле Энди Уорхолла". Практическая работа "Коллаж" (вписать фотографию в рамку). Практическая работа на словообраз. Обработка фотографии "Имитация природных явлений". Итоговое тестирование по программе Gimp.

Планируемые результаты

Предметные результаты

После прохождения модуля «Основы векторной и растровой графики» обучающиеся **знают:**

новые специальные термины, связанные с тематикой модуля;
свойства инструментов, применяемых при создании проект

Умеют:

соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
работать в векторном редакторе Inkscape (создавать макеты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, проекты);
работать в растровом редакторе Gimp (осуществлять обработку цифровых растровых изображений);
приобрести навыки уверенного пользователя изученных графических программ;
совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта;
уметь защищать свою работу, выполненную на ПК;
оценивать правильность выполнения учебной задачи, возможности ее самостоятельного решения.

Личностные результаты

У обучающихся сформированы:
навык стремления к саморазвитию;
личностная мотивация к учебной деятельности;
развиты чувство меры, художественный и эстетический вкус.

Метапредметные результаты

сформирован интерес к выбранному виду деятельности;
сформированы усидчивость в работе, аккуратность, стремление доводить начатое до конца;
сформировано стремление к разумной организации свободного времени;
развиты гуманность, честность, совесть, коллективизм;
развита эрудиция и компетентность по изучаемой дисциплине.

Модуль 2. «Работа над творческими проектами»

Реализация данного модуля направлена на создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации обучающихся в выбранном предмете. Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен таким образом, чтобы у каждого ребенка сформировались определенные знания в области компьютерной графики, умение ставить задачу и реализовывать ее в творческой проектной деятельности.

Цель модуля: дальнейшее развитие интеллектуальных и творческих способностей, обучающихся через компьютерную графику.

Задачи модуля:

Образовательные (предметные):

сформировать знания, умения и навыки обучающихся, необходимые для работы с графическим пакетом программы Gimp;

выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;

научить стилизовать образы;

научить комбинировать растровые и векторные изображения, совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта;

Метапредметные:

сформировать стремление самостоятельно добывать необходимые знания;

воспитать культуру поведения, общения, труда в коллективе;

сформировать стремление к разумной организации свободного времени.

Личностные:

развить чувство меры и художественный вкус.

Содержание модуля

Тема 2.1. «Практические упражнения»

Теория: Стили и эффекты. Палитра Styles. Палитра Brush Presets. Параметры палитры кистей. Фотомонтаж.

Практика: Практическая работа «Имитация природных явлений». Практическая работа «Раскрашивание черно-белой фотографии».

Тема 2.2. «Творческий проект «Календарь»

Теория: Подготовительный этап работы к итоговому заданию. Анализ аналогов. Выбор темы. Выбор лучших вариантов.

Практика: Поиск и сбор материала. Эскизный этап проектирования. Заключительный этап работы над проектом. Компонировка общей подачи.

Тема 2.3. «Творческий проект «Дизайн тематических открыток»

Теория: Подготовительный этап работы к заданию «Тематические открытки». Выбор тем. Анализ сбора материала, переработка информации. Выбор лучших вариантов. Предварительный просмотр задания. Защита работ по заданию «Тематические открытки».

Практика: Поиск и сбор материала. Подбор изображений ClipArt. Поиск идеи. Компонировка. Эскизный этап. Обработка изображений в Adobe Gimp. Использование векторного редактора Inkscape. Использование двух графических редакторов вместе. Проработка деталей. Компонировка общей подачи.

Тема 2.4. Творческий проект «Мир моих путешествий»

Теория: Основы построения композиции. Подготовительный этап работы к заданию «Мир моих путешествий». Выбор стран. Анализ сбора материала, переработка информации. Выбор лучших вариантов. Предварительный просмотр задания.

Практика: Поиск и сбор материала. Подбор изображений ClipArt. Поиск идеи. Компонировка. Эскизный этап. Обработка изображений в Adobe Gimp. Использование векторного редактора Inkscape. Компонировка общей подачи. Выставка.

Планируемые результаты

Предметные результаты

Обучающиеся знают:

новые специальные термины, связанные с тематикой модуля;
свойства инструментов, применяемых при создании проекта.

Умеют:

соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
работать в векторном редакторе Inkscape (создавать макеты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, проекты);
работать в растровом редакторе Gimp;
комбинировать растровые и векторные изображения;
оценивать правильность выполнения учебной задачи, возможности ее самостоятельного решения;
совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта;
защищать свою работу, выполненную на ПК.

Личностные результаты

У обучающихся сформированы:

навык стремления к саморазвитию;
личностная мотивация к учебной деятельности;
развиты чувство меры, художественный и эстетический вкус.

Метапредметные результаты

сформирован интерес к выбранному виду деятельности;
сформированы усидчивость в работе, аккуратность, стремление доводить начатое до конца;

сформировано стремление к разумной организации свободного времени;

развиты гуманность, честность, совесть, коллективизм;
развита эрудиция и компетентность по изучаемой дисциплине.

Модуль 3. «Творческий проект «Дизайн наружной рекламы»»

Реализация данного модуля направлена на создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации обучающихся в выбранном предмете. Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен таким образом, чтобы у каждого ребенка сформировались определенные знания в области компьютерной графики, умение ставить задачу и реализовывать ее в творческой проектной деятельности.

Цель модуля: дальнейшее развитие интеллектуальных и творческих способностей, обучающихся через компьютерную графику.

Задачи модуля:

Образовательные (предметные):

сформировать знания, умения и навыки обучающихся, необходимые для работы с графическим пакетом программы Gimp;

выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;

научить стилизовать образы;

научить комбинировать растровые и векторные изображения, совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта;

Метапредметные:

сформировать стремление самостоятельно добывать необходимые знания;

воспитать культуру поведения, общения, труда в коллективе;

сформировать стремление к разумной организации свободного времени.

Личностные:

развить чувство меры и художественный вкус.

Содержание модуля

Тема 3.1. «Творческий проект «Дизайн наружной рекламы»»

Теория: Подготовительный этап работы к заданию «Наружная реклама». Выбор темы. Изучение материала изготовления. Анализ уже существующих реклам в городе. Критика. Выбор лучшего варианта. Выбор лучшего варианта в группе.

Практика: Поиск идеи. Компонировка.

Использование векторного редактора Inkscape. Компонировка общей подачи. Работа с видом каркаса и сливание в один цельный объект.

Тема 3.2. Итоговые занятия

Повторение пройденного материала. Подготовка к выставке. Итоговая выставка. Урок-конференция.

Планируемые результаты

Предметные результаты

После прохождения модуля «Основы векторной и растровой графики» обучающиеся **знают:**

новые специальные термины, связанные с тематикой модуля;
свойства инструментов, применяемых при создании проекта.

Умеют:

соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
работать в векторном редакторе Inkscape (создавать макеты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, проекты);
работать в растровом редакторе Gimp;
комбинировать растровые и векторные изображения, совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта;
оценивать правильность выполнения учебной задачи, возможности ее самостоятельного решения.

Личностные результаты

У обучающихся сформированы:

навык стремления к саморазвитию;
личностная мотивация к учебной деятельности;
развиты чувство меры, художественный и эстетический вкус.

Метапредметные результаты

сформирован интерес к выбранному виду деятельности;
сформированы усидчивость в работе, аккуратность, стремление доводить начатое до конца;
сформировано стремление к разумной организации свободного времени;
развиты гуманность, честность, совесть, коллективизм;
развита эрудиция и компетентность по изучаемой дисциплине.

РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный график программы

Первый год обучения

№	Название темы	Часы	Дата	Форма контроля
1.	Вводные занятия. Правила ТБ	2 (по 45 мин.)		
2.	Введение в образовательную программу	2 (по 45 мин.)		
3.	Устройство компьютера	2 (по 45 мин.)		Тест
4.	Введение в компьютерную графику	2 (по 45 мин.)		
5.	Основы композиции. Виды компьютерной графики	2 (по 45 мин.)		Наблюдение
6.	Цветовое и графическое пространство	2 (по 45 мин.)		
7.	Цветовые модели CMYK и RGB	2 (по 45 мин.)		
8.	Основы векторной графики	2 (по 45 мин.)		Наблюдение
9.	Inkscape. Общие понятия	2 (по 45 мин.)		
10.	Работа с документом	2 (по 45 мин.)		
11.	Ознакомление с палитрой инструментов	2 (по 45 мин.)		
12.	Базовые фигуры. Горячие клавиши	2 (по 45 мин.)		
13.	Выделение и удаление объектов. Масштабирование	2 (по 45 мин.)		
14.	Кривые, узлы, линия	2 (по 45 мин.)		
15.	Упражнение на закрепление пройденного материала	2 (по 45 мин.)		
16.	Работа с объектами	2 (по 45 мин.)		
17.	Группировка. Выравнивание	2 (по 45 мин.)		
18.	Свойства объекта	2 (по 45 мин.)		
19.	Объединение объектов, блокировка	2 (по 45 мин.)		
20.	Основы композиции	2 (по 45 мин.)		
21.	Упражнение «Линейная композиция»	2 (по 45 мин.)		
22.	Заливка	2 (по 45 мин.)		
23.	Инструмент Кривая Безье	2 (по 45 мин.)		
24.	Практическая работа «Пиктограмма»	2 (по 45 мин.)		
25.	Компоновка 10 данных предметов	2 (по 45 мин.)		
26.	Пошаговое рисование животного, переходящее в знак	2 (по 45 мин.)		
27.	Обрисовка данного рисунка	2 (по 45 мин.)		
28.	Компоновка растительного орнамента	2 (по 45 мин.)		
29.	Эффекты	2 (по 45 мин.)		
30.	Творческий поиск стилизации растения и животного	2 (по 45 мин.)		
31.	Творческая работа «Стилизация растения»	2 (по 45 мин.)		
32.	Творческая работа «Стилизация животного»	2 (по 45 мин.)		
33.	Тестирование по программе Inkscape	2 (по 45 мин.)		
34.	Работа с текстом	2 (по 45 мин.)		
35.	Общие сведения об узлах	2 (по 45 мин.)		
36.	Изучение подгонки текста к пути, в круг	2 (по 45 мин.)		
37.	Выбор шрифта	2 (по 45 мин.)		
38.	Свойства текста. Обычный и художественный	2 (по 45 мин.)		

	текст			
39.	Упражнение на образное мышление «Буква-образ»	2 (по 45 мин.)		
40.	Создание знака из нескольких букв	2 (по 45 мин.)		
41.	Выполнение задания «Слово - ассоциация»	2 (по 45 мин.)		
42.	Подбор текста под изображение	2 (по 45 мин.)		
43.	Составные композиции из разных видов шрифтов	2 (по 45 мин.)		
44.	Создание шрифта. Итоговый тест	2 (по 45 мин.)		Тест
45.	Разработка фирменного стиля	2 (по 45 мин.)		
46.	Реклама. Бренд	2 (по 45 мин.)		
47.	Фирменный стиль	2 (по 45 мин.)		
48.	Практическая работа « Разработка фирменного стиля»	2 (по 45 мин.)		
49.	Цветовой вариант логотипа	2 (по 45 мин.)		
50.	Эскизная работа	2 (по 45 мин.)		
51.	Окончательная обрисовка логотипа	2 (по 45 мин.)		
52.	Создание паттерна при помощи логотипа	2 (по 45 мин.)		
53.	Разработка корпоративного набора	2 (по 45 мин.)		
54.	Разработка фирменного знака	2 (по 45 мин.)		
55.	Разработка бланка	2 (по 45 мин.)		
56.	Разработка корпоративной визитки	2 (по 45 мин.)		
57.	Разработка конверта	2 (по 45 мин.)		
58.	Разработка папка	2 (по 45 мин.)		
59.	Разработка пригласительного	2 (по 45 мин.)		
60.	Разработка упаковки	2 (по 45 мин.)		
61.	Разработка перетяжки	2 (по 45 мин.)		
62.	Разработка указателя	2 (по 45 мин.)		
63.	Разработка листовки	2 (по 45 мин.)		
64.	Разработка буклета	2 (по 45 мин.)		
65.	Доработка всех материалов	2 (по 45 мин.)		
66.	Выбор лучших вариантов	2 (по 45 мин.)		
67.	Компоновка на формат А3	2 (по 45 мин.)		
68.	Оформление А3. Тест	2 (по 45 мин.)		Тест
69.	Итоговые занятия. Тестирование по курсу	2 (по 45 мин.)		Тест
70.	Подготовка работ к просмотру	2 (по 45 мин.)		
71.	Оформление	2 (по 45 мин.)		
72.	Общий просмотр работ	2 (по 45 мин.)		
73.	Выставка	2 (по 45 мин.)		
74.	Подведение итогов	2 (по 45 мин.)		Выставка

2.1. Календарный учебный график программы

Второй год обучения

№	Название темы	Часы	Дата	Примеч.
Модуль 1. Основы векторной и растровой графики		40 ч.		
1.	Вводное занятие	2 (по 45 мин.)		
2.	Основы векторной и растровой графики	2 (по 45 мин.)		
3.	Прием работы в векторном редакторе Inkscape	2 (по 45 мин.)		
4.	Трассировка и обработка изображения	2 (по 45 мин.)		Тест
5.	Gimp. Знакомство с программой	2 (по 45 мин.)		
6.	Палитра инструментов	2 (по 45 мин.)		
7.	Палитра History. Инструменты выделения, перемещения и обрезки	2 (по 45 мин.)		
8.	Трансформация	2 (по 45 мин.)		
9.	Контурные и фигуры. Палитра Paths	2 (по 45 мин.)		
10.	Средства рисования и ретуширования	2 (по 45 мин.)		
11.	Практическая работа «Ретуширование старой фотографии»	2 (по 45 мин.)		
12.	Работа с каналами и масками. Палитра Channels	2 (по 45 мин.)		
13.	Фильтры. Практическая работа на применение фильтров	2 (по 45 мин.)		
14.	Работа со слоями. Палитра Layers	2 (по 45 мин.)		
15.	Обработка фотографии	2 (по 45 мин.)		
16.	Цветоделение. Заливка	2 (по 45 мин.)		
17.	Коллаж. Текстуры	2 (по 45 мин.)		
18.	Практическая работа «Коллаж»	2 (по 45 мин.)		
19.	Инструменты ввода текста и работы с текстом	2 (по 45 мин.)		
20.	Практическая работа «Слово-образ»	2 (по 45 мин.)		Тест
Модуль 2. Работа над творческими проектами				
21.	Практические упражнения. Стили и эффекты. Палитра Styles	2 (по 45 мин.)		
22.	Палитра Brush Presets. Параметры палитры кистей	2 (по 45 мин.)		
23.	Практическая работа «Имитация природных явлений»	2 (по 45 мин.)		
24.	Фотомонтаж	2 (по 45 мин.)		
25.	Практическая работа «Раскрашивание черно-белой фотографии»			Тест
26.	Коллективный творческий проект «Календарь». Подготовительный этап работы к итоговому заданию.	2 (по 45 мин.)		Наблюдение
27.	Поиск главной темы	2 (по 45 мин.)		
28.	Поиск образов	2 (по 45 мин.)		
29.	Поиск и сбор материала	2 (по 45 мин.)		
30.	Анализ сбора материала	2 (по 45 мин.)		
31.	Переработка информации	2 (по 45 мин.)		
32.	Поиск идеи	2 (по 45 мин.)		
33.	Эскизный этап проектирования	2 (по 45 мин.)		
34.	Эскизный этап проектирования	2 (по 45 мин.)		
35.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
36.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		

37.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
38.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
39.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
40.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
41.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
42.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
43.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
44.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
45.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
46.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
47.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
48.	Выбор лучших вариантов	2 (по 45 мин.)		
49.	Заключительный этап работы над проектом	2 (по 45 мин.)		
50.	Заключительный этап работы над проектом	2 (по 45 мин.)		
51.	Заключительный этап работы над проектом	2 (по 45 мин.)		
52.	Компоновка общей задачи.	2 (по 45 мин.)		
53.	Защита коллективного творческого проекта «Календарь»	2 (по 45 мин.)		Просмотр
54.	Творческий проект «Дизайн тематической открытки». Подготовительный этап работы	2 (по 45 мин.)		
55.	Основы построения композиции	2 (по 45 мин.)		
56.	Выбор тем. Поиск и сбор материала. Подбор изображений	2 (по 45 мин.)		
57.	Анализ сбора материала, переработка информации	2 (по 45 мин.)		
58.	Поиск идеи. Компоновка	2 (по 45 мин.)		
59.	Эскизный этап	2 (по 45 мин.)		
60.	Выбор лучших вариантов	2 (по 45 мин.)		
61.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
62.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
63.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
64.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
65.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
66.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
67.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
68.	Использование двух графических редакторов	2 (по 45 мин.)		
69.	Доведение деталей	2 (по 45 мин.)		
70.	Компоновка общей подачи	2 (по 45 мин.)		
71.	Предварительный просмотр задания	2 (по 45 мин.)		
72.	Компоновка общей подачи	2 (по 45 мин.)		
73.	Защита работ по заданию «Тематические открытки»	2 (по 45 мин.)		Просмотр
74.	Творческий проект «Мир моих путешествий». Подготовительный этап работы	2 (по 45 мин.)		Наблюдение
75.	Основы построения композиции	2 (по 45 мин.)		
76.	Поиск и сбор материала			
77.	Поиск и сбор материала			
78.	Анализ сбора материала, переработка информации	2 (по 45 мин.)		
79.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
80.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
81.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		

82.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
83.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
84.	Доработка деталей	2 (по 45 мин.)		
85.	Компоновка общей подачи	2 (по 45 мин.)		
86.	Защита работ проекта «Мир моих путешествий»	2 (по 45 мин.)		Просмотр
Модуль 3. Творческий проект «Наружная реклама»		44 ч.		
87.	Творческий проект «Наружная реклама». Подготовительный этап работы к заданию	2 (по 45 мин.)		Наблюдение
88.	Выбор темы	2 (по 45 мин.)		
89.	Изучение материала изготовления	2 (по 45 мин.)		
90.	Анализ реклам в городе	2 (по 45 мин.)		
91.	Поиск идеи	2 (по 45 мин.)		
92.	Эскизы	2 (по 45 мин.)		
93.	Компоновка	2 (по 45 мин.)		
94.	Компоновка	2 (по 45 мин.)		
95.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
96.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
97.	Обработка изображений в Gimp	2 (по 45 мин.)		
98.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
99.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
100.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
101.	Использование векторного редактора Inkscape	2 (по 45 мин.)		
102.	Выбор лучшего варианта	2 (по 45 мин.)		
103.	Компоновка общей подачи	2 (по 45 мин.)		
104.	Доработка деталей	2 (по 45 мин.)		
105.	Доработка деталей	2 (по 45 мин.)		
106.	Защита творческого проекта	2 (по 45 мин.)		Просмотр
107.	Итоговые занятия. Повторение пройденного	2 (по 45 мин.)		
108.	Повторение пройденного	2 (по 45 мин.)		
109.	Подготовка к выставке	2 (по 45 мин.)		
110.	Итоговая выставка	2 (по 45 мин.)		Выставка
111.	Урок- конференция	2 (по 45 мин.)		

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в специально выделенном для этих целей помещении, полностью соответствующем всем нормам санитарно-гигиенических требований. Учебный компьютерный класс состоит из 10 учебных мест и одного рабочего места – для преподавателя.

Перечень оборудования, необходимого для реализации программы

1. Компьютеры (10 рабочих мест) + 1 место педагога
2. Интерактивный комплект (проектор, интерактивная доска)
3. Сканер
4. Звуковые колонки на учительский стол
5. Наушники на каждый компьютер
6. Микрофон на учительский стол

Информационное обеспечение

В процессе обучения используются тематические презентации, учебная литература, а также различная информация из ресурсов Интернет.

Кадровое обеспечение: для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в области компьютерных технологий и компьютерной графики, знающий специфику ОДО, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей.

2.3. Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

практические, разработка и защита творческих проектов, разгадывание ребусов, составление кроссвордов, работа на тренажерах, выполнение заданий при помощи обучающих дисков.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

защита творческого проекта, аналитический материал по прошедшим практическим работам.

Карта диагностики

обучающихся программе «Графический Дизайн»

№	ФИ ребенка	Знание общих понятий о компьютере	Умение работать с графическим редактором	Навыки рисования графической работы.	Знание основ композиции и цветоведения.	Умение работать с инструментами в программе Inkscape.	Умение работать с инструментами в программе Gimp.	Самостоятельность при работе в программах.	Участие в творческих конкурсах	«Желтый» - низкий уровень «Зеленый» - средний уровень «Красный» - высокий уровень
---	------------	-----------------------------------	------------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	--------------------------------------------	--------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

1.										
2.										

2.4. Оценочные материалы

Для оценки знаний обучающихся по пройденным темам используется пакет практических работ по каждому разделу.

2.5. Методические материалы

Методы обучения: словесный, наглядный практический.

Воспитание осуществляется с применением убеждения, поощрения, мотивации.

Технологии: игровые, личностно-ориентированного обучения, педагогики сотрудничества, диалогового обучения, репродуктивные и др., направленные на формирование у учащихся мотивации к познанию.

Целесообразно осуществлять связь с изобразительным искусством. Для данного курса разработаны презентации по различным темам. Творческий потенциал личности развивается посредством включения воспитанников в различные виды творческой деятельности, связанные с применением графических знаний и умений в процессе решения проблемных ситуаций и творческих задач.

Занятия предполагают, в основном, сидячую деятельность. Поэтому особое внимание уделяется здоровьесберегающим технологиям: эмоциональному микроклимату, созданию комфортной обстановки и благоприятного эмоционального фона для обучения. Для сохранения правильной осанки и зрения учащихся, проводятся физические упражнения, которые способствуют снятию зрительного и мышечного напряжения. Особое внимание уделяется соблюдению правил техники безопасности.

Формы организации учебного занятия

Педагогом применяются традиционные и нетрадиционные *формы организации учебной деятельности детей* на занятиях, а именно: практические работы, разработка и защита творческих проектов, изучение учебного материала с помощью мультимедийных презентаций и др.

Дидактические материалы

В качестве дидактического материала служат различные задания по изучаемым темам, а также образец выполненной работы, который демонстрируется учителем с помощью проектора.

Алгоритм проведения занятия

1. Организационный момент. Приветствие.
2. Основная часть. Введение в тему. Объяснение нового материала. Закрепление пройденного материала на практике.
3. Заключительная часть. Подведение итогов.

2.6. Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей», утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 30.11.2016 г. № 11;
3. Национальный проект «Образование», утвержден президиумом Совета при президенте РФ (протокол от 03.09.2018 №10);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.;
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
8. СП 2.43648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573.
9. Закон Краснодарского края от 16 июля 2013 г. № 1770-КЗ «Об образовании в Краснодарском крае»;
10. Закон Краснодарского края от 21 июля 2008 г. № 1539-КЗ «О мерах по профилактике безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних в Краснодарском крае» (с изменениями на 11 декабря 2018 г.);
11. Региональный проект «Успех каждого ребенка» (протокол регионального проектного комитета № 7-Р от 13.12.2018);

Литература, использованная при составлении программы

12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
13. Поголяева М.Н., Попова И.Н. Дополнительные образовательные программы нового поколения и оценка их результативности. Монография. — М.: ООО «Новое образование», СПб.: Свое издательство, 2017. — 80 с. — (Библиотечка для учреждений дополнительного образования детей);

14. Буйлова Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015. — №15. — с. 567-572;

15. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, РМЦ ДО Краснодарского края, 2020;

16. Локальные акты МБОУ ДО ДЮЦ.

Список литературы для педагогов

17. Белянин М.В, Microsoft Office 2007. Понятно, легко, красиво! - М.: ИТ Пресс, 2007. – 256с.

18. Информатика и образование. Журналы. 2005-2008 г.

19. Ерохин С. Цифровое компьютерное искусство.- СПб.: Алетейя, 2011.

20. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). –Индекс Маркет, 2011.

21. Тимофеев Г., Тимофеева Е. Графический дизайн.- М.: Феникс, 2008.

22. Ресурсы Интернет. Сайты для педагогов <https://pedsovet.org>, <http://открытыйурок.рф>.

Раздел III. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Рабочая программа воспитания для обучающихся детского объединения «Графический дизайн» разработана педагогом дополнительного образования согласно требованиям **следующих нормативных документов**:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

3. Указ Президента РФ от 21 июля 2020 года № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р;

5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р;

6. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года № 1642 (ред. От 16.07.2020);

7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16);

8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

9. Программа воспитания МБОУ ДО ДЮОЦ «Планета детства» на 2022-2025 гг.

1. Пояснительная записка

Воспитательная программа объединения «Графический Дизайн» направлена на приобщение обучающихся к российским традиционным духовным ценностям, правилам и нормам поведения в обществе. Она призвана сформировать у них основы российской идентичности, готовность к саморазвитию, мотивацию к познанию и обучению, социально-значимые качества личности и ценностные установки, организовывать активное участие обучающихся в деятельности МБОУ ДО ДЮОЦ.

Программа позволяет мотивировать детей на освоение изучаемой дисциплины, формировать у них трудолюбие, дисциплинированность, организованность, терпение, упорство в достижении результата, уверенность в себе, самостоятельность, коммуникативную компетентность в целом. Сможет помочь обучающимся в профориентации.

Адресат программы

Рабочая программа воспитания предназначена для обучающихся детского объединения «Графический Дизайн» в возрасте 10-14 лет, а также их родителей (законных представителей).

Формы работы с обучающимися - индивидуальные и групповые.

2. Цель и задачи

Цели: создание благоприятных условий для развития социально-значимых знаний в сфере компьютерных технологий, основных норм и традиций общества.

Задачи:

включать детей в интересную и полезную для них деятельность, в ходе которой они приобретут социально значимые знания, получат опыт участия в социально значимых делах;

поддерживать традиции и активно участвовать в жизни МБОУ ДО ДЮОЦ;

формировать и развивать творческие способности;

организовывать профориентационную работу с обучающимися;

организовывать работу с родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем личностного развития.

Планируемые результаты реализации программы воспитания

Обучающиеся объединения

получат навыки активного включения в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

сформируют активную гражданскую позицию, положительные качества личности: дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;

научатся управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях, оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

разовьют творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности.

3. Содержание программы

Программа призвана обеспечить достижение обучающимся личностных результатов. Помогает развить готовность к саморазвитию, вырабатывает мотивацию к познанию и обучению с помощью компьютерных технологий. В процессе воспитания используются следующие **методы:**

методы формирования сознания (объяснение, рассказ, пример);

методы организации деятельности и формирования опыта поведения (приучение, педагогическое требование, упражнение, воспитывающие ситуации);

методы стимулирования поведения и деятельности (поощрение и наказание).

Воспитательная среда в объединении реализуется посредством:
создания положительного психологического климата в группе;
создания ситуаций успеха для каждого обучающегося, формирования у него умения утверждаться в среде сверстников социально приемлемым способом;

использования форм массовой воспитательной работы, в которых каждый смог бы примерить на себя разные социальные роли.

Данная работа, ее характер и содержание строятся с учетом возрастных особенностей детей, их интересов.

Воспитательная работа планируется по следующим модулям:

Модуль «КЛЮЧЕВЫЕ КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ»

Участие обучающихся объединения в пространстве МБОУ ДО ДЮЦ. Деятельность имеет следующие формы:

традиционные общие мероприятия, праздники;
отчетные концерты;
творческие конкурсы;
летняя оздоровительная кампания.

Модуль «ВОСПИТАНИЕ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ»

Учебные занятия в объединении направлены на раскрытие творческого потенциала обучающихся. Воспитательные моменты в рамках занятия повышают общекультурный уровень детей, формируют культуру здорового и безопасного образа жизни и обеспечивают развитие использования различных воспитательных моментов в процессе обучения, подбора теоретического материала.

Учебные занятия направлены на повышение технологической грамотности в области инженерных и технических профессий, они проходят с использованием учебного оборудования, что находит отражение в формах и видах учебной деятельности обучающихся.

Модуль «ВОСПИТАНИЕ В ДЕТСКОМ ОБЪЕДИНЕНИИ»

Деятельность этого модуля направлена на организацию воспитательной работы с обучающимися детского объединения, реализацию потенциала событийного воспитания для формирования духовно-нравственных ценностей, укрепления и развития традиций детского объединения и образовательной организации, развития субъектной позиции обучающихся.

Работа с коллективом детского объединения предусматривает:

- формирование практических умений по этике и психологии общения, технологии творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Проводятся мероприятия воспитательного характера, в которых уделяется внимание вопросам бережного отношения к своему здоровью, организации рабочего времени, антисоциальных явлений и правонарушений и т.д. Важное значение имеют беседы о правилах поведения на занятиях и в образовательной организации, бесконфликтном решении сложных ситуаций в коллективе сверстников, а также обсуждение вопросов антитерроризма и антиэкстремизма.

Модуль «ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ САМООПРЕДЕЛЕНИЕ»

Деятельность направлена на повышение навыков обучающихся в области компьютерных технологий, получение возможности дальнейшего развития собственного профессионального пути.

Педагог ориентирован на проведение бесед, обучающиеся – на формирование готовности к выбору сферы человеческой деятельности при освоении дополнительной общеобразовательной программы; позитивного взгляда на трудовую деятельность, понимание уникальности индивидуальной профессиональной карьеры, круга общения на основе общих интересов. Цель такой работы – содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе индивидуальных проб в совместной деятельности и социальных практиках.

Модуль «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ»

Главными задачами работы с родителями (законными представителями) обучающихся является педагогическое просвещение, оказание помощи в воспитании, организация досуга.

План работы с родителями

№ п/п	Формы взаимодействия	Тема, название	Сроки
1.	Родительское собрание	Цели и задачи обучения на год, организационные моменты	Сентябрь
2.	«Итоги года»	Открытое занятие	Май
3.	Анкетирование родителей	Удовлетворенность / неудовлетворенность процессом обучения	Май
4.	Индивидуальные и групповые консультации	Эффективные способы организации познавательной деятельности обучающихся в домашних условиях	В течение года

Оценка результативности реализации программы воспитания

Успешность реализации программы воспитания обучающихся детского объединения «Графический Дизайн» является результатом педагогических наблюдений педагога – руководителя объединения, анкетирования обучающихся и их родителей (законных представителей). Он показывает реальность достижения воспитательных целей, поставленных педагогом в этом учебном году перед детьми. (Разделы «Личностные результаты» и «Оценочные материалы» ДООП.)

4. Формы аттестации

Рабочей программой воспитания предусмотрен механизм оценки личностных качеств обучающихся, которые формируются в процессе общения ребенка с педагогом и сверстниками и отражают многомерность личности; позволяют выявить основные индивидуальные особенности ребенка, легко наблюдаемы и контролируемы, доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов. В качестве методов диагностики личностных изменений обучающегося используются наблюдение, анкетирование, устное тестирование, диагностическая беседа, метод рефлексии и др.

Список использованной литературы

1. Воспитательный процесс: изучение эффективности: методические рекомендации/ под редакцией Е.Н. Степанова – М., 2016;
2. Каргина З.А. Практическое пособие для работы педагога дополнительного образования. – Изд. доп.– М.: Школьная Пресса, 2008;
3. Маленкова П.И. Теория и методика воспитания/ М., 2017;

Интернет-источники

1. <https://elibrary.ru/item.asp?id=29004712#:~:text> - Роль графического дизайна.
2. <https://www.maam.ru/detskijasad/doklad-na-temu-ispolzovanie-sovremennyh-informacionnyh-tehnologii-v-vospitatelnoi-rabote-pedagoga.html> - Использование современных информационных технологий в воспитательной работе педагога.
3. <https://infourok.ru/metodicheskoe-posobie-vospitatelnaya-rabota-v-sisteme-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detej-5708822.html> - Воспитательная работа в системе дополнительного образования детей

**5. Календарный план
воспитательной работы объединения «Графический дизайн»
на 2023-2024 учебный год**

№	Название	Форма проведения	Дата	Уровень
<i>Сентябрь</i>				
1.	Правила ТБ на дорогах	Беседа		Объединение По группам
2.	«Знакомство с правилами внутреннего распорядка»	Беседа		Объединение По группам
<i>Октябрь</i>				
3.	«Современный Графический Дизайн»	Беседа-презентация		Объединение По группам
<i>Мероприятия в рамках осенних каникул</i>				
4.	«Актуальность графического дизайна в современном мире»	Беседа		Объединение По группам
5.	«День народного единства»	Игра по станциям		МБОУ ДО ДЮЦ
<i>Декабрь</i>				
6.	«Зимние каникулы. Правила ТБ»	Беседа-презентация по технике безопасности в зимний период		Объединение По группам
7.	«Новый год»	Интерактивная программа		МБОУ ДО ДЮЦ
<i>Мероприятия в рамках зимних каникул</i>				
8.	«Новогодние старты»	Спортивное мероприятие		МБОУ ДО ДЮЦ
9.	«Рождественские посиделки»	Творческая мастерская		МБОУ ДО ДЮЦ
<i>Январь-февраль</i>				
10.	«23 февраля »	Мероприятие ко Дню защитников Отечества		МБОУ ДО ДЮЦ
<i>Мероприятия в рамках весенних каникул</i>				
11.	«Город мастеров»	Выставка		Город
12.	«Интернет-безопасность»	Беседа		По группам
<i>Апрель, май</i>				
13.	«Будущее с графическим дизайном»	Профориентационная беседа		По группам

