

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1
г. Балабаново»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Компьютерный дизайн»
в рамках регионального проекта
«Успех каждого ребёнка»
в МОУ «СОШ №1 г. Балабаново»**

Руководитель: Панкратова С. Ю.
учитель информатики
МОУ «СОШ №1 г. Балабаново»

Балабаново 2020

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерный дизайн» разработана на основе требований следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании»;

- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р).

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Письма Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлениях методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению.

В последнее время возрос интерес к профессии графического дизайнера. Работа графического дизайнера – это союз творчества и логики. Графический дизайнер решает одновременно несколько сложных и важных задач. С одной стороны – продукт, создаваемый им (логотип, шрифт и др.), должен быть ярким, запоминающимся и неповторимым, учитывать специфику организации, для которой он разрабатывается, с другой стороны – быть пригодным для печати. Поэтому для графического дизайнера важно, чтобы его креативное начало строго подчинялось законам логики и технологическим требованиям.

Отличительные особенности программы

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

Практическая значимость программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса учащиеся знакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучают основные принципы дизайна; формируют и развивают навыки работы в программах обработки графической информации; учатся создавать макеты; развивают навыки представления своей работы. Основным методом обучения является метод проектов. Образовательная программа «Компьютерный дизайн» повышает коммуникативность учащихся, что способствует их успешной социализации.

Сроки и форма реализации программы, режим занятий

Программа рассчитана на 1 год обучения. В объединении могут заниматься подростки 11 - 16 лет. Учебные группы разновозрастные. Учитываются индивидуальные особенности развития,

так как уровень знаний разный. Количество часов: 140 часов год. Программа составлена с учётом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся. Психолого-педагогические особенности учащихся определяют методы индивидуальной работы педагога с каждым из них, темпы прохождения образовательного маршрута.

Особенности организации образовательного процесса

- Объем программы: 70 часов.
- Срок реализации программы: 1 год.
- Режим обучения: 2 часа в неделю.
- Форма обучения: очная.
- Особенности набора: свободный.
- Вид группы: среднешкольная.

Формы обучения и формы занятий

Формы занятий: теоретические, практические, групповые. Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных моделей, т.е. моделей, в которых соблюдены принципы:

-параметричности - соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как - длина, ширина, радиус изгиба и т.д;

-ассоциативности - соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах модели, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

Цель программы

Цель программы состоит в удовлетворении интереса и потребностей подростков в творческой самореализации средствами графического дизайна. Программа строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia Junior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора и многих других.

Задачи программы

Обучающие:

- формировать умение использовать различные технические приемы при работе с художественными материалами;
- отрабатывать практические навыки работы с инструментами;
- осваивать навыки организации и планирования работы;
- знакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения и декоративно-прикладного искусства.

Развивающие:

- развивать образное и пространственное мышление, фантазию ребенка;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, память, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;
- развивать психометрические качества личности;
- развитие мелкой моторики рук и глазомера;

- формирование творческих способностей, духовной культуры и эмоционального отношения к действительности.

Воспитательные:

- формировать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;

- создать комфортную среду педагогического общения между педагогом и воспитанниками;

- осуществлять трудовое и эстетическое воспитание дошкольников;

- воспитывать в детях любовь к родной стране, ее природе и людям.

Учебно-тематическое планирование

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Раздел 1. Введение	1	1	0
1.1	Охрана труда и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	1	1	0
2	Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator.	17	7	10
2.1	Программа AdobeIllustrator: состав, особенности. Интерфейс.	2	1	1
2.2	Основы и приемы работы с объектами.	2	1	1
2.3	Планирование и создание макета.	2	1	1
2.4	Работа с текстом.	2	1	1
2.5	Работа с цветом. Цветовые модели.	2	1	1
2.6	Работа с растровыми изображениями.	2	1	1
2.7	Использование спецэффектов.	2	1	1
2.8	Итоговая творческая работа.	3	0	3
3	Раздел 3. Графический редактор Photoshop.	16	4	12
3.1	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop.	4	1	3
3.2	Техника рисования.	3	1	2
3.3	Управление тоном и цветом.	3	1	2
3.4	Анимация.	3	1	2
3.5	Итоговая творческая работа.	3	0	3
4.	Раздел 4. Редактор верстки AdobeInDesign.	15	5	10
4.1	Программа AdobeInDesign: состав, особенности. Интерфейс.	3	1	2
4.2	Основные приемы работы в редакторе верстки AdobeInDesign.	3	1	2
4.3	Дизайн и макеты.	3	1	2
4.4	Текст. Типографика. Стили.	3	1	2
4.5	Итоговая творческая работа.	3	1	2
5	Раздел 5. Композиция в дизайне	18	6	12
5.1	Основы композиции в дизайне. Виды композиции.	4	1	3
5.2	Свойства пространственной формы предметов.	4	1	3
5.3	Соотношение размеров, равновесие масс.	4	1	3
5.4	Текстуры и имитации материалов и состояний.	2	1	1
5.5	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	2	1	1
5.6	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	2	1	1
6	Раздел 6. Подготовка к конкурсам.	3	1,5	1,5
6.1	Подготовка к конкурсам.	2	1	1
6.2	Программа преобразования файлов PDFAdobeAcrobatPro.	1	0,5	0,5
	Итого:	70	24,5	45,5

Содержание программы

Раздел 1. Введение

Теория: Знакомство с планом работы объединения, инструктаж по ТБ

Практика: Опрос. Тренинг по командообразованию.

Формы проведения занятий: лекция, тренинг

Раздел 2. Графический редактор Adobe Illustrator.

Теория

- Знакомство с техникой безопасности;
- Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK;
- Изучение интерфейса векторного графического редактора Adobe Illustrator;
- Знакомство с Главным меню, меню Контроль, Панелью инструментов, рабочей

областью.

Практика

- Настройка рабочего пространства редактора Adobe Illustrator;
- Обучение работе с инструментарием программы Adobe Illustrator, палитрами, настройка монтажной области;
- Работа с заливками и контурами;
- Изучение палитры Обработка контуров;
- Работа с кривыми Безье;
- Работа с текстом.

Раздел 3. Графический редактор Photoshop.

Практика

- Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
- Изучение интерфейса графического редактора Adobe Photoshop;
- Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью.
- Настройка рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;
- Обучение работе с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройка рабочей области;
- Изучение принципа работы инструментов выделения;
- Ретушь изображений, старинных фотографий;
- Перевод из черно-белого в цвет;
- Работа со слоями, создание коллажей.

Раздел 4. Редактор верстки Adobe InDesign.

Теория:

- Структура документа. Свойства текста, абзаца, страницы, документа. Правила набора текстов. Правила оформления документов.
- Растровое представление графической информации.
- Ретушь. Масштабирование изображения. Многослойная растровая графика. Тоновая коррекция. Цветовые модели. Цветокоррекция. Виды монтажа.
- История печатной продукции.
- Кривые (контур) Безье. Сложная деформация векторных изображений.
- Композиция в полиграфии. Афиши Альфонса Мухи, Тулуза Лотрека. Плакатная живопись СССР.

Практика:

- Использование систем оптического распознавания символов. Конвертирование текстовых файлов. Подготовка таблиц. Редактирование текстов. Написание и оформление доклада, реферата. Представление работ.
- Методы ретуширования. Трансформация слоев для монтажа. Создание текстур, растровые фильтры. Проектирование творческой работы.
- Работа над созданием флаера, приглашительного билета, конверта.
- Создание и редактирование контуров. Изменение атрибутов контура. Трансформация контура. Создание комбинированных объектов. Создание групп перетекания и градиентов.
- Работа над созданием открытки, афиши. Экскурсионная работа: Эрмитаж, Французская живопись конца XIX - начала XX века.

Раздел 5. Композиция в дизайне

Теория

- Симметрия, асимметрия, динамика. Ритм. Контраст. Правила третей. Матрица эмоций.
- Геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов.
- Средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива.
- Текстура, фактура, структура.
- Применение правил композиции в рекламе и плакатах.
- Правила композиции для рекламы и плакатов.
- Правила композиции при создании многостраничных документов.

Практика:

- Выполнение заданий по различным видам композиции.
- Создание различных композиций в пространстве.
- Создание различных вариантов композиций.
- Создание рисунков с использованием текстур.
- Создание макета книжки.
- Создание плаката.

Раздел 6. Подготовка к конкурсам.

Теория: Разбор положений соревнований JuniorSkills.

Практика: Разбор практических заданий соревнований JuniorSkills

Планируемые результаты освоения программы

Обязательные результаты изучения курса «Компьютерная графика» приведены в разделе «Требования к уровню подготовки выпускников», который полностью соответствует стандарту.

Пункт «Знать/понимать» включает требования к учебному материалу, который усваивается и воспроизводится учащимися. Выпускники должны понимать смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей.

Пункт «Уметь» включает требования, основанных на более сложных видах деятельности, в том числе творческой: создавать информационные объекты, оперировать ими, оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов, приводить примеры практического использования полученных знаний. Применять средства информационных технологий для выполнения практических задач.

Основным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

Учащиеся должны знать/понимать:

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики.
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение»;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
- режимы работы с выделенными областями;
- назначение маски;
- назначение канала.
- особенности создания компьютерного коллажа.
- сущность и специфику слоя, фонового слоя;
- особенности формирования многослойных изображений;
- особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

Учащиеся должны уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах.
- применять различные возможности Adobe Photoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.
- использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Материально-техническое обеспечение:

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары;

Информационное обеспечение:

- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet;

Аппаратное обеспечение:

- Процессор не ниже Intel Core i3;
- Объем оперативной памяти не ниже 8 ГбDDR3;
- Дисковое пространство на менее 512 Гб;
- Монитор диагональю не мене 24’;
- Графический планшет.

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- WinRAR;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator;
- Adobe InDesign;
- Adobe Acrobat Pro;
- Любой браузер для интернет серфинга.

Формы аттестации (контроля)

Входной контроль проходит в виде собеседования или анкетирования в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

Промежуточный контроль осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения учащимся содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения итогового проекта.

Список литературы

Литература для педагога

1. Гин А. Приемы педагогической техники. М.: Вита-пресс, 2019 г.
2. Жданов А. Flash5. Краткий курс. СПб: Питер, 2019г.
3. Информатика и образование. Ежемесячный научно-методический журнал. №12, 2019г
4. Кнабе Г.А. Photoshop CS 2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель. М.: ИТ-пресс, 2018.
5. Комолова Н.В., Яковлева Е.С. CorelDraw X8. Самоучитель М.: BHV, 2018г.
6. КомпьюАрт. Журнал. М: Компьютер-пресс 2018 гг.
7. Леонтьев Ю. CorelDRAW 2000, СПб: Питер, 2019г
8. Луций С.А. Самоучитель PhotoShop 7 - СПб: Питер, 2019г.
9. Маргулис Дэн. Photoshop 6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер.с англ./М: 2018г.
10. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель.– СПб: Питер, 2018г. эл.вид.
11. Сырых Ю. Современный веб дизайн. Настольный и мобильный. М.: Диалектика, 2019 г.

Литература для учащегося

1. Леонтьев Ю. CorelDRAW 2000, СПб: Питер, 2020г
2. Луций С.А. Самоучитель PhotoShop 7-СПб: Питер, 2018г.
3. Маргулис Дэн. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер.с англ./М: 2019г.
4. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель.–СПб: Питер, 2019г.эл.вид.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей.
2. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
3. <https://photoshop-master.ru/articles/>

**ОБОРУДОВАНИЕ, ИСПОЛЬЗУЕМОЕ В РАБОТЕ
КРУЖКА «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»**

Руководитель: Панкратова С.Ю.

№ п/п	Наименование оборудования	Ед. изм.	Кол-во
1.	Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением TeachTouch 75”	шт.	1
2.	Монитор SAMSUNG SF350	шт.	1
3.	Системный блок	шт.	1
4.	МФУ (принтер, сканер, копир) SAMSUNGXpressM2070	шт.	1
5.	Принтер CANONPROСМАPRO-1015 цветной	шт.	1
6.	Проектор CASIO XJ-V2	шт.	1
7.	Ноутбук учителя LenovoV14	шт.	1
8.	Ноутбук мобильного класса LenovoL300e (Lenovo300e)	шт.	15
9.	Графический планшет XP-PENDeco 03	шт.	4
10.	Ноутбук Lenovoideapad C340-14M1	шт.	1

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575828

Владелец Князева Людмила Романовна

Действителен с 08.03.2021 по 08.03.2022