

Управление образования администрации МР «Сосногорск»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» г. Сосногорска

РЕКОМЕНДОВАНА
Методическим советом
Протокол № 1
от « 28 » августа 2020 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 176
от « 01 » сентября 2020 г.
Директор Е.Ю. Борисова

ПРИНЯТА
педагогическим советом
Протокол № 1
от « 31 » августа 2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИЗАЙНА»**

Возраст обучающихся: **10-17 лет**
Уровень освоения: **базовый**
Срок реализации: **1 год**

Составитель:
Панюкова Наталья Васильевна,
Педагог дополнительного
образования

г. Сосногорск
2020 г.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного дизайна» - **технической направленности**. Программа разработана в соответствии с основными нормативно-регламентирующими документами:

- Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012г. N 273-ФЗ.
- «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (утверждён приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196).
- «Концепцией развития дополнительного образования детей».
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» (Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 года № 09-3242).
- СанПин 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года N 41.
- Уставом МБУДО «ДДТ» г. Сосногорска.
- Положением о разработке, структуре и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБУДО «ДДТ» г. Сосногорска.

Программа составлена на основе одноимённой программы Лакиза С.С., учителя информатики средней общеобразовательной школы с. Новоалексеевка и учитывает:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности детей;
- потребности детей и социальный заказ общества.

Актуальность программы.

За последние 10 лет произошло коренное изменение роли и места персональных компьютеров и информационных технологий в жизни общества. Владение информационными технологиями ставится в современном мире в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать. Человек, умело, эффективно владеющий технологиями и информацией, имеет другой, новый стиль мышления, принципиально иначе подходит к оценке возникшей проблемы, к организации своей деятельности.

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и охватывает всё больше областей человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Педагогическая целесообразность.

Программа «Основы компьютерного дизайна» направлена на формирование личности, способной к инновационному преобразованию окружающего предметного мира с помощью эстетической, графической и технической деятельности.

Обучение по программе позволит детям освоить важные элементы дизайнерских программ в компьютерном мире, формировать умение владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовить обучающихся к активной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Знакомство с возможностями графических редакторов повышает мотивацию обучающихся к изучению информатики и информационно - коммуникационных технологий в целом, успешно дополняет процесс формирования навыков работы на компьютере, способствует навыку составления эффективных алгоритмов и их последовательного осуществления.

Отличительная особенность.

Отдельный важный аспект программы посвящён формированию у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

Новизна программы заключается в том, что полученные знания, обучающиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных учебных предметов. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ.

Адресат.

Программа предполагает обучение детей, не имеющих специальной подготовки в области компьютерной графики и компьютерного дизайна, но проявляющие интерес к данным направлениям. Программа «Основы компьютерного дизайна» также направлена на выявление одаренных детей с целью развития их творческого потенциала по дизайн - проектированию, как одному из направлений художественной подготовки

Срок освоения программы – 1 год.

Объем программы – 108 часов.

Уровень сложности программы - базовый.

Форма и режим занятий:

Заниматься по программе могут дети в возрасте 10-17 лет 3 раза в неделю по 1 учебному часу: два занятия по дизайну, одно – по компьютерной графике.

Таким образом, программа дает возможность освоить приёмы дизайнерского искусства и на их основе научиться создавать электронные рисунки и проекты в графическом редакторе.

Форма организации детей на занятии по программе групповая с наполняемостью детей в группе от 10 до 15 человек.

Структура учебного процесса

Год обучения	Количество недель в учебном году	Количество часов в неделю	количество часов в год
1	36	3	108

Режим занятий

Год обучения	Продолжительность занятий	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю
1	1 час	3 раза	3

Цель программы: личностное развитие обучающихся посредством овладения основами художественно-графической культуры, через интерес подростков к компьютерному дизайну, графике.

Задачи:

образовательные

- овладение основами художественной и компьютерной грамоты;
- приобретение опыта работы в различных видах художественно-творческой деятельности;
- формирование умения применять полученные знания в практической деятельности.

развивающие

- развитие способностей к художественно-образному, эмоционально-ценностному восприятию произведений изобразительного и дизайнерского искусства;
- формирование художественного кругозора;
- развитие способности видеть проявление художественной культуры в реальной жизни (архитектура, дизайн, живопись и др.).

воспитательные

- формирование умения выражать свои мысли, чувства и образы посредством электронного рисунка;
- формирование умения выражать в творческих работах своё отношение к окружающему миру;
- развитие творческого интереса к области компьютерных графических технологий;
- формирование мотивации к самообразованию за счет активизации самостоятельной познавательной деятельности.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
Модуль «Компьютерная графика»					
I.	«Введение в компьютерную графику»	8	4	4	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	учебная эвакуация
1.2.	Роль компьютера в изобразительном творчестве.	2	1	1	игра «Брейн-ринг»
1.3.	Окно графического редактора.	2	1	1	выполнение упражнений
1.4.	Создание графического файла. Форматы файлов.	2	1	1	выполнение упражнений
II.	«Меню и палитры графической программы»	18	8	10	
2.1.	Инструменты для рисования.	2	1	1	тест
2.2.	Заливки.	2	1	1	соревнование
2.3.	Инструменты для выделения. Создание многослойных коллажей.	2	1	1	устный опрос. практическое задание
2.4.	Управление цветом в программе.	2	1	1	практическое задание
2.5.	Создание электронного рисунка.	3	1	2	практическая работа
2.6.	Эффекты и текстуры	2	1	1	выполнение упражнений
2.7.	Фигуры и объекты	2	1	1	выполнение упражнений
2.8.	Инструмент Текст. Создание шрифтовых композиций.	3	1	2	практическая работа
III.	Раздел «Основы цифрового искусства»	10	6	4	
3.1.	Виртуальная экскурсия в галерею цифрового искусства.	2	2	-	беседа
3.2.	Итоговая работа. Творческая композиция	4	2	2	творческая работа по эскизам
3.3.	Итоговое занятие	4	2	2	игра «Дизайнерское бюро»
Модуль «Дизайн»					

IV.	Основы работы. Понятия и термины.	10	4	6	
4.1.	Графические возможности линии.	3	1	2	практическая работа
4.2.	Линия в искусстве.	2	1	1	упражнения с кистями
4.3.	Силуэт. Переход от одной формы к другой.	3	1	2	практическое задание
4.4.	Цветовой круг.	2	1	1	практическое задание
V.	Основные средства выразительности.	28	10	18	
5.1.	Абстрактная композиция. Передача общего настроения композиции через цветовую гамму.	4	1	3	практическая работа
5.2.	Шрифт. Автопортрет через букву “Я”	4	1	3	творческая работа
5.3.	Архитектоника	6	3	3	практическое задание
5.4.	Основы композиционных приемов. Главное и второстепенное. Композиционный центр.	6	2	4	практическое задание
5.5.	Ритм. Метрический ряд.	3	1	2	практическое задание
5.6.	Выразительные свойства композиции. Динамика и статика.	5	2	3	практическая работа
VI.	Орнамент и стилизация.	34	15	19	
6.1.	Орнамент. Виды орнамента.	4	1	3	практическое задание
6.2.	Стилизация. Обобщение формы живописными средствами. Выразительные свойства	5	2	3	творческая работа
6.3.	Основы цветоведения.	4	1	3	практическое задание
6.4.	Самостоятельная работа. Мозаичная композиция.	6	3	3	творческая работа
6.5.	Знакомство с ахроматическими цветами.	4	2	2	практическое задание
6.6.	Работа над дизайнерским проектом.	10	5	5	творческая работа
6.7.	Итоговое занятие	1	1	0	
	Итого:	108	47	61	

СОДЕРЖАНИЕ

Модуль «Компьютерная графика»

I. Раздел «Введение в компьютерную графику»

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Правила работы с компьютером, соблюдение Техники безопасности. Гигиена работы на компьютере.

Практика. Упражнения по безопасному обращению с компьютером. Алгоритм включения и отключения компьютера.

1.2. Роль компьютера в изобразительном творчестве.

Теория. Роль и назначение компьютерной графики. Сферы применения компьютерной графики. Основные термины и определения компьютерной графики.

Практика. Закрепление теоретических знаний. Игра «Брейн-ринг».

1.3. Окно графического редактора.

Теория. Знакомство с окном программы: расположение панели инструментов, меню и палитр программы. Основной цвет и ЦВЕТ фона. Цветной ластик.

Практика. Выполнение упражнений на компьютере.

1.4. Создание графического файла. Форматы файлов.

Теория. Особенности воспроизведения изображений на компьютере, параметры графических изображений. Атрибуты электронного рисунка.

Практика. Упражнения: Создание графического файла. Задание и коррекция формата изображения. Алгоритм сохранения графического файла.

II. Раздел «Меню и палитры графической программы»

2.1. Инструменты для рисования.

Теория. Установки виртуальных инструментов «Кисть», «Карандаш», «Ластик». Использование палитр графического редактора.

Практика. Упражнения по применению инструментов. Создание декоративной композиции в стиле «Авангард».

2.2. Заливки.

Теория. Инструмент «Заливка»: выбор цвета из палитры. Управление интенсивностью заливки. Градиентная заливка, создание градиента. Упражнения на компьютере.

Практика. Создание декоративной композиции с использованием инструментов «Заливка» и «Градиент».

2.3. Инструменты для выделения. Создание многослойных коллажей.

Теория. Понятие и назначение слоёв. Создание и удаление слоев. Выделение и копирование фрагментов изображений на разные слои. Действия с фрагментами: трансформирование, перемещение, поворот.

Практика. Упражнения на компьютере. Создание коллажа на основе цифровой фотографии.

2.4. Управление цветом в программе.

Теория. Расширенная палитра цветов: управление тоном, насыщенностью, прозрачностью цвета. Инверсия цвета.

Практика. Упражнения на компьютере. Создание декоративной композиции

2.5. Создание электронного рисунка.

Теория. Понятие «композиция». Закрепление знаний инструментов для рисования и заливок. Изменение установок инструментов.

Практика. Практическая работа над созданием электронного рисунка при помощи заливок, инструментов для рисования и выделения.

2.6. Эффекты и текстуры.

Теория. Меню Эффекты. Применение различных эффектов, ослабление и усиление. Создание различных текстурных эффектов при помощи регулирования опций инструмента «Заливка».

Практика. Выполнение упражнений на компьютере. Практическая работа: превращение фотоснимка в картину.

2.7. Фигуры и объекты.

Теория. Инструмент «Фигура». Трансформирование объектов и фигур. Параметры наложения. Заливка фигур. Инструмент «Линия». Создание эффекта объема.

Практика. Выполнение упражнений на компьютере. Создание декоративной композиции по своему эскизу.

2.8. Инструмент Текст. Создание шрифтовых композиций.

Теория. Типы шрифтов, их применение. Понятие шрифтовой композиции. Гарнитура, кегль, начертание, выравнивание: установка и назначение параметров.

Практика. Практическая работа: создание электронной поздравительной открытки.

III. Раздел «Основы цифрового искусства»

3.1. Виртуальная экскурсия в галерею цифрового искусства.

Теория. Знакомство с творчеством современных художников и дизайнеров, создающих свои полотна при помощи цифровых компьютерных технологий.

3.2. Итоговая работа. Творческая композиция.

Теория. Закрепление знаний путем практической работы на компьютере.

Практика. Создание творческой работы по эскизам.

3.3. Итоговое занятие

Теория. Подведение итогов обучения по программе.

Практика. Игра «Дизайнерское бюро».

МОДУЛЬ «ДИЗАЙН»

IV. Основы работы. Понятия и термины.

4.1. Графические возможности линии.

Теория. Живая линия, фактуры. Энергичная линия. Объект и связи.

Практика. Освоение навыков использования графических средств (нажим, направление).

4.2. Линия в искусстве.

Теория. Линия в искусстве. Форма и пространство. Правильное владение линией. Линия и пятно. Форма. Линия и пятно в живописи. Облегчение цвета.

Практика. Упражнение с кистями разной толщины.

4.3. Силуэт. Переход от одной формы к другой.

Теория. Освоение языка прикладной графики. Пространство и объект, их

взаимоотношения на плоскости листа. Равновесие в композиции.

Практика. Превращение кляксы.

4.4. Цветовой круг

Теория. Основные и дополнительные цвета, круг, цветовые пятна. Составление на палитре сложных цветов. Таблица «Цветовой круг».

Практика. Нахождение на палитре сложных цветов.

Раздел «Основные средства выразительности»

5.1. Абстрактная композиция.

Теория. Научиться передавать общее настроение композиции через цветовую гамму.

Практика. Создание абстрактной композиции.

5.2. Шрифт. Автопортрет через букву "Я".

Теория. Художественная значимость шрифта. Знакомство со шрифтом, с его ассоциативно-образной основой. Красота начертания заглавных букв – буквица.

Практика. Практические навыки. Составление шрифтовой композиции.

5.3. Архитектоника (бумажная пластика).

Теория. Понятие архитектоники. Знакомство с различными материалами.

Практика. Овладение практическими навыками работы со сбором.

5.4. Основы композиционных приемов. Композиционный центр. Главное и второстепенное.

Теория. Моделирование формы. Умение выделить главное. Приобретение практических навыков в освоении композиционных приемов.

Практика. Выполнение композиции из геометрических фигур через биоформы или изобразительные мотивы.

5.5. Ритм. Метрический ряд.

Теория. Гармонизация пространства листа. Ритм. Линейные ритмы, фактуры. Создание ритма. Цветовой круг. Формирование объекта цветовыми пятнами, организация пространства линейным ритмом.

Практика. Практические навыки в освоении композиционных приемов.

5.6. Выразительные свойства композиции. Статика и динамика.

Теория. Освоение основополагающих законов композиции в графически – образном выражении.

Практика. Практическая работа.

Раздел «Орнамент и стилизация».

6.1. Орнамент. Виды орнаментов.

Теория. Применение орнамента в создании образа. Орнаменты народов мира.

Практика: Создать орнамент из геометрических фигур. Освоение приемов построения орнаментов.

6.2. Стилизация. Обобщение формы живописными средствами.

Теория. Освоение языка прикладной графики.

Практика. Выполнение силуэтного изображения натюрморта.

6.3. Основы цветоведения.

Теория. Освоение цветовой гармонизации. Создание объекта и передача настроения

цветом. Гармонизация пространства листа. Форма. Величина. Понятие контраста. Основы цветоведения: цветовой круг, расположение контрастных цветов.

Практика. Работа с палитрой, получение контрастных оттенков цвета. Выполнение композиции на выявление цветового контраста.

6.4. Мозаичная композиция.

Теория. История мозаики. Освоение особенностей техники мозаики. Современное применение.

Практика. Выполнение композиции в технике мозаика (море, пустыня, настроение, звери, птицы и др.).

6.5. Знакомство с ахроматическими цветами.

Теория. Тон в живописи. Работа с таблицей «Тоновая растяжка». Переходы тонов от белого к черному. Отличие ахроматических цветов от хроматических.

Практика. Упражнение на растяжку тона.

6.6. Работа над дизайнерским проектом.

Практика. Применение на практике полученных знаний. Композиционное оформление графического изображения.

Ожидаемые результаты программы

В результате освоения программы «Основы компьютерного дизайна» обучающиеся могут достигнуть следующих результатов:

Личностные:

- развитие образного восприятия и освоение способов художественного, творческого самовыражения;
- формирование мировоззрения, целостного представления о мире искусства в целом;
- развитие умений и навыков познания и самопознания, накопление опыта эстетического переживания;
- подготовка к осознанному выбору индивидуальной и профессиональной траектории.

Предметные:

знание особенностей художественного языка колористики, графики и дизайна;

знание видов проектов и проектирования;

умение воспринимать и анализировать смысл художественного образа;

знание понятий и специфики графического дизайна и компьютерной графики;

знание и уверенное пользование изученными понятиями и терминами;

умелое использование компьютерного программного обеспечения;

знание особенностей работы с различными материалами и оборудованием;

умелое использование компьютерного программного обеспечения.

Метапредметные:

коммуникативные:

- умение взаимодействовать с другими в достижении общих целей;
- способности межличностного общения и сотрудничества;
- культура общения в коллективе, внимательного и ответственного отношения к работе

регулятивные:

- умение организовывать свою деятельность, определять ее цели и задачи;
- стремление самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
- устойчивая мотивация в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

познавательные:

- умение работать с интернет ресурсами и обучающей литературой;
- развитие личностных и творческих способностей обучающихся.
- формирование нового типа мышления – операционного, который направлен на выбор оптимальных решений;
- умение работать с новой информацией в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;
- развитие навыков критического мышления.

На протяжении обучения осуществляется контроль освоения материала всех тем, заявленных в дополнительной образовательной программе.

Формы контроля:

- вводный контроль – в начале года (анкетирование);
- промежуточный контроль (пооперационный контроль, просмотр готовых работ и тестирование после изучения каждого модуля);
- итоговый контроль (просмотр виртуальных портфолио, тестирование)

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2020 г.	31.05.2021 г.	36	108	3 раза в неделю: по 1 часу

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Педагог - руководитель объединения, реализующий данную программу владеет следующими профессиональными и личностными качествами:

- имеет образование по профилю программы;
- владеет навыками и приёмами организации занятий;
- знает физиологию и психологию подросткового возраста;
- умеет вызвать интерес к себе и преподаваемому предмету;
- умеет видеть и раскрывать творческие способности обучающихся.

Материально-техническое обеспечение

- Интерактивная доска, позволяющая педагогу демонстрировать работу графических программ наглядно.
- Персональные компьютеры для применения обучающимися теоретических знаний в практической деятельности.
- Программное обеспечение.
- Цифровой дидактический и методический материал.

Оценочные материалы

Результаты обучения учащихся по программе

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностик и	Баллы
1. Теоретическая подготовка				
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебного плана)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<u>Минимальный</u> уровень: ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой.	Опрос Интерактивная игра	1
		<u>Средний</u> уровень: объем усвоенных знаний составляет более 1/2.		5
		<u>Максимальный</u> уровень: ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период		10
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<u>Минимальный</u> уровень: ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины.	Наблюдение Беседа Презентация Защита проекта	1
		<u>Средний</u> уровень: ребёнок сочетает специальную терминологию с бытовой.		5
		<u>Максимальный</u> уровень: специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием.		10
ВЫВОД:	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий		2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка ребенка				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренн	Соответствие практических умений и навыков программным	<u>Минимальный</u> уровень: ребёнок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков. <u>Средний</u> уровень: объём освоенных	Самостояте льная практическ ая работа.	1

ые программой (по основным разделам учебного плана на программы)	требованиям.	умений и навыков составляет более 1/2 <u>Максимальный</u> уровень: ребёнок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период		5 10
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<u>Минимальный</u> уровень умений: ребёнок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием. <u>Средний</u> уровень: работает с оборудованием с помощью педагога. <u>Максимальный</u> уровень: работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	Наблюдение. Контрольное задание.	1 5 10
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<u>Начальный</u> (элементарный) уровень развития креативности: ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога. <u>Репродуктивный</u> уровень: выполняет, в основном, задания на основе образца. <u>Творческий</u> уровень: выполняет практические задания с элементами творчества.	Выполнение творческих работ и проектов.	1 5 10
ВЫВОД:	Уровень практической	Низкий Средний Высокий		3-10 11-22 23-30
3. Общеучебные умения и навыки ребенка				
3.1. Учебно-интеллектуальные умения: 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога. <u>Средний</u> уровень: работает с литературой с помощью педагога или родителей. <u>Максимальный</u> уровень: работает с литературой самостоятельно, не	Анализ результатов самостоятельной работы с литературой.	1 5 10

литературу		испытывает особых трудностей.		
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками и информацией	Самостоятельность в использовании компьютерным и источниками информации	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с компьютерными источниками информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога. <u>Средний</u> уровень: работает с компьютерными источниками информации с помощью педагога или родителей. <u>Максимальный</u> уровень: работает с компьютерными источниками информации самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	Анализ работы с электронным учебником	1 5 10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения при выполнении учебно-исследовательской работы, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога. <u>Средний</u> уровень: осуществляет учебно-исследовательскую работу с помощью педагога или родителей. <u>Максимальный</u> уровень: осуществляет учебно-исследовательскую работу самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	Исследование, метод проектов.	1 5 10
3.2. Учебно-коммуникативные умения 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения в восприятии информации, идущей от педагога. <u>Средний</u> уровень: не испытывает особых трудностей в восприятии информации, идущей от педагога. <u>Максимальный</u> уровень: не испытывает затруднений в восприятии информации, идущей от педагога.	Повторение. Опрос.	1 5 10

3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения в подаче подготовленной информации. <u>Средний</u> уровень: не испытывает особых трудностей в подаче подготовленной информации. <u>Максимальный</u> уровень: свободно выступает перед аудиторией.	Презентация	1 5 10
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения в умении вести дискуссию. <u>Средний</u> уровень: не испытывает особых трудностей в умении вести дискуссию. <u>Максимальный</u> уровень: свободно ведет дискуссию.	Проблемные методы обучения. Дискуссия.	1 5 10
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения в умении организовать рабочее место. <u>Средний</u> уровень: не испытывает особых трудностей в умении организовать рабочее место. <u>Максимальный</u> уровень: умеет организовать рабочее место.	Наблюдение. Самоконтроль. Взаимоконтроль.	1 5 10
3.3.2. Навык и соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения в соблюдении правил безопасности в процессе деятельности. <u>Средний</u> уровень: не испытывает особых трудностей в соблюдении правил безопасности в процессе деятельности. <u>Максимальный</u> уровень: не испытывает затруднений в соблюдении правил безопасности в процессе деятельности.	Инструктаж.	1 5 10
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<u>Минимальный</u> уровень умений: обучающийся испытывает серьезные затруднения в умении аккуратно выполнять	Анализ результатов в практичес	1

		работу. <u>Средний</u> уровень: не испытывает особых трудностей в умении аккуратно выполнять работу. <u>Максимальный</u> уровень: умеет аккуратно выполнять работу.	кой работы.	5 10
ВЫВОД:	Уровень общеучебных умений и навыков			9-30 31-62 63-90
Заключение	Результат обучения по программе	Низкий Средний Высокий		ДО 46 47-98

Личностное развитие учащихся в процессе освоения программы

Показатели (оцениваемые па раметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики	Кол- во баллов
I. Организационно-волевые качества				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	Терпения хватает менее чем на 1/2 занятия Терпения хватает более чем на 1/2 занятия Терпения хватает на все занятие	Наблюдение.	1 5 10
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	Волевые усилия ребенка побуждаются извне Иногда - самим ребенком Всегда - самим ребенком	Оценка результатов выполненных заданий	1 5 10
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	Ребенок постоянно работает под воздействием контроля извне Периодически контролирует себя сам Постоянно контролирует себя сам	Наблюдение.	1 5 10
ВЫВОД:	Уровень сформированности организационно-волевых качеств	Низкий Средний Высокий		До 3 4-15 16-30
II. Ориентационные качества				

2.1.Самооценка	Способностьоценивать себяадекватно реальным	Завышенная Заниженная Нормальная	Тестирование	1 5 10
2.2.Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанноеучастиеребенка в освоении программы	Интерес к занятиям продиктованребенку извне. Интерес периодически поддерживается самим ребенком Интерес постоянноподдерживается ребенком самостоятельно	Анализ посещаемости	1 5 10
ВЫВОД:	Уровень сформированности ориентационных качеств	Низкий Средний Высокий		До 2 3-10 11-20
III. Поведенческие качества				
3.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору)	Способность занятьопределенную позицию вконфликтной ситуации	Периодически провоцирует конфликты Сам в конфликтах не участвует,старается их избежать Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	Наблюдение	1 5 10
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения	Умение воспринимать общие дела как своисобственные	Избегает участия в общих делах. Участвует при побуждении из вне Инициативен в общих делах	Коллективное творческое дело.	1 5 10
ВЫВОД:	Уровень сформированности Поведенческих качеств	Низкий Средний Высокий		До2 3-10 11-20

ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Результат личностного	Низкий		0-7
	развития ребенка в процессе освоения им	Средний		8-37
	программы	Высокий		38-70

Примерный список вопросов к устным опросам по темам

- Можно ли пить или есть при работе на компьютере?
- Как можно включать и выключать компьютер?
- Покажите пути эвакуации из кабинета в случае чрезвычайной ситуации.
- Почему нельзя работать на компьютере с грязными руками?
- Почему нельзя ставить тяжелые предметы на крышку ноутбука? Роль компьютера в изобразительном творчестве
- Какие картины можно создать при помощи компьютера?
- Какие сферы применения компьютерной графики вы знаете?
- В чем целесообразность применения компьютера в дизайне? Окно графического редактора.
- Из каких основных элементов состоит окно графического редактора?
- Какие экранные палитры есть у графического редактора Paint.net?
- Покажите на доске расположение меню программы. Виртуальная экскурсия в галерею цифрового искусства.
- Произведения какого вида изобразительного искусства вы видели на экскурсии?
- Произведения каких художников вам особенно запомнились?
- Какими инструментами пользовались художники для создания своих произведений?

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение программы состоит из мультимедийных алгоритмов выполнения заданий и действий, конспектов бесед и лекций по темам программы, Электронной библиотеки изображений, печатных и электронных учебников.

Поставленная программой цель и задачи предполагают обучение «от простого к сложному» с созданием условий для опережающего развития, стимулирования творческой деятельности.

Наиболее эффективными средствами включения ребёнка 10-17 лет в процесс творчества на занятии являются:

- создание положительных эмоциональных ситуаций;
- работа в парах;
- проблемное обучение.

При освоении материала программы активно используются технологии проблемного обучения, заключающиеся в том, чтобы при изучении нового материала на этапе введения знаний ученики учились самостоятельно ставить и решать проблему, формулировать тему занятия или вопрос для исследования, а затем и само новое знание. Педагог создаёт проблемную ситуацию, а затем побуждает учеников к осознанию противоречия и формулированию проблемы учениками. Подводящий диалог опирается на логическое мышление учеников. На этапе постановки проблемы педагог пошагово подводит учащихся к теме, на этапе поиска решения выстраивает логическую цепочку к новому знанию.

При проведении занятий с использованием компьютера необходимо уделить особое внимание здоровью обучающихся. Наиболее сильному воздействию подвергается зрение, поэтому в конце каждого занятия обязательно проведение гимнастики для глаз, в течение занятия необходимы динамические паузы или физкультминутки.

ЛИТЕРАТУРА

Список литературы для педагога

1. Алехин А.Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. М., 2013г.
2. Алехин А.Д. Когда начинается художник. М., 2010г.
3. Близнина Е.В. Авторская программа преподавания изобразительных видов искусств живописи, графики на основе формальной композиции. Вильнюс.2010год.
4. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. СПб,2003г.

5. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. 2007г.
6. Голубев Е.А. Композиция. М., 2011год.
7. Дабижа Г.В. Работа на компьютере. Краткий курс. СПб, 2012г.
8. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. СПб, 2013г.
9. Кэмпбелл М. Компьютерная графика /пер. с англ. А.Н. Степановой. – М.: АСТ: Астрель, 2007г.
10. Лопатин А. Книга для занятий по духовному воспитанию. М., 2010г.
11. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб, 2008г.
12. Никитин Б.П. Развивающие игры. Москва 2010г.
13. Педагогика Рудольфа Штейнера. Воспитание к свободе./ Сборник статей Московского центра вальдорфской педагогики, 2010г.
14. Рождественская Н.В. Психология художественного творчества. Санкт-Петербург, 2010 г.
15. Трофимова М.В., Тарабарина Т.И. И учеба и игра: изобразительное искусство. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, 1997г.
16. Чернышев О.В.. Формальная композиция. Минск, 2012год.
17. Шпикалова Т.Я., Сокольникова Н.М.. Программа общеобразовательных учреждений «Изобразительное искусство. Основы народного и декоративно-прикладного искусства». М., 2013г.
18. Шорохов Е.В. Основы композиции. М., 2011г.

Список литературы для учащихся:

1. Алехин А.Д. Когда начинается художник. М., 2010г.
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. СПб, 2003г.
3. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. 2007г.
4. Голубев Е.А. Композиция. М., 2011год.
5. Журналы «Юный художник».
6. Никитин Б.П. Развивающие игры. Москва 2010г.
7. Лопатин А. Книга для занятий по духовному воспитанию. М., 2010г.
8. Чернышев О.В.. Формальная композиция. Минск, 2012год.
9. Шорохов Е.В. Основы композиции. М., 2011г.