

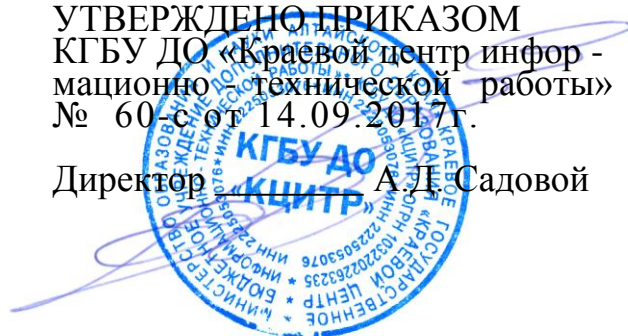
Министерство образования и науки Алтайского края

Краевое государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Краевой центр информационно-технической работы»

РАССМОТРЕНО  
на Методическом совете,  
протокол от 13.09.2017 г. № 3

УТВЕРЖДЕНО ПРИКАЗОМ  
КГБУ ДО «Краевой центр инфор -  
мационно-технической работы»  
№ 60-с от 14.09.2017 г.

Директор А. Д. Садовой



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
«Юный дизайнер»  
2017-2018 учебного года  
технической направленности  
творческого объединения «Графика»  
(срок реализации программы – 1 год, возраст детей – 10-14 лет)

Автор-составитель:  
Скорохватов Владимир Владимирович,  
педагог дополнительного образования

Барнаул  
2017

## Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы: .....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	4
1.3. Содержание программы: учебный план; содержание учебного плана. ....	5
1.4. Планируемые результаты.....	10
2. Комплекс организационно-педагогических условий: календарный учебный график, условия реализации программы; формы аттестации/контроля; оценочные материалы; методические материалы. ....	11
2.1. Календарный учебный график .....	1
2.2. Методическое обеспечение программы.....	1
2.3. Материально-технические условия реализации программы: .....	3
3. Список литературы. ....	3

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:**

## ***1.1. Пояснительная записка***

Одним из главных аспектов развития и воспитания подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. Одним из путей повышения интенсивности обучения является использование компьютерных технологий обучения.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Юный дизайнер» технической направленности разработана в соответствии с федеральными нормативно-правовыми и локальными документами, направлена на развитие способностей творческого самовыражения обучающихся.

**Актуальность** данной программы обусловлена ее практической значимостью. В условиях массового внедрения интернет-технологий, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством для формирования метапредметных образовательных результатов: освоения способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

**Новизна.** Модифицированная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Юный дизайнер», основанная на компетентностном подходе, служит средством предпрофильной подготовки, направленной на знакомство с миром информационных технологий, приобретение практического опыта для обоснованного выбора профиля обучения. Это способствует созданию дополнительных условий для проявления индивидуальных образовательных интересов обучающихся и даёт возможность обучающимся средствами компьютерной графики решать сложные, в том числе и неалгоритмические задачи, реализованные на разных уровнях: от простейшего до углублённого.

Концепция программы – содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности.

Отличительные особенности программы. Особенностью данной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят за рамки школьного курса информатики, опираясь на элементарное владение обучающимися компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Данная программа позволит более углубленно изучить и раскрыть важные элементы дизайнерских программ в компьютерном мире, сформировать у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** Развитие творческих способностей на основе интереса подростков к компьютерному дизайну, графике, стремление к самосовершенствованию и самореализации через формирование информационных ключевых компетенций обучающихся.

### **Задачи.**

#### *Обучающие:*

- познакомить с видами компьютерной графики, их функциональными, структурными и технологическими особенностями;
- научить эффективно использовать аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- сформировать навыки работы с различными форматами графических файлов;
- сформировать навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
- сформировать навыки коллективной работы над совместным графическим проектом и умения самостоятельно добывать знания.

#### *Развивающие:*

- развивать творческие и познавательные способности обучающихся;
- развивать логическое, образное мышление, информационную культуру и эстетический вкус;
- развивать умения применять знания на практике, совершенствовать навыки в практической деятельности.

#### *Воспитательные:*

- воспитывать навыки сотрудничества, коммуникативные навыки;
- стимулировать стремления к самостоятельности в решении поставленных задач, к трудолюбию, к воспитанию в себе волевых качеств;
- воспитывать бережное отношение к своему здоровью.

В основу данной программы положены следующие принципы обучения: деятельности, самостоятельности, развивающего обучения, интеграции и вариативности в применении различных областей знаний, творчества.

#### *Организационные условия реализации программы:*

программа предназначена для обучающихся 10-14 лет и рассчитана на 1 год обучения - 144 часа. Основной формой обучения являются занятия. Занятия проводятся в очной форме в соответствии с СанПиН, 2 раза в неделю по 2 академических часа с десятью минутными перерывами.

Нормы наполнения групп: 10–15 человек. Набор обучающихся - свободный.

#### *Формы занятий:*

- тематические (изучение или повторение одной учебной темы, рефлексия);

- комплексные или интегрированные (изучение одной учебной темы с использованием 2-3 видов творческой деятельности);
- игровые (изучение, повторение учебного материала в процессе игры);
- итоговые или контрольные (проверка уровня подготовки детей, выставки, практические диктанты).

### 1.3.Содержание программы: учебный план; содержание учебного плана.

#### Учебный план

№ п\п	Наименование раздела и темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Введение в программу	1	1	2	
2.	Я — художник	26	34	60	творческая работа
3.	Я — дизайнер	26	44	70	творческая работа
5.	Творческий проект «Смотри, что я умею»		10	10	итоговая аттестация
	ИТОГО	50	94	144	

#### Содержание учебного плана

##### 1. Введение в программу.

1.1. Организационное занятие. Вводный инструктаж по технике безопасности.

Теория. Знакомство с обучающимися. Рассказ об информационных технологиях ознакомление с планом занятий, целями и задачами на учебный год. Обзор ресурсов Интернет: видеоролики, игры, презентации. Требования к обучающимся. Ознакомление с правилами техники безопасности и противопожарной защиты, санитарии и гигиены. Организационные вопросы.

Практическая работа. Работа с файлами.

##### 2. Я — художник.

###### 2.1.Обзор графических редакторов.

Теория. Графические устройства ввода-вывода: монитор, принтер, сканер, графический планшет. Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью мыши или графического планшета. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать. Способы создания изображения: рисование от руки, пиксельарт. Способы обработки изображений: ретуширование, изменение размера, обрезание, фильтрация, фотомонтаж. Виды графических редакторов.

Практическая работа. Создание рисунка с помощью различных кистей. Сохранение рисунка в разных форматах. Создание рисунка с помощью готовых фигур. Создание открытки.

*Самостоятельная творческая работа обучающихся.*

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

Сформированные компетенции:

- умеет определять, в каких случаях лучше использовать векторный подход, а в каких — растровый;
- знает области применения растровой и векторной графики.

2.2. Назначение и возможности программы Paint. Знакомство с панелью инструментов. Знакомство с кистями.

Теория. Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов.

Практическая работа. Создание рисунка «Моя ладонь». Создание рисунка с помощью различных кистей. Сохранение рисунка в разных форматах. Создание рисунка с помощью готовых фигур. Работа со вставленной картинкой. Работа с текстом. Редактирование текста. Создание поздравительной открытки при помощи картинки и текста.

*Самостоятельная творческая работа обучающихся.*

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

Сформированные компетенции:

- умеет работать с палитрами и использовать инструменты рисования;
- понимает использование основных инструментов графического редактора для создания простейших изображений.

2.3. Способы представления графической информации. Пиксель-арт.

Теория. Введение в компьютерную графику Способы представления графической информации. Растровое изображение. Виды графической информации. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия растра и пикселя. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение.

Практическая работа. «На холсте вырастает дерево, а мы узнаём, что такое пиксель-арт»; «Дерево расцветает, а мы учимся работать с фрагментом».

Сформированные компетенции:

- определяет наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;

- создаёт рисунки методом пиксель-арта.

#### 2.4. Создание растровой графики. Работа с примитивами.

Теория. Интерфейс растрового редактора GIMP. Панель инструментов. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов. Параметры диалогов. Формирование диалогов. Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Многоугольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изображений.

Практическая работа. «Основы работы с объектами». Работа с выделенными областями «Дружеский коллаж», «Перекрась машину», «Создание простейших рисунков».

Сформированные компетенции:

- использует разные способы создания рисунка из примитивов;
- обладает способностью разработки алгоритма создания рисунка;
- демонстрирует понимание основных принципов создания составных рисунков в графических редакторах.

#### 2.5. Назначение и возможности программы GIMP. Работа со слоями.

Теория. Графический редактор GIMP. Назначение, возможности и области применения. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе GIMP: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д. Инструменты: Карандаш. Кисть. Ластик. Лупа. Заливка. Пипетка. Кадрирование. Перемещение. Работа со слоями.

Практическая работа. Работа со слоями. «Пейзаж».

Сформированные компетенции:

- демонстрирует владение палитрами и инструментами рисования;
- использует основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.

#### 2.6. Форматы графических файлов.

Теория. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки. Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.

Практическая работа. Формат файла. Форматы графических файлов.

*Творческая работа.* Создание анимации «Водный мир».

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

Сформированные компетенции:

- использует возможности графических файлов с различными алгоритмами сжатия графических данных;
- знает особенности различных форматов графических файлов;
- обладает способностью подбирать формат и необходимые параметры в зависимости от использования документа.

### 2.7. Создание растровой графики с помощью программы GIMP.

Теория. Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инструментом Кисть. Параметры инструмента Кисть. Палитра Кисти.

Заливка градиентом. Использование инструментов Градиент, Затемнение и Произвольная фигура. Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стили слоя.

Практическая работа. Творческая работа «Создание рекламной компании».

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта.

Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами работы с инструментами рисования сложных объектов;
- обладает навыками работы со слоями;
- демонстрирует понимание особенностей различных стилей слоя.

## 3. Я — дизайнер.

### 3.1. Простой фотомонтаж.

Теория. Добавление, форматирование и стилизация текста. Фильтры Ветер. Облака. Вращение. Инструменты выделения: Свободное выделение, Выделение смежных областей.

Практическая работа. Отработка навыков при создании открыток (подбирать инструменты выделения и настраивать параметры). Создание фотомонтажа.

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания фотомонтажа;
- обладает способностью подбирать инструменты выделения и настраивать параметры в зависимости от объекта выделения;
- способен определять необходимые виды трансформации фрагмента; может создавать на рисунке надписи и выполнять их стилизацию;
- демонстрирует понимание особенностей различных стилей слоя.

### 3.2. Приёмы обработки фотографии.

Теория. Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости. Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Способы ретуши изображений. Инструменты: Штамп. Кадрирование. Фильтры: Резкость, Гауссово размывание.



Практическая работа. Корректировка фото; ретушируем портрет; подготовка фотографии к печати»; создание карандашного наброска.

Сформированные компетенции:

- способен определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- обладает способностью анализировать изображение;
- владеет основными приёмами тоновой и цветовой коррекции фотографии;
- использует основные приёмы ретуширования фотографии;
- демонстрирует знание основных приёмов художественной обработки фотографии.

### 3.3. Рисование на новом уровне.

Теория. Использование инструментов Контур и Штамп. Работа с эскизом. Практическая работа. Создание Карандашного рисунка. Создание Золотого текста Создание Изгиба текста по контуру. Создание лица из листьев. Иллюстрация по эскизу, рисуем светящийся текст.

*Самостоятельная творческая работа.*

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта.

Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

Сформированные компетенции:

- демонстрирует понимание основных принципов работы пером;
- обладает способностью создания эскиза;
- владеет основными приёмами работы с инструментом Клонирование штамп.

### 3.4. Создание gif-анимации с помощью программы GIMP.

Теория. Назначение, возможности и области применения gif-анимации. Формат GIF. Кадры. Анимация. Создание эффекта снега на фотографии. Создание солнечного сияния. Создание абстрактного изображения. Создание красных сердец с буквами. Создание двухмерного лего текста. Создание абстрактного фона с геометрическими фигурами. Создание солнечных лучей. Создание красочного фона для открытки на день Валентина. Создаем шоколадный текст на день Валентина. Появление и исчезновение текста. Создание магического шара.

Практическая работа. Создание эффекта снега на фотографии. Создание солнечного сияния. Создание абстрактного изображения. Создание красных сердец с буквами. Создание двухмерного лего текста. Создание красочного фона для открытки на день Валентина. Создаем шоколадный текст на день Валентина.

*Самостоятельная творческая работа:*

Создание винтажной новогодней открытки. Создание поздравительной открытки на рождество.

Самостоятельная творческая работа «Валентинка».

Творческая работа «Мой «ненастоящий» друг».

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям, возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта. Педагогическое наблюдение, анализ творческих работ.

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания gif-анимации;
- демонстрирует понимание особенностей назначения и возможности формата gif;

- обладает навыками сохранения файла в формате gif.

3.5. Итоговая и промежуточная аттестация.

Теория: Организация конкурса работ обучающихся.

Практическая работа. Проверка знаний, умений, навыков обучающихся.

**4. Творческий проект «Смотри, что я умею».**

1. Постановка проблемы (всего 1 час, теория – 1 час)

Теория. Метод мозгового штурма. Условия успеха и провала проектной деятельности, оценка проектной деятельности.

Практическая работа. Мозговой штурм по теме проекта.

2. Этап проектирования.

Теория. Методы исследовательской деятельности. Правила работы в группе. Экспертный опрос. Правила работы в малой группе (в команде). Правила ведения дискуссии

Практическая работа. Работа по группам по плану проекта.

3. *Самостоятельная работа* обучающихся над своей задачей.

Теория. Индивидуальные консультации с педагогом по трудностям возникающих во время создания проекта. Поиск вариантов выполнения задуманного проекта.

Практическая работа. Индивидуальная работа по плану проекта.

4. Анализ результатов.

Практическая работа. Обсуждение. Взаимооценка и самооценка созданных проектов.

5. Предзащита проекта. Защита проекта (всего – 1 час.).

Теория. Принципы представления работы, защиты.

Практическая работа. Представление своей работы.

#### **1.4. Планируемые результаты.**

Планируемые результаты:

*знания:*

- основ применения компьютерной графики;
- специальной терминологии;
- принципов работы графического редактора;

- простейших методов создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
- понятий композиции, дизайна в графике;
- назначения и возможностей программы создания презентаций;
- способов создания презентаций с помощью шаблонов;
- приемов работы с графическим изображением, текстом;
- способов управления анимацией.

*Умения:*

- запускать графический редактор, создавать и редактировать изображения;
- сохранять и загружать изображения;
- выполнять операции над фрагментами;
- выполнять надписи на изображении;
- решать типовые задачи обработки графической информации;
- самостоятельно создавать и редактировать графические открытки;
- создавать и редактировать презентации, используя программу MS PowerPoint;

- оценивать выполненные работы.

*Личностные результаты:*

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения от выполненных работ.

*Метапредметные результаты:*

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- учиться готовить рабочее место и выполнять практическую работу по предложенному педагогом плану с опорой на образцы, рисунки;
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности группы на занятии;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя справочную литературу, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

**2.Комплекс организационно-педагогических условий: календарный учебный график, условия реализации программы; формы аттестации/контроля; оценочные материалы; методические материалы.**

## 2.1. Календарный учебный график

сентябрь'17					октябрь'17					ноябрь'17				декабрь'17				январь'18				февраль'18				март'18			апрель'18									
1-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29	30-5	6-12	13-19	20-26	27-3	4-10	11-17	18-24	25-31	1-7	8-14	15-21	22-28	29-4	5-11	12-18	19-25	26-4	5-11	12-18	19-25	26-1	2-8	9-15	16-22	23-29				
			4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

май'18				июнь'18				июль'18				август'18					
30-6	7-13	14-20	21-27	28-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29	30-5	6-12	13-19	20-26	27-31
3	2	4	4	4													

Первый день занятий учебного года – 15.09.2017

Последний день занятий учебного года – 31.05.2018

- образовательный процесс

- праздничные дни

- промежуточная аттестация

- каникулы

- входящая диагностика

- итоговая аттестация

## 2.2. Методическое обеспечение программы

Программа состоит из теоретической и практической частей, построена по принципу от простого к сложному. Изучение каждой темы завершается изготовлением продукта, т.е. теоретические задания и технологические приемы подкрепляются практическим применением, что мотивирует детей к дальнейшему продолжению обучения и созданию собственных проектов.

Формы обучения:

- коллективная;
- индивидуальная;
- групповая.

Первая предполагает совместные действия всех обучающихся под руководством педагога. Вторая - самостоятельную работу каждого обучающегося. Наиболее эффективной является организация групповой работы.

Таблица 1

Методическое обеспечение программы

	Тема программы (раздела)	Форма организации занятия	Методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1.	Введение в программу	Беседа, упражнения	Словесные, наглядные, практические	Методические материалы	Обсуждения, рефлексия
2.	Я — художник	Беседа, практическое занятие, игра, контрольное занятие	Словесные, наглядные, практические, проблемного обучения, игры, поисковые, методы наблюдения	Методические материалы, карточки, презентации, раздаточный материал	Контрольное занятие, обсуждения и просмотр готовых работ, защита проектов, выставка, конкурсы
3.	Я — дизайнер	Беседа, практическое занятие, контрольное занятие	Словесные, наглядные, практические, проблемного обучения, игры, поисковые, методы наблюдения	Методические материалы, карточки, презентации, раздаточный материал	Контрольное занятие, обсуждения и просмотр готовых работ, защита проектов, выставка, конкурсы
4.	Творческий проект «Смотри, что я умею»	Дискуссия, практическое занятие, контрольное занятие	проектно-конструкторские, поисковые, практические	Методические материалы, карточки, презентации, раздаточный	Контрольное занятие, обсуждения и просмотр готовых

				материал	работ, проектов
5.	Итоговая и промежуточная аттестация	тестирование	практические	Тестовые задания	Выставка, защита творческих работ

Программа содержит элементы проектной деятельности. Раздел программы творческий проект «Смотри, что я умею» дает возможности:

- обучающимся – проявить и испытать себя при создании творческого проекта и обрести новые ресурсы для индивидуального развития;
- коллективу – формировать внутригрупповые и межгрупповые связи на основе совместной работы, согласовывать ценностные позиции;
- педагогу – обновлять свою профессиональную деятельность на основе разработки и реализации проектов, интегрирующих деятельность взрослых и детей.

Для оценки результативности учебных занятий применяется вводный, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Таблица 2

#### Система контроля, анализа и оценивания образовательных результатов

Вид контроля	Форма контроля
Вводный контроль (выявление первоначальных представлений)	Опрос, тестирование, педагогическое наблюдение, игровые технологии
Текущий контроль (по итогам прохождения темы)	Опрос, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа, конкурсы, анализ творческих работ
Промежуточный контроль (по итогам обучения за полугодие)	Тестовые задания, конкурсы, тематические игры, выставка, анализ творческих работ
Итоговый контроль (по окончании срока реализации программы)	Тестирование, выставка и презентация творческих работ, защита проектов

Формы подведения итогов:

- Выставки детского творчества.
- Презентация творческих работ.
- Участие в конкурсах различного уровня.

По окончании цикла занятий каждый обучающийся представляет свою работу как результат выполнения творческой задачи, поставленной в ходе изучения той или иной темы программы.

Критериями выполнения программы служат знания, умения и навыки обучающихся. Мониторинг качества знаний осуществляется в течение всего учебного года, фиксируются результаты участия в конкурсах и выставках (Приложение 1).

Порядок внесения изменений в программу.

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы может возникнуть необходимость ее изменения по таким принципиально значимым основаниям, как: цели, задачи, ожидаемые результаты, содержание программы, организация образовательного процесса, критерии оценки образовательных результатов. С целью повышения эффективности учебно-воспитательной работы в творческом объединении решение о внесении изменений в программу в ходе ее реализации может быть принято:

- по результатам контроля эффективности образовательного процесса;
- при появлении условий, из-за которых могут возникнуть проблемы в реализации образовательного процесса, влияющие на расхождение между целями и результатами образования;
- в зависимости от изменений, происшедших в творческом объединении (предметно-развивающая среда, качественный состав обучающихся и материально-технические условия).

Переработанная программа рассматривается и согласовывается на Методическом совете учреждения.

### **2.3. Материально-технические условия реализации программы:**

- Компьютерный класс с индивидуальными рабочими местами, с доступом в Интернет.
- Процессор не ниже Pentium III.
- Оперативная память не меньше 256 Мб.
- Дисковое пространство не меньше 500 Мб.
- Монитор с 24-битной видеокартой.
- Разрешение монитора не ниже 1024×768.

Программное обеспечение:

- Операционная система: Windows 2000/XP/Vista/7.
- Приложение Paint (KolourPaint).
- Приложение GIMP версии не ниже 2.6.8, русская версия.

## **3. Список литературы.**

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

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

Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 № 761 «О национальной стратегии в интересах детей на 2012-2017 годы».

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (зарегистрировано в Минюсте РФ от 20.08.2014, рег. № 33660).

Приказ Главного управления и молодежной политики Алтайского края от 22.09.2015 № 267-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Алтайском крае на период до 2020 года».

Постановление Администрации Алтайского края от 13.11.2012 № 617 «Об утверждении стратегии действий в интересах детей в Алтайском крае на 2012-2017 годы».

Аладьев В.З., Хунт К.Я., Шишаков М.Л. Основы информатики Москва, 2008.

Бешенков С.А. Моделирование и формализация М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

Бортман Дж. «Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей», С.-Петербург, 2006.

Волина В. Праздник числа (Занимательная математика для детей): книга для учителей и родителей. М.: Знание, 2003.

Журин А.А., Милютин И.А. Основы работы на компьютере для школьников и начинающих пользователей, Москва, 2007.

Куличкова А.Г. Внеклассные мероприятия, неделя информатики 2-11 классы, Москва, 2010.

Нянковский М.А. Неизвестное об известном, Ярославль, 2007.

Петренко Т.Г. Информатика, Донецк, 2008.

Рогов Е.И. Настольная книга психолога в образовании: учебное пособие. М.: ВЛАДОС, 2006.

Симонович С.В. Мой первый компьютер, Москва, 2007.

Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер, Москва, 2009.

Суворова Н.И. Информационное моделирование. Величины, объекты, алгоритмы. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

Ускова Н.Н. Конспекты уроков для учителя информатики, М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2004.

### **Список литературы для обучающихся и родителей**

Котова А. В., Абдрашитова И. В. Юный дизайнер: Рабочая тетрадь.

Юный дизайнер: Интерактивный электронный учебник.

Котова А. В. Юный дизайнер: Методические рекомендации.

Котова А. В. Юный дизайнер: Задания для проведения самостоятельной работы «Основы компьютерной графики».

Котова А. В. Юный дизайнер: Задания к итоговому проекту.



Диагностическая карта обучающихся

Фамилия, имя обучающегося													
Теоретическая подготовка													
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы													
Владение специальной терминологией													
Практическая подготовка													
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)													
Владение специальным оборудованием и оснащением													
Творческие навыки													
Качество выполнения практических работ													
Развитие качеств личности обучающихся													
Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности													
Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность													
Культура организации практической деятельности													
Коммуникативные навыки, коллективизм													
Творческое отношение к выполнению практического задания													
Соблюдение в процессе деятельности правил безопасности													
Достижения обучающегося													
На уровне объединения													

На уровне КЦИТР												
На краевом, региональном, федеральном уровнях												
<b>Итого</b>												

Показатели обученности по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе: уровень теоретической подготовки, уровень практической подготовки.

Критерии оценки результатов промежуточной и итоговой аттестации.

*Критерии оценки уровня теоретической подготовки:* теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы, владение специальной терминологией: широта кругозора, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.

*Критерии оценки уровня практической подготовки:* практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы), владение специальным оборудованием и оснащением, творческие навыки, качество выполнения практических работ, развитость специальных способностей.

Уровень оценки результатов каждого обучающегося:

*высокий уровень* (3 балла) – обучающийся усвоил весь объем знаний, предусмотренный программой за год, использует специальную терминологию осознанно в соответствии с содержанием программы, овладел всеми программными умениями и навыками, самостоятельно использует инструменты, оборудование, выполняет задания творческого уровня, участвует в краевых, региональных, федеральных конкурсах, выставках.

*базовый уровень* (2 балла) – объем усвоенных знаний составляет 2/3 изученного, использует специальные термины, работает на специальном оборудовании, выполняет задания на уровне образца, участвует в выставках, конкурсах Учреждения.

*низкий уровень* (1 балл) – объем усвоенных знаний составляет более 1/2 изученного, использует специальные термины с помощью педагога, полностью не может использовать в работе специальное оборудование, выполняет задания по образцу, с помощью педагога.

## План воспитательных мероприятий

№ п/п	Срок проведения	Содержание
1	сентябрь	Презентация «С днем рождения, Барнаул». Викторина «Знай и люби свой город!»
2	октябрь	Презентация о своей семье «Семейное дерево», ко Дню пожилого человека.
3	декабрь	Воспитательный час «Герои-земляки, их имена носят улицы нашего города»
4	декабрь	Игровая программа «Встречает так-Год Петуха»
5	январь	Музыкальное ассорти из песен «Для Вас, Татьяны!»
6	февраль	Спорт-час «Мы парни brave...»
7	март	Конкурс «Самая обаятельная и привлекательная»
8	апрель	Арт-коллаж о космосе «Человек поднялся в небо».
9	май	Викторина «Этот День Победы».

**Инструкция**  
для обучающихся при работе за компьютером

**1. Общие положения**

1.1. К работе за компьютером допускаются обучающиеся, прошедшие инструктаж по технике безопасности, соблюдающие указания педагога.

1.2. Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности. Нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током, вызвать возгорание.

1.3. При эксплуатации необходимо остерегаться:

- поражения электрическим током;
- механических повреждений, травм.

**2. Требования безопасности перед началом работы.**

2.1. Не входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, грязной обуви, с громоздкими предметами. Передвигаться в кабинете спокойно, не торопясь.

2.2. Работать разрешается только на том компьютере, который выделен на данное занятие.

2.3. Не разговаривать громко, не шуметь, не отвлекать других учащихся.

2.4. Перед началом работы необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений оборудования на рабочем месте.

2.5. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только преподавателем.

**3. Требования безопасности во время работы**

3.1. С техникой нужно обращаться бережно, на клавиатуре работать не спеша, клавиши нажимать нежно.

3.2. При появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного ее отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом педагогу.

3.3. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку:

3.3.1. Голова балансирует на шее, не наклонена вперед или назад. Экран компьютера должен располагаться примерно на 15 градусов ниже уровня глаз.

3.3.2. Спина прямая, плечи назад, но расслаблены.

3.3.3. Руки близко к телу и расслаблены,

3.3.4. Предплечья стоят на столе, с локтями формируют по меньшей мере 90-градусный угол.

3.3.5. Руки почти вровень с предплечьем, с небольшим изгибом запястья.

3.3.6. Ноги стоят на полу или подставке для ног, угол под коленом - 90 градусов. Не подворачивать ноги под стул.

3.3.7. Расстояние до монитора должно быть не меньше 50 см.

3.3.8. Время, проводимое за компьютером без отрыва, не должно превышать 25 минут.

3.3.9. Необходимо регулярно делать разминку для глаз, шеи, рук, спины.

3.3.10. Взгляд должен быть направлен в середину экрана.

3.4. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея.

### 3.5. Запрещается.

- Эксплуатировать неисправную технику.

- При включенном напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера.

- Работать с открытыми кожухами устройств компьютера.

- Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъемов соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры.

- Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации.

- Во время работы касаться труб, батарей.

- Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.

- Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары.

- Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши.

- Передвигать системный блок и дисплей.

- Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями.

- Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.

- Быстро передвигаться по кабинету.

- Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.

- Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде.

- Работать при недостаточном освещении.

- Работать за дисплеем дольше положенного времени.

- Запрещается без разрешения педагога включать и выключать компьютер, дисплей.

- Подключать кабели, разъемы и другую аппаратуру к компьютеру.

3.6. По окончании работы выполнить действия строго по указанию педагога

### Комплекс упражнений для глаз

Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6; затем налево вверх - направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Занятия с использованием ПК следует организовывать не раньше, чем через 1 час после окончания учебных занятий в школе. Это время следует отводить для отдыха и приема пищи.

Для учащихся начальной школы занятия с использованием компьютерной техники должны проводиться не чаще двух раз в неделю. Продолжительность одного занятия - не более 60 минут. После 10-15 минут непрерывных занятий за ПК необходимо сделать перерыв для проведения физкультминутки и гимнастики для глаз.

Несомненно, что утомление во многом зависит от характера компьютерных занятий. Наиболее утомительны для детей компьютерные игры, рассчитанные, главным образом, на быстроту реакции. Поэтому не следует отводить для проведения такого рода игр время всего занятия. Продолжительное сидение за компьютером может привести к перенапряжению нервной системы, нарушению сна, ухудшению самочувствия, утомлению глаз. Поэтому для учащихся этого возраста допускается проведение компьютерных игр только в конце занятия длительностью не более 10 минут.

## Рефлексия

Цель рефлексии: вспомнить, выявить и осознать основные компоненты деятельности – ее смысл, типы, способы, проблемы, пути их решения, получаемые результаты и т.п.

При взаимодействии с детьми можно использовать в зависимости от целей и задач учебной деятельности один из видов рефлексии, отражающей четыре сферы человеческой сущности:

- ✓ физическую (успел – не успел);
- ✓ сенсорную (самочувствие: комфортно - дискомфортно);
- ✓ интеллектуальную (что понял, что осознал – что не понял, какие затруднения испытывал);
- ✓ духовную (стал лучше – хуже, созидал или разрушал себя, других).

Рефлексию можно классифицировать по функциям ее проведения с обучающимися на занятии:

- ✓ рефлексия настроения и эмоционального состояния;
- ✓ рефлексия деятельности;
- ✓ рефлексия содержания учебного материала

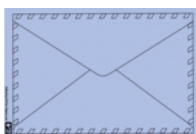
Примеры рефлексии на занятиях по декоративно-прикладному творчеству

### ❖ «Почтовый ящик»

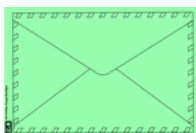
Обучающимся предлагается написать мини-письмо с пожеланиями, отзывами о данном занятии, положить в конверт соответствующего цвета по характеристике цветов Макса Люшера и сбросить в почтовый ящик, оборудованный в учебном кабинете:



красный цвет - негативное, возбуждённое состояние, агрессия;



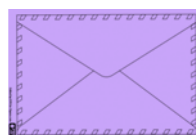
синий – грустное настроение, пассивность, усталость;



зелёный – активность;



жёлтый – приятное, спокойное настроение;



фиолетовый – беспокойное, тревожное настроение, близкое к разочарованию;



серый – замкнутость, огорчение.

