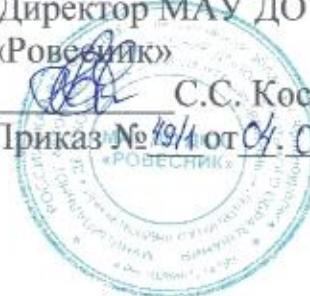


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
детско-юношеский центр «Ровесник»

Принята
На методическом совете
Протокол № 2
От «03 » июня 2025 г.

Утверждаю
Директор МАУ ДО ДЮЦ
«Ровесник»
С.С. Косенкова
Приказ № 19/1 от 04.07.2025 г.



Дополнительная общеобразовательная программа

«Графический дизайн»

Направленность – техническая

Возраст обучающихся: 9-15 лет

Срок реализации программы: 2 года

Разработал:

Педагог дополнительного образования

Костарева Евгения Вячеславовна

муниципальный округ Красноуральск

2025

Содержание

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	2
1.1 Пояснительная записка	2
1.2. Цели и задачи программы	8
1.3 Планируемые результаты.....	10
1.4. Содержание общеразвивающей программы.....	12
2. Органиационн-педагогические условия	15
2.1 Календарный план.....	17
2.2 Условия реализации программы	17
2.3. Формы аттестации-контроля и оценочные материалы.....	16
3. Список литературы	20
Приложение 1	22

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы - программа «Графический дизайн» технической направленности, ориентирована на изучение графического дизайна и компьютерной графики в различных ее проявлениях: рисовании, обработке фотографий, создании фотореалистичных изображений, создании авторских цифровых иллюстраций.

Актуальность программы - дизайн является преобразующей творческой деятельностью, интегрирующей достижения архитектуры, искусств, ремесел, науки, техники, экономики, гуманитарной культуры и синтезирующей их в качественно новую культуру, направленную на духовное развитие, жизнеобеспечение и организацию деятельности человека. Ценность программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией. Ее актуальность основывается на интересе, потребностях учащихся и их родителей. В программе удачно сочетаются взаимодействие школы с семьей, творчество и развитие, эмоциональное благополучие детей и взрослых. Рабочая программа позволяет реализовать, актуальные в настоящее время, компетентностный, личностно-ориентированный и деятельностный подходы. *Мир детства — это палитра ярких красок, незабываемых впечатлений и уникальных открытий.* Поэтому дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» поможет детям раскрасить этот мир с помощью широких возможностей полиграфии и знаний графического дизайна.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» составлена с учётом основных положений, приоритетов и требований нормативных документов в области дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской

Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

7. «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее — СанПиН).

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм».

9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее — Порядок).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от

30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

18. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

19. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

Отличительные особенности программы

Настоящая программа отлична от имеющихся образовательных программ, реализующихся в организациях дополнительного, профессионального образования тем, что процесс обучения выстраивается по модульной системе: обучающиеся осваивают графические редакторы как инструмент самовыражения, применяют растровую и векторную графику, интегрированные техники компьютерной графики при выполнении практических работ (разработка логотипов, создание фирменных стилей, проектирование рекламной и тематической продукции); создают авторские иллюстрации на основе вручную разработанных эскизов. Особенностью программы является также предметное и метапредметное взаимодействие со многими школьными базовыми предметами: изобразительное искусство, черчение, технология, информатика с целью интеграции знаний, формирования навыков и компетенций обучающихся, необходимое для расширения их познавательного интереса, самореализации и профессионального самоопределения.

Адресат программы

Программа предназначена для детей среднего школьного возраста 9-15 лет (3-9-е классы), которые имеют желание обучаться данной дисциплине, с любым уровнем подготовки.

Обучение по данной программе не требует от учащихся дополнительной подготовки, и специальных навыков. Программа рассчитана на всех желающих, поэтому задания делятся на разные уровни сложности - элементарный, средний, повышенный. Тем самым при обучении по общеобразовательной общеразвивающей программе «Графический дизайн» реализуется принцип вариативности и разноуровневого обучения.

Психологопедагогические особенности детей 9 - 11 лет. Это возраст относительно спокойного и равномерного физического развития. Учебная деятельность в этом возрасте стимулирует, прежде всего, развитие психических процессов непосредственного познания окружающего мира – ощущений и восприятий. Младшие школьники отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Младший школьник с живым любопытством воспринимает окружающую среду, которая с каждым днём раскрывает перед ним всё новые и новые стороны. Произвольное внимание младшего школьника требует так называемой близкой мотивации, то есть младший школьник может заставить себя сосредоточенно работать лишь при наличии близкой мотивации (перспективы получить отличную отметку, заслужить похвалу педагога, лучше всех справиться с заданием и т. д.). Значительно лучше в младшем школьном возрасте развито непроизвольное внимание. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников, без всяких усилий с их стороны.

Психологопедагогические особенности детей 12 - 15 лет. Резко возрастает значение коллектива, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Они стремятся завоевать авторитет в глазах сверстников, занять достойное место в коллективе. Ярко проявляется стремление к самостоятельности и независимости, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Внимание учащихся этого возраста становится избирательным: интересные дела, занятия увлекают их, они могут сосредотачиваться долго на одном материале, интересуются новым, необычным. Дети пытаются раскрыть свои способности, хотят “найти себя”, выбрать занятие “по душе”. Поэтому деятельность по данной программе направлена на развитие творческих способностей детей. В возрасте 12 лет для ребенка резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением.

В связи с этим основная форма проведения занятий – это практические работы, в ходе которых у детей появляется возможность продемонстрировать свои индивидуальные и коллективные решения поставленных задач.

Объем общеразвивающей программы:

Объём программы – 288 часа

Программа рассчитана на 2 года обучения:

1 модуль: 144 часа

2 модуль: 144 часа

Итого - 288 часов

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 40 мин

1 модуль: 144 часа, занятия 2 раза в неделю по 2 часа;

2 модуль: 144 часа, занятия 2 раза в неделю по 2 часа;

Перерыв между учебными занятиями - 10 мин.

Общее количество часов в неделю – 4 часа

Количественная наполняемость группы:

Минимальное количество обучающихся в группе 10

Максимальное количество обучающихся в группе 15

Форма обучения: очная

Формы организации занятий:

Программа предусматривает использование различных форм проведения занятий: индивидуальные, коллективные, очное, дистанционное обучение.

- беседа с игровыми элементами,
- игра – путешествие,
- учебная игра,
- типовые занятия,
- комбинированные.

Приемы и методы, используемые на занятиях:

- **методы обучения:** словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, проектный.)

– **педагогические технологии:** технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология портфолио, здоровье сберегающая технология.

Новизна программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Педагогическая целесообразность

Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у обучающихся умений самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям школьников, и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы 1 год обучения – научить детей компьютерной графике, развитие творческих способностей обучающихся через освоение навыков работы с графическими редакторами, формирования практических навыков в области графического дизайна, компьютерной графики и авторской иллюстрации.

Задачи программы 1 года обучения:

Образовательные:

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной графикой;

- познакомить с основами знаний в области компьютерной графики дизайна, цветопередачи, хранения графических изображений;
- изучение основных понятий и принципа работы программы Inkscape;
- расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- обучение основам разработки проекта, определение его структуры, дизайна.

Развивающие:

- развитие интеллектуальных особенностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формирование творческого подхода к поставленной задачи;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения;
- развитие навыков планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- сформировать навыки самоорганизации и планирования времени и ресурсов.

Цель программы 2 год обучения – Содействовать формированию личности, стремящейся к творческой самореализации средствами графического дизайна. Выявление, развитие и поддержка талантливых обучающихся.

Задачи:

Образовательные:

- обучить учащихся способом компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой;
- обучить учащихся правилам безопасной работы на компьютере;

- познакомить с основами знаний в области компьютерной графики дизайна, цветопередачи, хранения графических изображений;
- изучение основных понятий и принципа работы программы Gimp;
- овладеть практическими навыками работы в Gimp умением оптимально использовать инструменты программы, для реализации собственных проектов;
- обучить основам разработки проекта определения его структуры, дизайна.

Развивающие:

- Способствовать раскрытию креативных способностей;
- привить интерес к растровому искусству дизайну, оформлению;
- развивать навыки планирования проекта умение работать в группе;
- развивать способности при выполнении творческих работ.

Воспитательные:

- прививать навыки общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- развивать мотивации личности к познанию.

1.3. Планируемые результаты

Личностные:

- умение вести беседу;
- личностный, профессиональный рост обучающихся за счёт участия в конкурсах разных уровней;
- формирование ценностного отношения к окружающему миру и обществу – воспитание нравственных качеств личности;

Метапредметные:

- умение самостоятельно пользоваться различными источниками информации и справочными материалами, анализировать полученную информацию;
- повышение уровня социальной культуры обучающихся за счёт вовлечения в процесс социальной деятельности, развитие социальной активности обучающихся через проведение самостоятельной социально значимой и социально полезной деятельности;
- умение работать в единой творческой группе, коллективе, команде.

Предметные:

- знание истории изобразительного искусства и графического дизайна;

- опыт работы на ПК и в графических редакторах;
- навыки создания композиций, как в печатном, так и в электронном виде;
- знание об основных законах композиции, колористики и цветоведения.

После первого года обучения

Дети узнают:

- основные инструменты программы «Векторный редактор Inkscape», понятия контур, заливка;
- технологию работы с кривыми Безье, типы узлов;
- типы текста (обычный и художественный) и способы их создания;

Дети научатся:

- использовать инструменты программы Inkscape для создания векторных иллюстраций;
- создавать авторские цифровые иллюстрации и графические изображения в программе Inkscape

После второго года обучения обучающиеся

Дети узнают:

- понятия фон, слой, непрозрачность, режим изображения, режим смещивания, маска слоя;
- основные инструменты программы «Многофункциональный редактор Gimp», их назначение, параметры и технологию применения;
- функциональные возможности и назначение палитр Навигатор, Слои, История; инструменты и команды для цветокоррекции изображения;
- технические средства компьютерной графики, типы графической информации и способ ее кодирования, понятия разрешение, глубина цвета; основные цветовые модели и форматы графических файлов;

Дети научатся:

- выполнять основные действия со слоями изображения, осуществлять цветокоррекцию и слияние фотографий в Gimp, создавать изображения и текстовые эффекты по алгоритму, фотoreалистичные изображения, изображения из векторных фигур;
- решать задачи на вычисление количества графической информации.

1.4. Содержание общеразвивающей программы

Учебно-тематический план

1 модуль (1 год обучения)

№	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации\контроля
		Всего	Теория	Практика	Самост. Раб.	
Программа векторной графики Inkscape						
1.	Создание графических изображений в Inkscape. Основные инструменты	72	6	54	12	конкурс
2.	Творческие проекты: авторские иллюстрации	72	6	54	12	конкурс
Всего за 1 года обучения		144	12	108	24	

2 модуль (2 год обучения)

№	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации\контроля
		Всего	Теория	Практика	Самост. Раб.	
Программа растровой графики Gimp						
1.	Создание и обработка фотографий в Gimp. Основные инструменты	72	6	54	12	конкурс
2.	Творческие проекты: авторские иллюстрации	72	6	54	12	конкурс
Всего за 1 года обучения		144	12	108	24	
Всего за 2 года обучения		288	24	216	48	

Содержание учебно-тематического плана

1 модуль

Работа в программе *Inkscape*

Модуль 1. Создание графических изображений в *Inkscape*. Основные инструменты

Теория (6 часов)

Понятие векторной графики

Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK
Введение в графический дизайн

Основы композиции

Принципы построения композиции

Понятие векторной графики

Практика (54 часа)

Рисунок простых форм.

Выделение и удаление объектов. Масштабирование.

Копирование, изменение размера, перемещение, поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.

Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта.

Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.

Комбайн, объединение объектов.

Пересечение и исключение.

Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

Работа с текстом. Обычный и художественный текст.

Форматирование шрифта.

Размещение простого текста в связанных рамках.

Вписывание текста в произвольный контур.

Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль замкнутой траектории.

Форматирование художественного текста.

Работа с объектом. Форма.

Общие сведения об узлах, работа с ними.

Редактирование формы эллипса и многоугольников.

Эффекты. Оболочка, деформация, перспектива.

Объём.

Перетекание.

Контур, прозрачность.

Тень. Фигурная обрезка.

Рисование линий.

Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски.

Самостоятельные работы (12 часов)

Отрисовка иллюстраций

Отрисовка логотипа

Создание рекламного плаката

Создание визитки

Модуль 2. Творческие проекты: авторские иллюстрации

Теория (6 час)

Анализ дизайнерских проектов

Выбор темы авторского проекта, утверждение темы

Основы работы с растровой графикой

Практика (54 час)

Разработка авторского логотипа

Выбор логотипа для авторского стиля. Разработка эскизов элементов авторского стиля. Эскизный поиск.

Рекламный баннер

Реклама транспорта

Официальные документы

Сувенирная продукция

Оформление витрины

Трассировка растрового изображения

Авторская иллюстрация. Трассировка

Социальный плакат

Самостоятельные работы (12 час)

Разработка фирменного стиля

Сувенирная продукция

Содержание учебно-тематического плана

2 модуль

Модуль 1. Создание и обработка фотографий в Gimp. Основные инструменты.

Теория (6 часов)

История дизайна.

Основные художественно-выразительные средства дизайна.

Полезные советы начинающему дизайнеру.

Профессия графический дизайнер.

Практика (54 час)

Главное меню программы.

Палитра инструментов.

Инструменты выделения, перемещения и обрезки.

Основные палитры программы.

Ознакомление с палитрой инструментов.

Инструменты рисования и ретуширования.

Инструменты заливки.

Инструменты коррекции.

Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.

Инструменты ввода текста и работы с текстом.

Контуры и фигуры.

Работа с каналами и масками.

Дополнительные каналы.

Работа со слоями.

Стили и эффекты.

Слоевые эффекты.

Параметры палитры кистей.

Редактирование изображений.

Фильтры, их разновидности и применение.

Обработка фотографий. Ретуширование.

Раскрашивание контурного изображения.

Раскрашивание черно-белой фотографии.

Слияние фотографий.

Фотомонтаж. (Перенос части изображения в другое окружение).

Изменение цвета глаз на фотографии человека.

Имитация природных явлений.

Текстовые эффекты.

Создание рамок.

Имитация объема.

Самостоятельные работы (12 час)

Фотомонтаж создание фотографии сенсации

Фотомонтаж несуществующее животное

Коллаж из фотографий

Раскраска картинки

Модуль 2. Творческие проекты: авторские иллюстрации

Теория (6 часов)

Понятие рекламы

Понятие рекламной листовки, эскизный поиск разработки авторской листовки

Понятие журнальной обложки

Практика (54 час)

Создание рисунка, с помощью инструмента перо

Объемная раскраска рисунка, с помощью инструмента кисть

Раскрашивание мелких рисунков, с помощью инструментов выделение масштаба

Создание изображения с помощью инструментов выделения и перемещения

Создание коллажа. Фотомонтаж.

Создание этикетки продукта с использованием работы с текстом

Создание спец. эффектов в программе с использованием фильтров и стилей слоя.

Ретушь и восстановление старинной фотографии.

Ретушь и восстановление цветной фотографии

Перевод из черно-белого изображения в цветное

Создание эффекта «Глянцевой обложки»

Цветокоррекция изображений, подготовка к печати.

Создание и разработка собственного проекта, открытки

Самостоятельные работы (12 часов)

Создание авторского логотипа

Верстка журнальной обложки

Оформление развертки журнального разворота

2. Организационно педагогические условия

2.1 Календарный план

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	11 сентября	31 мая	36	72	144	2 занятия по 2 часа в неделю
2 год	11 сентября	31 мая	36	72	144	2 занятия по 2 часа в неделю
Выходные дни 31 декабря по 9 января.						

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для реализации программы требуется оборудованный компьютерный класс с достаточным количеством мебели и следующее материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс;
- столы компьютерные 15 шт.;
- стулья компьютерные 15 шт.;
- стулья обычные 15 шт.;
- персональный компьютер 15шт.;
- сканер 1 шт.;
- принтер 1 шт.;
- интерактивная доска 1 шт.;
- канцелярия.
- Подключение к сети интернет

Кадровое обеспечение программы:

Педагоги, работающие по данной программе, должны соответствовать квалификационным характеристикам должности «педагог дополнительного образования», знать особенности работы с учащимися школьного возраста, иметь опыт работы на ПК и в графических редакторах.

Методические материалы:

«Правила техники безопасности»

- Презентация «Техника безопасности в кабинете информатики»;
- Раздаточный материал: карточки, рабочие тетради;

«Работа с компьютером»

- Презентации «Устройство компьютера», «Компьютерная мышь», «Клавиатура»
- Учебное видео «Основные устройства», «Назначение мыши», «Назначение кнопок мыши», «Двойной клик», «Колесо мыши», «Вспомогательная кнопка мыши», «Большие картинки», «Группы клавиш и их назначение», «Алфавитно-цифровые клавиши», «Положение рук», «Функциональные клавиши», «Вспомогательные клавиши Windows», «Клавиши контекстного меню», «Клавиши управления курсором», «Дополнительная цифровая клавиатура».

Редактор векторной графики Inkscape.

- Демонстрационный материал к каждому занятию.
- Видеоуроки

Редактор растровой графики Gim.

- Видеоуроки.
- Комплекты изображений к каждому занятию.

2.3. Формы аттестации-контроля и оценочные материалы

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 обучающимся содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта.

Способы определения результативности

- Практические задания
- Самостоятельные творческие, проектные работы,
- Выставки, соревнования, конкурсы.
- Индивидуальная папка работ в электронном виде;
- Портфолио обучающегося

Мониторинг образовательной деятельности обучающихся

1. Таблица «Оценка уровня компетентности обучающихся»
2. Таблица «Участие объединения в мероприятиях разного уровня

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EqAjqOlqT6Uo7yoTqV1IGc0GnZVozBgA/edit?gid=500255668#gid=500255668>

Система оценки образовательных и личностных результатов:

- наблюдение (на каждом занятии)
- тестирование (промежуточная и итоговая аттестация)
- организация и участие в конкурсах

Критерии оценки образовательной деятельности обучающихся

- оценивание педагогом деятельности детей;
- оценивание родителями, педагогом работ детей через просмотры;
- взаимооценка деятельности обучающихся.

Оценивание выполненной практической работы производится по пятибалльной системе, так как она наиболее привычна для восприятия обучающимися:

1. *Отлично* - работа выполнена полностью, ответы правильные, навыки работы с программой устойчивые, есть своя «изюминка».
2. *Хорошо* - работа выполнена полностью, но есть недочеты, умения работы с программой приобретены, но еще не сформировались как навыки.
3. *Удовлетворительно* - работа выполнена не полностью, есть существенные недочеты, с программой ребенок знаком, но не умеет ею пользоваться без подсказки педагога.

Итоговое занятие проводится в форме защиты творческой работы, подразумевающей выставление отметок за знания и умения.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для учащихся:

1. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2018. - 232 с.
2. Жданов, Н. В. Промышленный дизайн: бионика : учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, В. В. Павлюк, А. В. Скворцов. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2018. - 121 с.
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 181 с.
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 183 с
5. Павловская, Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. Э. Павловская, П. Г. Ковалев. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 227 с.
6. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учеб. пособие для СПО / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2017. - 197 с.
7. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 197 с.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 208 с
9. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 74 с

Литература для родителей

1. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп.- М.: Европа, 2009.
2. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека.- М.: «Издательство Гном и Д», 2011 – 134 с.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013 – 234 с.
4. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна.- Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014 -342 с.

5. Оксфордовская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010 – 98 с.
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005 – 163 с.

Приложение 1

Упражнения для сохранения и укрепления зрения:

- Пальминг – расслабление глазных мышц путаем наложения ладоней. Потрите ладони друг о друга, чтобы они разогрелись. Закройте глаза. Чашеобразно изогните ладони и наложите их на около глазную область. При этом внутренняя часть основания ладоней должна касаться нижней половины носа, а пальцы рук перекрещены на лбу. Первые фаланги мизинцев перекрещены на переносице под углом 900 . Ладони не должны касаться глаз. Убрав руки от лица по завершению упражнения, не открывайте глаза сразу – выдержите 3-5 секунд.
- Фигуры. Закройте глаза и мысленно нарисуйте глазами геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник или напишите своё имя и фамилию.

Упражнения для сохранения осанки и укрепления позвоночника:

- Книга на голове – простое и эффективное упражнение для сохранения осанки. При выполнении ходьбы с книгой на голове можно выполнять обычные поручения: принести карандаш или сесть на стул. Во время занятия лучше проводить данное упражнение как соревнование – у кого книга продержится дольше.
- Наклоны головы – упражнение снимает переутомление шейного отдела и укрепляет сосудистую систему. Исходное положение сидя или стоя, спина прямая. Сделайте вдох и на выдохе наклоняйте голову влево, плавно вернитесь в исходное положение – прямо. Теперь вход и на выдохе потяните голову к правому плечу, исходное положение. Повторите 5-7 раз, при этом каждый раз старайтесь опустить голову ниже к плечу. Аналогично выполните наклоны головы вперёд и назад.

Упражнения для снятия напряжения лицевой мускулатуры:

- Муха. Сядьте удобно, руки свободно положите на колени, закройте глаза, голову и плечи опустите. Представьте, что на ваше лицо пытается сесть муха. Она садится то на нос, то на лоб, то на рот, то на глаза. Ваша задача: не открывая глаза и не поднимая рук с колен согнать назойливую муху.

Упражнения для снятия напряжения с кистей рук:

- Сделайте из пальцев «замок» и повращайте кистями вправо и влево и, не расцепляя рук, повторите эти движения большими пальцами - один вращается вокруг другого. В том же положении сделайте волновые движения руками.
- Сложите ладони и пальцы вместе и с силой надавите одной рукой на другую.