**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

 **«Средняя общеобразовательная школа №2»,**

** г. Жиздра Жиздринского района Калужской области**

**Рассмотрено Утверждаю**

на педагогическом совете Директор МКОУ «СОШ№2»,г. Жиздра

Протокол № 1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Медникова В.И.

От «30» августа 2023г. Приказ № 114 от «01»сентября» 2023 г

**Дополнительная общеобразовательная программа**

**технической направленности**

**«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 13 - 14 лет

Срок реализации: 1 года

Количество часов в год: 34 часа

Автор - составитель программы:

Шестопалова Елена Сергеевна

учитель информатики

Жиздра 2023

# **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерный дизайн» составлена на основе:

* [Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании](http://standart.edu.ru/doc.aspx?DocId=10688)»;
* Приказа министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Концепцией развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р;

Программа разработана с учетом основных приоритетов в области дополнительного образования, а также с учетом требований СанПиН 2.4.4.3172-14, запросов родителей и детей, как основных заказчиков и потребителей предоставляемых дополнительных образовательных услуг.

**Актуальность программы**обусловлена тем, что в настоящее время в связи со стремительным развитием рекламного и информационного бизнеса в России все больше возникает потребность в специалистах по компьютерной графике, причем преимущественно в таких областях как полиграфия, трехмерное моделирование, анимация, веб-дизайн, фотография. Данная программа является благоприятным средством для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

**Направленность программы:** техническая.

**Отличительная особенность** **программы** состоит в том, что она расширяет имеющиеся у обучающихся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

**Адресат программы:** программа рассчитана на обучающихся 13-14 лет, имеющих мотивацию изучению новых информационных технологий.

В группе собираются дети с разным уровнем знаний, жизненным опытом, но с одинаковым интересом к компьютерной графике и дизайну. Обучение по программе предполагает начальные навыки владения компьютером: умение работать в операционной системе Windows, работать с файлами и папками, набирать текст в текстовых редакторах, создавать и обрабатывать изображения и графическом редакторе Paint.

**Объем и срок освоения программы**: 34 часа в год.

**Образовательные форматы:** основной формой занятий является блочное представление теоретического материала, а затем - практические навыки его усвоения. По всем темам выполняемых учащимися работ - оценка только конструктивная. Педагог отмечает хорошую сторону выполнения работы, обращает внимание на ошибки и недоработки. Педагог должен создавать на занятиях ситуацию успеха, а также атмосферу доброжелательности и творчества. После изучения каждого раздела программы обучающиеся выполняют творческий проект, представление которого происходит на итоговых занятиях.

**Срок освоения программы**: 1 год.

**Уровень программы**: базовый.

**Цель:** формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовка обучающихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

**Задачи:**

*обучающие:*

* сформировать систематизированное представление о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики;
* сформировать информационную и алгоритмическую культуры;
* сформировать представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
* получение практической подготовки в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах;
* сформировать представление у учащихся о приемах и навыках построения композиции, основах перспективы, работе различными графическими редакторами на компьютере.

*развивающие:*

* владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера, умениями организации собственной учебной деятельности, базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов, способами и методами освоения новых инструментальных средств;
* развитие у учащихся навыков критического мышления.

*воспитательные:*

* сформировать представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
* сформировать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
* создать условия для самопознания, самооценки, развития и реализации творческого потенциала личности учащихся в процессе изучения курса;
* развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

**Условия реализации программы.**

Занятия объединения «Компьютерный дизайн» проводятся в кабинете информатики школы. Допуск к занятиям осуществляется только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям. При проведении занятий строго соблюдаются санитарно-гигиенические нормы, время занятия на компьютере, проводятся физкультминутки и динамические паузы.

Аппаратное и техническое обеспечение:

Рабочее место обучающегося:

* ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark http://www.cpubenchmark.net/): не менее 2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/еММС: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
* мышь.

Рабочее место наставника:

* компьютер: процессор Intel Core i7-9700, графический процессор NVIDIA GeForce RTX 2060, объём оперативной памяти: не менее 16 Гб, видеовыход HDMI 2.1, DisplayPort 1.4 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
* презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;
* единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение:

* офисное программное обеспечение;
* программное обеспечение для трёхмерного моделирования
* графический редактор.

Кадровое обеспечение.

Требования к квалификации педагога: среднее профессиональное образование или высшее педагогическое образование, соответствующее направленности программы или курсовая подготовка.

**Планируемые результаты.**

*Личностные результаты:*

* иметь представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
* сформировать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
* создать условия для самопознания, самооценки, развития и реализации творческого потенциала личности учащихся в процессе изучения курса;
* развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

*Метапредметные результаты:*

* овладеть основными общеучебными умениями информационно-логического характера, умениями организации собственной учебной деятельности, базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов, способами и методами освоения новых инструментальных средств;
* развить навыки критического мышления.

*Предметные результаты:*

* иметь представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
* получить практическую подготовку в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики х;
* иметь понятия о работе с различными графическими редакторами на компьютере.

***Обучающиеся должны иметь представление:***

* о видах компьютерной графики и основных форматах графических файлов;
* об особенностях растровой и векторной графики;
* о понятии «мультимедийные технологии», особенностях направления, разновидностях и области применения.

*Обучающиеся должны знать:*

* назначение и основы применения компьютерной графики;
* специальную терминологию;
* простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
* понятие композиции, дизайна в графике;
* назначение и возможности программы создания презентаций;
* способы создания презентаций с помощью шаблонов;
* что можно делать с текстом;
* что можно делать с графическим изображением;
* способы управления анимацией.
* особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
* основы работы с текстом; способы эффектного оформления фотографий;
* приемы создания многослойных документов, фотомонтажей, коллажей.
* об основах дизайна публикаций разных видов;
* о терминах из области полиграфии;
* об интерфейсе и инструментах программ верстки.

*Обучающиеся должны уметь:*

* создавать и редактировать изображения;
* сохранять и загружать изображения;
* выполнять операции над фрагментами;
* выполнять надписи на изображении;
* решать типовые задачи обработки графической информации;
* самостоятельно создать и редактировать графические открытки;
* создавать и редактировать презентации, используя программу MS PowerPoint;
* создавать, закрашивать и редактировать простейшие растровые графические изображения;
* выделять, перемещать и копировать графические изображения;
* сохранять выделенные области для последующего использования;
* выполнять операции со слоями; создавать многослойные документы; создавать фотомонтажи, коллажи;
* применять к тексту различные эффекты;
* редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
* оформлять текстовый материал;
* оформлять иллюстрации;
* выделять различные этапы подготовки печатного издания с пониманием целей
* этих этапов;
* использовать Мастера и макеты для создания буклетов, брошюр, открыток, бюллетеней и газет.

## **II. Содержание программы.**

**Учебный план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Наименование раздела,****темы** | **Количество часов** | **Формы****аттестации/****контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Введение | 1 | 1 |  | - |
| 2. | Основы компьютерного дизайна | 6 | 4 | 2 | Индивидуальный проект |
| 5. | Создание презентаций в программе MS PowerPoint | 13 | 1 | 12 | Индивидуальный проект |
| 6. | Издательское дело в среде MS Publisher | 14 | 3 | 11 | Индивидуальный проект |
| Итого: | 34 | 9 | 25 |  |

**III. Формы итогового и промежуточного контроля.**

* Входной контроль: проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения обучающимися базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов.
* Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом уроке, проведение мини-выставок.
* Итоговый контроль. В конце курса каждый обучающийся выполняет индивидуальный проект в качестве зачетной работы. На последнем занятии проводится защита проектов, на которой обучающиеся представляют свои работы и обсуждают их.