

Министерство Просвещения Российской Федерации
Министерство образования Иркутской области
Управление образования МО «Эхирит-Булагатский район»
МОУ «Усть-Ордынская СОШ №1 им. В.Б.Борсоева»

РАССМОТРЕНО

Руководитель центра «Точка
роста»

 Аюшиева А.Б.
Протокол №1
от «01» сентября 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

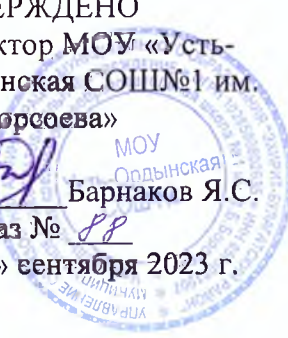
Заместитель директора
по УВР

 Васильева Е.С.
Заместитель директора
по ВР
 Зандынова С.А.
«1» сентября 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МОУ «Усть-
Ордынская СОШ №1 им.
В.Б.Борсоева»

 Барнаков Я.С.
Приказ № 88
от «1» сентября 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Компьютерный дизайн»

(техническое направление)

14-17 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Халзанова Елена Петровна,
учитель информатики

п. Усть-Ордынский, 2023 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 № 295 -ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р), Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629);
3. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утверждён приказом Министерства труда России от 22 сентября 2021г. № 652н), Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ.
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые программы в области физической культуры и спорта (ФГБУ «Федеральный центр организационнометодического обеспечения физического воспитания) (2021 год).
5. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 №ДГ-245/06
6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее – СП 2.4.3648-20);
7. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее – СанПиН 1.2.3685- 21);
8. Устав МОУ «Усть-Ордынская СОШ№1 им. В.Б.Борсоева»;
9. Учебный план МОУ «Усть-Ордынская СОШ№1 им. В.Б.Борсоева» на 2023-2024 учебный год.

Цель программы - развитие личности обучающегося, его индивидуальных художественно-творческих способностей путем освоения возможностей графических редакторов и традиционного рисунка.

Программа рассчитана на детей с 14 до 17 лет.

Продолжительность реализации программы: 1 год.

Режим занятий: занятия организуются 2 раза в неделю по 2 часа и один раз в две недели по 1 часу на самостоятельную практическую работу (сбор материалов, экскурсии, фотографирование) - всего 153 часа в год.

Форма организации процесса обучения: занятия организуются в учебных группах.

Краткое содержание: обучающиеся в процессе занятий изучают те безграничные возможности, что даёт им рисование в графических редакторах, а также получают знания по основам композиции, цветоведению и рисунку.

Планируемый результат: обучающийся будет свободно ориентироваться в графической среде GIMP; использовать ее возможности для создания художественно-графических объектов; обрабатывать фотографии, используя возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в GIMP; работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции; создавать анимацию в Microsoft Power Point; научиться создавать собственные проекты и доводить их до печати. Программой предусмотрена защита проекта посредством презентации в Microsoft Power Point. Работа обучающегося сохранится в его портфолио.

Актуальность программы. Графический дизайн – область деятельности перспективная, актуальная, современная, поэтому она особенно необходима для развития обучающихся, как в культурном, так и в техническом аспекте. Графический дизайн, являясь достаточно сложной структурой, проникает во все сферы деятельности современного общества. Обучающиеся в процессе занятий изучают те безграничные возможности, что даёт им рисование в графических редакторах, а также получают знания по основам композиции, цветоведению и рисунку. Важно знать не только технологические возможности компьютерной программы, чтобы создавать рисунки, а также, те необходимые традиционно-художественные основы, на которых базируется всё искусство живописи и графики. Данная программа направлена на раскрытие творческого потенциала обучающихся, приобретение знаний, умений навыков по выполнению графических работ, овладению духовными и культурными ценностями. В процессе обучения у обучающихся развиваются коммуникативные способности, креативное мышление, проявляется индивидуальность, реализуются собственные идеи в изучаемой области знаний компьютерных программ, готовность пробовать свои силы в творческой работе как самостоятельно, так и в команде. Все это особенно важно в настоящее время, когда мир массовой культуры давит на неокрепшую психику ребенка.

Отличительные особенности и новизна программы.

Программа составлена на основе материалов Бек А.А., педагога дополнительного образования МБУ ДО ЦТТДиЮ г. Нефтекамск, Дохтуровой Н.В., преподавателя дополнительного образования Дворца творчества г. Тольятти, и материалов, свободно распространяемых в сети Интернет.

Отличительные особенности и новизна настоящей программы прослеживаются по нескольким направлениям. В отличие от других программ, данная программа дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, которое позволяет создавать новые графические проекты путём эксперимента с сочетаниями различных возможностей компьютерных программ, расширяет возможности для овладения профессиональными приемами работы, приобретая умения и навыки. Программой предусмотрено использование компьютера для достижения целей в области искусства и дизайна, решение задач различной направленности и сложности. Программа направлена на

развитие личности обучающегося: обучение видению прекрасного в жизни и искусстве, активная творческая деятельность каждого обучающегося в учебно-воспитательной деятельности.

Педагогическая целесообразность. Программа способствует творческому развитию обучающихся, формированию социальных ценностей, развитию нравственных, трудовых, активно-созидательных качеств личности, к выбору профессиональной деятельности.

Цель программы: развитие личности обучающегося, его индивидуальных художественно-творческих способностей путем освоения возможностей графических редакторов и традиционного рисунка.

Задачи программы:

Предметные:

1. Ознакомление обучающихся с правилами работы, с графическим редактором GIMP.
2. Усвоение новых терминологий традиционного рисования, компьютерных технологий и дизайна.
3. Формирование умения работать в графических редакторах.
4. Формирование умения применять теоретические знания на практике.

Метапредметные:

1. Развитие познавательных интересов к цифровой живописи и графическому дизайну.
2. Развитие наблюдательности при работе с формой и цветом.
3. Развитие объемно-пространственного и креативного мышления.
4. Развитие интереса к решению задач нестандартного типа.
5. Развитие потребности в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала.
6. Приобретение коммуникативных навыков группового общения: способность работать в команде, умение общаться, стремление устанавливать отношения взаимопонимания.

Личностные:

1. Воспитание активной личности путем формирования терпения, веры в свои силы, трудолюбия и целеустремленности.
2. Формирование художественного вкуса и чувства эстетической красоты.
3. Формирование желания творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий.
4. Содействие духовному развитию личности.
5. Формирование навыков здорового и безопасного образа жизни.

Срок реализации программы - 1 год. Программа предназначена для обучающихся в возрасте 13-16 лет. Указанный возрастной период является благоприятным для проведения занятий по данной программе в рамках дополнительного образования. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психофизиологическими особенностями детей данных возрастов в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения.

Зачисление в объединение осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей). Состав объединения разновозрастный.

В среднем и старшем школьном возрасте самооценка ребенка зависит от характера оценок, даваемых взрослыми успехам ребенка в различных сферах деятельности. В этом возрасте обучающиеся узнают многое о самих себе, об окружающем мире и отношениях с близкими людьми. На данном этапе обучения важными составляющими содержания деятельности дополнительного образования являются развитие коммуникативных способностей, формирование научно-популярной картины мира, этическое и эстетическое воспитание, развитие стремления к самосовершенствованию.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 153 часа.

Содержание разноуровневой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учитывает возрастные и индивидуальные особенности обучающихся.

Режим занятий: занятия организуются 2 раза в неделю по 2 часа и один раз в две недели по 1 часу на самостоятельную практическую работу в малых группах (сбор материалов, экскурсии, фотографирование и т.д.) - всего 153 часа в год.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая, всем составом объединения.

Формы обучения и виды занятий: беседа, лекция, игра, практическое занятие, самостоятельная работа, экскурсии со сбором материалов, участие в конкурсах.

Формы подведения итогов реализации программы. Подведение итогов реализации программы осуществляется в различных формах: тестирование, презентация, защита индивидуального (группового) проекта, выставка, участие в конкурсах и научно-практических конференциях, портфолио.

На первых занятиях обучающийся расширяет кругозор, знакомится с удивительным миром компьютерной графики, с специальными терминами, историей графического дизайна, этапами его развития, компьютерными программами, изучает графический дизайн в форме бесед, игр, экскурсий и практических работ. На этом уровне ребенок пробует себя. Исходя из индивидуальных способностей и скорости изучаемого материала, он сможет выбрать для себя интересные темы. Поэтому по использованию технологий ознакомительный уровень является минимально сложным для обучающихся.

На втором этапе обучающийся осваивает основы графического дизайна, времени на практические работы отводится больше, чем на теорию. Идет расширение тем и материалов творческих работ, совершенствуются практические навыки в работе в различных графических редакторах.

Данный этап предполагает более углубленное изучение ребенком основ графического дизайна. Обучающиеся смогут постичь их особенности и тонкости, выполнить более творческие и технологически сложные работы.

На третьем этапе учащемуся предлагается выбор одного из видов графического дизайна и более глубокой специализации в выбранном направлении, обеспечивается возможность профессионального самоопределения. На этом этапе работа ведется по индивидуальным планам, в основном, все часы отводятся на практическую работу. Этот этап позволит обучающимся развить умение применять полученные ранее знания и навыки в различных видах творчества, самостоятельно выбирать и выполнять творческие работы, что обеспечит полную их самореализацию.

Планируемые результаты.

Обучающийся будет знать:

- технику безопасности, требования к организации рабочего места пользователя персонального компьютера (ПК);
- историю развития графического дизайна, известных дизайнеров;
- правильно применять понятие «графический дизайн»;
- понятие компьютерной графики, виды графики и форматы графических изображений;
- основы работы в графическом редакторе GIMP;
- технологию работы в редакторе GIMP;
- технологию создания презентации проекта в Microsoft PowerPoint;
- понятия компьютерного (графического) дизайна;
- понятия цветовых моделей RGB и CMYK;
- основные компоненты в создании альбома;
- основные компоненты в создании анимационного ролика.

Обучающийся будет уметь:

- свободно ориентироваться в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение, экспорт файла);
- использовать возможности GIMP для создания графических объектов;
- обрабатывать фотографии, используя возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в GIMP;
- работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- создавать собственный проект – альбом и довести его до печати. Защищать его посредством презентации проекта в Microsoft PowerPoint.

Степень усвоения пройденных тем проверяется при аттестации знаний и умений обучающихся в форме проведения самостоятельных, практических работ, тестирований на компьютере, защиты проекта, конкурсов, опросов и т.д.

У обучающихся будут сформированы общеучебные умения и личностные качества:

- мотивация интереса к графическому дизайну;
- художественный вкус и чувство эстетической красоты;
- наблюдательность при работе с формой и цветом;
- умение мыслить пространственно и креативно;
- трудолюбие и целеустремленность, желание творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий;
- приобретение коммуникативных навыков группового общения (способность работать в команде, умение общаться, стремление устанавливать отношения взаимопонимания);
- потребность в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала;
- стремление творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий.
- навыки здорового и безопасного образа жизни.

Организация контроля

Освоение программы предусматривает проведение вводного (стартового) контроля, первичной, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

1. Стартовый (вводный контроль) проводится с обучающимися с целью установления исходного уровня знаний, умений, навыков в начале года *в форме тестирования*.

2. Первичная аттестация (отслеживание качества освоения содержания программного материала в процессе обучения по темам, по разделам, блокам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы). Степень усвоения пройденных тем в форме проведения самостоятельных, практических работ, тестирований на компьютере, защиты проекта, конкурсов, наблюдений, опросов и т.д.

3. Промежуточная аттестация обучающихся проводится по разделам программы по определению соответствия знаний и умений прогнозируемым результатам учебного года *в форме тестирования*.

4. Итоговая аттестация (заключительная проверка знаний, умений навыков) проводится по завершению освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в целях определения соответствия знаний и умений планируемым результатом *в форме защиты проекта, посредством показа презентации и наглядного иллюстрированного пособия (плакат, альбом, анимационный ролик)*.

Для определения результативности личностного развития и социализации обучающихся в течение учебного года используются: педагогическое наблюдение, изучение динамики развития личности обучающегося.

Оценочные средства: тесты, творческие задания, вопросы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: личная карта контроля уровня обученности и уровня воспитанности обучающихся, материал тестирования, результаты участия в творческих конкурсах.

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

П№	Тема	Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	0
2	Основы компьютерной грамотности.	8	2	6
3	История развития графического дизайна	4	4	0
4	Известные графические редакторы	4	2	2
5	Основы графического дизайна. Растровая графика, знакомство с графическим редактором GIMP.	36	10	26
6	Векторная графика	36	12	24
7	Web-дизайн. Инфографика.	36	12	24
8	Работа над проектом. Защита проекта.	15	4	11
9	Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в растровой и векторной графике.	8	2	6
10	Итоговое занятие.	4	0	4
	Всего:	153	50	103

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. **Вводное занятие. Техника безопасности.** Решение организационных вопросов, знакомство обучающихся с порядком и содержанием работы объединения, ознакомление с техникой безопасности, необходимым оборудованием, правилами поведения и распорядком работы, режим работы. Введение в курс программы: обзор перспектив обучения по данной программе, новых программ, с которыми предстоит работать. Выяснение степени информированности и подготовки обучающихся к обучению по данной программе. Демонстрация готовых работ. Опрос, тестирование. Интерактивная игра по ПТБ в компьютерном классе, игра на знакомство, опрос, анкетирование.

2. **Основы компьютерной грамотности.** Основные функции при работе в Windows. Знакомство с Windows. Панель управления программами. Работа с браузером. Поиск изображения в Интернете и функция «Сохранить изображение как». Создание папок. Анкетирование. Наблюдение.

3. **История развития графического дизайна.** Формы визуального и письменного языка. Способы распространения информации. Направления изобразительного искусства, которые оказали воздействие на внешний вид графического дизайна. Поиск информации в Интернете. Викторина, тестирование, презентация

4. **Известные графические редакторы.** Графический дизайнер – востребованная профессия. Творчество ведущих мировых специалистов в области графического дизайна. Беседа, викторина.

5. **Основы графического дизайна. Растровая графика, знакомство с графическим редактором GIMP.** Введение в «Компьютерный дизайн» и знакомство с растровым графическим редактором. Основные понятия графического дизайна и его применение в современном мире. Знакомство с интерфейсом растрового редактора. Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр. Средства управления панелью. Организация рабочего пространства, создание папок, сохранение файлов. Макет и Композиция. Принципы построения макета и композиции. Правила композиции и сеток. Знакомство с основными инструментами и их параметрами: кисть, ластик, заливка, пипетка, текст, а также с полезными функциями: «Сетка», «Линейка». Настройки инструментов кисти и ластика: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы применяя инструменты и параметров. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам: «Закладка в книжку». Экспорт в jpeg-формат. Основы типографики. Шрифты. Леттеринг. Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления. Смысловая связь изображения и шрифта. Цветовые модели RGB и CMYK: в чем различия. Допечатная подготовка. Экспорт изображения. Что такое метрика и шоколадница. Разработка собственной метрики, шоколадницы. Оформление портфолио дизайнера для наглядного образца. Допечатная подготовка в Adobe Acrobat Reader. Сравнение цветовых моделей на мониторе и при цветной распечатке на бумаге. Оформление портфолио. Художественная обработка фотографии. Возможности инструмента «Штамп» в GIMP. Беседа о патриотической акции. Обработка фотографии родственника, учувствовавшего в ВОВ. Создание плаката для акции. Использование инструмента «Штамп», «Текст», «Масштабирование». Создание авторской кисти. Использование «масок» «фильтров», «художественных кистей». Экспорт в jpeg-формат. Анимация. Возможности инструментов для создания анимации. Экспорт в gif-формат. Проект. Портфолио. Презентация.

6. **Брендинг и айдентика.** Векторная графика, знакомство с графическими редакторами Adobe Illustrator. Теория: Понятия офсетная и цифровая печать. Полиграфия. Что такое Брендинг. Растровая и векторная графика: в чем различия. Рекламно-графический пакет или айдентика. Принципы хорошего логотипа. Знакомство с интерфейсом графических редакторов. Создание собственной метрики. Создание собственного альбома в векторном редакторе на выбор – разработать рекламно-графический пакет: логотип, гайд, мерч,

логобук, визитка, сувенирная продукция, упаковка, одежда, визуализация пространства. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера. Экспорт изображения для офсетной печати. Допечатная подготовка Деловая игра. Создание проблемных, затруднительных заданий. Проект. Портфолио. Защита проекта. Тест.

7. Web-дизайн. Инфографика. Что такое Web-дизайн. Инфографика. История создания. Интерактивный дизайн. Рассказ о том, что такое инфографика, её правила и применение. Обсуждение применения анимационных эффектов в программе Power Point, при создании «удобной» инфографики. Визуальный дизайн. Пользовательское исследование. Информационная архитектура. Знакомство с портфолио Web-дизайнеров. Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование. Создание инфографики. Разработка интерактивной обучающей игры и её презентация. Web-квест. Командная работа. Решение проблемы. Презентация творческой работы. Портфолио. Тест.

8. Работа над проектом. Защита проекта. Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование. Конструкторский поиск, снятие габаритных размеров. Защита проекта – «Моё портфолио дизайнера». Форма контроля: Создание проблемных, затруднительных заданий. Защита проекта.

9. Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в растровой и векторной графике. Форма контроля: Выставка. Защита проекта. Презентация.

10. Итоговое занятие. Обучающийся должен знать ведущие элементы изобразительной грамоты – линия, штрих, тон в рисунке и в живописи, главные и дополнительные, холодные и теплые цвета. Подведение итогов работы. Проверка знаний по контрольным вопросам. Выполнить выставочную работу. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца. Оформление выставки. Форма контроля: Презентация. Тест. Выставка.

IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью, применительно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению результата.

Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для обучающегося совершается какое-то открытие.

Целостный подход. Принцип означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки. Образовательный процесс организуется с опорой на полученные ранее знания и сформированный практический опыт.

Принцип природосообразности предполагает учет возрастных особенностей.

Деятельностный подход - вовлечение детей и подростков в интересную, отвечающую их потребностям и индивидуальным особенностям деятельность: познавательную, досуговую, творческую.

Принцип креативного образования означает умение адекватно действовать в ситуации неопределенности, осуществлять поиск и выбор творческого решения задач.

Методы обучения

Содержание программы предусматривает использование следующих методов обучения:

- словесный – рассказ, монолог, диалог;
- наглядный – демонстрация учебных плакатов, рисунков, эскизов, образцов;
- творческо-поисковый – решение творческих заданий, вариантов исполнения;
- индивидуальный – задания в зависимости от уровня развития обучающегося;
- практический – упражнение, познавательные игры;
- метод фокальных объектов (эвристический метод) ориентирован на поиск идей в неожиданных направлениях, позволяет за весьма короткое время создать большое количество инновационных идей, не имеющих аналогов на рынке.

- метод проекта – совокупность приёмов, действий обучающихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи. Обучающиеся сами добывают нужные для проекта сведения, педагог выступает при этом в роли консультанта, помощника, который руководит творческой деятельностью, но делает это ненавязчиво. Именно в проектном обучении воплощается в реальность идея развивающего обучения. Обучающийся учится анализировать, определяет свои недостатки, ищет причины возникших затруднений, находит пути исправления ошибок. Педагог предоставляет ему право выбора способов деятельности, выдвижения предположений, гипотез, участия в коллективном обсуждении различных точек зрения. Материал преподаётся в различных формах и соответствует уровню, на котором он усваивается обучающимся.

- метод стимулирования и мотивации, используется путем убеждения в значимости учения; создание ситуации успеха.

Образовательные технологии:

- *информационно-коммуникационные*: изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в Интернет.

- *личностно-ориентированные*: развитие личности ребёнка, его индивидуальности и неповторимости; в процессе обучения учитываются ценностные ориентации ребёнка и структура его убеждений, на основе которых формируется его «внутренняя модель мира», при этом процессы обучения и учения взаимно согласовываются с учётом механизмов познания, особенностей мыслительных и поведенческих стратегий обучающихся, а отношения педагог-ученик построены на принципах сотрудничества и свободы выбора;

- *деловая игра*: используется метод имитации профессиональных ситуаций, с помощью которого обучающиеся приобщаются к всестороннему анализу и решению проблем;

- *проблемное обучение*: создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности обучающихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности;

- *здоровьесберегающие*: использование данных технологий позволяют равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что даёт положительные результаты в обучении;

- *создания ситуации успеха*: целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности как отдельно взятой личности, так и коллектива в целом;

- *проектирование*: заключается в организации самостоятельной познавательной и практической деятельности; формировании широкого спектра УУД, личностных результатов, а результат - овладение обучающимися алгоритмом и умением выполнять проектные работы способствует формированию познавательного интереса; умения выступать и отстаивать свою позицию, самостоятельность и самоорганизации учебной деятельности; реализация творческого потенциала в исследовательской и предметно-продуктивной деятельности;

- *рефлексия*: процесс и результат фиксирования субъектами (участниками педагогического процесса) состояния своего развития, саморазвития и причин этого.

- *дистанционные*: способ организации процесса обучения, основанный на использовании современных информационных и телекоммуникационных технологий, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между педагогом и обучающимися.

Основная цель внедрения дистанционных форм обучения – создание условий обучающимся для свободного доступа к информационным ресурсам и получения качественного образования с помощью дистанционного обучения для развития навыков самостоятельной работы.

Особенности дистанционного обучения:

- необходимость стартового набора, в который входит комплект качественного технического обеспечения с выходом в Интернет;
- интерактивность образовательного процесса, заключающаяся в непрерывном взаимодействии всех участников обучающего процесса, где каждый учащийся в любой период обучения имеет доступ ко всем материалам обучения и к самому педагогу, который, в свою очередь открыт для обучающегося, как источник опыта в определенной области;
- индивидуализация образовательного процесса, вытекает из принципа интерактивности, так как в дистанционном обучении открывается возможность индивидуализировать и персонифицировать процесс обучения.

Основные формы занятий:

- электронные кейсы;
- форум-занятия (дистанционные занятия, конференции, игры, практические работы и другие формы учебных занятий, проводимых с помощью средств телекоммуникаций и других возможностей сети Интернет).

Основные средства:

- аудио учебно-информационные материалы;
- видео учебно-информационные материалы;
- компьютерные обучающие системы;

Платформы для дистанционного обучения:

- Skype
- Zoom
- Сферум

Программа предусматривает различные **виды и формы образовательной деятельности:**

- лекции об основах и видах графического дизайна;
- объяснение нового материала;
- показ приемов работы в растровых и векторных графических редакторах;
- демонстрация примеров работ;
- комбинированные занятия, состоящие из теории и практики;
- самостоятельная тренировочная работа за компьютером;
- практические учебные занятия;
- подготовка к конкурсам, выставкам;
- экскурсии в музеи и рекламное агентство.

Дидактические материалы:

- раздаточные материалы с упражнениями для самостоятельного практического выполнения задания;
- образцы изделий – разновидность готовых продуктов рекламно-графического пакета;
- цветовой круг;
- иллюстративные плакаты на темы: «Линейная перспектива», «Воздушная перспектива», «Композиция», «Светотень»;
- репродукции картин русских художников.

Методические материалы:

- конспекты игр («Игры по методу фокальных объектов»),
- конспекты занятий.

Диагностические материалы:

- тесты для мониторинга;
- web-тест «Игр и тестов, проверяющих навыки дизайнера»;
- web-тест «Смог ли бы ты стать дизайнером?».

Материально-техническое обеспечение:

Программа реализуется при достаточном материально-техническом обеспечении:

- рабочее место обучающегося: компьютерные столы и стулья (20 комплектов);
- рабочее место педагога: стол (1 шт.), стул (1 шт.);
- **дополнительные рабочие места - хай-тек зона: столы и стулья (20 комплектов);**

- демонстрационная интерактивная доска (1 шт.);
- компьютеры Асег с соответствующим программным обеспечением и выходом в Интернет (20 шт.);
- графические редакторы (GIMP, Microsoft Office);
- лазерный МФУ черно-белый принтер HP;
- лазерный цветной принтер Epson;
- периферийные устройства - компьютерная мышь (20 шт.), клавиатура (20 шт.);
- устройство бесперебойного питания, сетевые фильтры;
- наглядно-демонстрационный материал в электронном виде;
- фонд творческих работ обучающихся в электронном виде (JPEG формата) и на бумажном носителе;
- коврики для резки.

Для проведения занятий используется светлый кабинет с естественным и искусственным освещением. Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарным нормам. Температура воздуха поддерживается в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14 в пределах от +17⁰ до +20⁰.

Диагностический инструментарий, применяемый для определения уровня обученности и уровня воспитанности обучающихся

Система оценки «внешнего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели уровня освоения детьми содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Критерии	Показатели	Индикаторы	Баллы	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
Уровень теоретических знаний по основным разделам УТП программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	- не усвоил теоретическое содержание программы	0	Наблюдение, тестирование, конкурс, викторина
		- овладел менее чем 0,5 объема знаний, предусмотренных программой	1	
		- объем усвоенных знаний составляет более 0,5	2	
		- освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3	
Уровень владения специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	- не употребляет специальные термины	0	Наблюдение, собеседование, викторина, тест конкурс
		- знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	
		- сочетает специальную терминологию с бытовой	2	
		- специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	3	
Практическая подготовка				
Уровень умений и навыков, предусмотренных программой (по разделам УТП)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- не овладел умениями и навыками	0	Наблюдение, контрольное задание
		- овладел менее чем 0,5 предусмотренных умений и навыков	1	
		- объем усвоенных умений и навыков составляет более 0,5	2	
		- овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	3	
Уровень владения специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	- не пользуется специальными приборами и инструментами	0	Наблюдение, контрольное задание
		- испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием	1	
		- работает с оборудованием с помощью педагога	2	
		- работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей	3	
Уровень креативности	Наличие творческого подхода при	- начальный (элементарный) уровень развития креативности – ребенок в состоянии выполнять	0	Наблюдение, контрольное задание

	выполнении практических заданий	лишь простейшие практические задания педагога		
		- репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца	1	
		- творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога	2	
		- творческий уровень(II) – выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно	3	

Система оценки «внутреннего» результата образовательной деятельности.
Критерии и показатели оценки динамики личностного роста обучающихся.

Качества личности	Степень проявления			
	Ярко проявляются 3 балла	Проявляются 2 балла	Слабо проявляются 1 балл	Не проявляются 0 баллов
1.Активность, организаторские способности	Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается высоких результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Малоактивен, наблюдает за деятельностью других,забывает выполнить задание. Результативность низкая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2.Коммуникативные умения, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты конструктивным способом, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию и, как правило, успешно выступает перед аудиторией	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией	Поддерживает контакты избирательно,чаще работает индивидуально,публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3.Ответственность, самостоятельность,	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу,	Уклоняется от поручений, выполняет поручения

дисциплинированность	собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, соблюдает правила поведения, требует соблюдения правил другими.	себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности и педагога или товарищей.	недобросовестно. Часто не дисциплинирован, нарушает правила поведения, не всегда реагирует на воспитательные воздействия.
4.Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям.	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще сдержан, со сверстниками бывает груб.	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто говорит неправду, неискренен.
5.Креативность, склонность к исследовательской и проектной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектные разработки. Является автором проекта, может создать творческую команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения.	Может работать в творческой группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения.	В творческую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий, как правило, репродуктивный.

**Критерии и показатели оценки эффективности реализации дополнительных
общеобразовательных общеразвивающих программ**

(предметных результатов)

Уровень освоения программы	Баллы	Показатели
Высокий уровень: освоения программы	9-10	Обучающийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, составляющей содержание программы «Цифровая живопись и компьютерный дизайн»; показывает отличное знание теоретического материала; владеет практическими всеми умениями и навыками, предусмотренными программой, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений; действует по четко обозначенным правилам; умеет анализировать ситуацию, делать выводы; может применять полученные знания в нестандартной ситуации.
Средний уровень: освоения программы	7-8	Обучающийся демонстрирует достаточную заинтересованность в учебной и творческой деятельности, составляющей содержание программы; показывает хорошее знание теоретического материала; владеет практическими умениями и навыками, предусмотренными программой; работает с оборудованием с помощью педагога; применяет знания в знакомой ситуации.
Низкий уровень освоения программы	6	Обучающийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, составляющей содержание программы; показывает слабое знание теоретического материала; слабо владеет практическими умениями и навыками по основным разделам программы; испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием.

Максимальное количество баллов по критерию -10

V. Список литературы и источники

1. Нормативно – правовые акты:

1. Конституция РФ
2. Конвенция ООН о правах ребенка
3. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
4. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726- р.
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановление 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».
7. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые)». Методические рекомендации разработаны Министерством образования и науки РФ совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет, ФГАУ «Федеральный институт развития образования», Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование».
8. Устав МОУ Усть-Ордынская СОШ №1 им. В.Б. Борсоева.
9. Локальные акты учреждения.

2. Основная литература:

1. Луптон Э., Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н. Римицан. — СПб.: Питер, 2017. — 256 с.:ил.
2. С. Хеллер и С. Чваст Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века / Стивен Хеллер и Сеймур Чваст; (пер. с англ. И.Форонова). – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2015. – 320 с.:ил.

3. Дополнительная литература:

1. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. М.: Новое знание. 2007. 160 с.
2. Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Искусство.1987.573с.
3. Голубева О.Л. Основы композиции. М.: Сварог и К. 2007. 144с.
4. Грошев С.В Компьютер для художника/С.В. Грошев, А.О. Коцюбинский. М.: ТРИУМФ 2000. 448с
5. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб.: БХВ-Петербург. 2008. 560с.

4. Интернет-ресурсы:

1. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html>
2. <https://www.corel.com/ru/>
3. [www.wikipedia.org/wiki/Метод проекта](http://www.wikipedia.org/wiki/Метод_проекта)
4. <https://nsportal.ru/blog/shkola/obshcheshkolnaya-tematika/all/2011/11/04/sovremennye-pedagogicheskie-tekhnologii> («Современные педагогические технологии»)
5. www.lookatme.ru/mag/live/inspiration-lists/214455-testy (web-тест «7 игр и тестов, проверяющих навыки дизайнера»)
6. prof.osvita.org.ua/ru/determine/testing/38/index.html (web-тест «Смог ли бы ты стать дизайнером?»)
7. <https://infourok.ru/igri-po-metodu-fokalnih-obektov-3202011.html> («Игры по методу фокальных объектов». Выполнили: Павлова Дарья Борисовна, Чанчикова Т.Н.).
8. http://planeta.tgl.net.ru/images/programm/2016/graf_diz.pdf
9. <https://habr.com/ru/sandbox/103068/>
10. <https://fireseo.ru/blog/ux-dizajn-podrobnoe-rukovodstvo/>
11. <https://habr.com/ru/post/321312/>
12. <http://tilda.education/articles-what-is-ux-design>
13. <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9670>
14. <https://say-hi.me/design/5-osnovnyx-principov-eko-dizajna.html>
15. <https://www.maam.ru/detskisad/proekt-yekologicheskii-dizain-kak-sredstvo-razvitiya-tvorcheskih-sposobnostei-detei-doshkolnogo-vozrasta.html>
16. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/01/19/dizayn-proekt-ekologicheskoy-napravlenosti-sozdanie-razvivayushchey>
17. <https://www.rmmt.ru/story/landscapedesign/ekologicheskii-stil-landshaftnogo-dizayna-zhizn-v-garmonii-sprirodoy.900979/>
18. <https://infourok.ru/konspekt-uroka-po-izo-na-temu-kompozicionnie-osnovi-maketirovaniya-v-poligraficheskom-dizayne-tekst-i-izobrazhenie-kak-element-k-2304964.html>
19. <https://www.pinterest.ru/explore/всплывающие-книги/>
20. <https://memuaris.blogspot.com/2016/09/blog-memuaris-up-up-popup-1.html>
21. <https://infourok.ru/razrabotka-uroka-s-primeneniem-ikt-po-predmetu-iskusstvo-na-temu-osnovi-kompozicii-v-arhitekture-i-dizayne-klass-923283.html>
22. <https://lib.dystlab.com/index.php/engineering/architecture/79-composition>
23. <https://www.youtube.com/watch?v=ReUTLlOffEY>

Оценочные материалы

Первичная аттестация

Цель: установление исходного уровня обученности учащихся в начале образовательного процесса.

Форма: тестирование.

№	Содержание задания	Варианты ответов
1	Укажите устройства, которые обычно размещаются непосредственно на материнской плате ПК	Процессор Оперативная память Системная шина Блок питания компьютера Жесткий диск Устройство чтения и записи компакт-дисков
2	Выберите периферийные устройства	процессор жесткий диск оперативная память видеокарта клавиатура
3	Может ли произойти заражение компьютерными вирусами в процессе работы с электронной почтой?	не может да, при чтении текста почтового сообщения да, при открытии вложенных файлов да, в процессе работы с адресной книгой
4	Каким устройством можно рисовать в графических редакторах?	мышь графический планшет клавиатура жесткий диск
5	Что такое цифровая живопись, на ваш взгляд?	1. рисование цифрами 2. рисование в графических редакторах, с помощью знаний традиционной живописи 3. вид компьютерного искусства
6	Какой может быть компьютерная графика?	растровая векторная оба варианта верны

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 4 баллов - Средний уровень

От 5 до 6 баллов - Высокий уровень

Промежуточная аттестация

Теория

Цель: определение уровня усвоения части содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровая живопись и компьютерный дизайн».

Форма: тестирование.

1. Виды компьютерной графики:

- а. растровая
- б. векторная
- в. плоскостная

2. Распространённый формат для просмотра и печати изображения:

- а. jpeg
- б. xcf
- в. txt

3. К какому виду компьютерной графики относится графический редактор Adobe Photoshop

- а. векторная
- б. растровая

4. С помощью какой функции исходный файл графического редактора Adobe Photoshop можно перевести в просмотрное изображение:

- а. сохранить как
- б. экспортировать как
- в. заменить

5. Где можно найти затерявшийся документ:

- а. через «Пуск» в поиске
- б. только в локальном диске С
- в. только в локальном диске D

6. Как выключать системный блок:

- а. Нажать на кнопку в системном блоке – power
- б. через «Пуск», «завершение работы»

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

Удовлетворительно - до 2 баллов.

Хорошо - от 2 до 4 баллов.

Отлично - от 4 до 6 баллов.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков рисования в растровом графическом редакторе: создание нового файла А4 формата, создание логотипа с помощью инструмента «карандаш», «кисть», «заливка», «ластик» и «цветовая палитра». Изучение правил графического дизайна и интерфейса растрового графического редактора. Освоение и ознакомление с окном «инструменты» и их параметрами. Исполнение 2d графики в растровом графическом редакторе, с помощью приобретенных знаний основ графического рисунка. В декабре проводится творческая самостоятельная практическая работа.

Итоговая аттестация

Теория.

Цель: определение уровня освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн».

Форма: тестирование.

1. Цветовой режим CMYK – это:

А. аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает как определенные цвета.

2. Цветовой режим RGB – это:

А. аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает как определенные цвета.

4. Логотип – это:

А. Иллюстрация к фирменному стилю.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

5. Фирменный стиль – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

5. Рекламно-графический пакет – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

6. Брендбук – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

7. Плагиат – это:

А. Умышленно совершаемое физическим лицом незаконное использование или распоряжение охраняемыми результатами чужого творческого труда, которое сопровождается доведением до других лиц ложных сведений о себе как о действительном авторе.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Нарушение авторского права.

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 5 баллов - Средний уровень

От 6 до 7 баллов - Высокий уровень.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков рисования в векторном графическом редакторе: создание нового файла А4 формата, создание рекламно-графического пакета на А1 формате. Изучение теории создания фирменного стиля. Освоение и ознакомление с «инструментами» и их параметрами в векторном графическом редакторе. В мае проводится творческая самостоятельная практическая работа для закрепления пройденного материала по графическому дизайну.

Презентация проекта «Рекламно-графический пакет», «Моё портфолио графического дизайнера». Создание анимационной презентации в Microsoft Power Point и защита проекта.

Игра "Необычный подарок".

Цель: учить детей переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта. Развивать фантазию, память, воображение. Воспитывать дружелюбие, вежливость.

Материал. Карточки с изображением различных предметов (книга, машина, шарик, кукла, платье, мяч, и т.д.)

Игровая задача. Наделить нетипичными признаками различные предметы.

Ход игры.

Воспитатель спрашивает, какой подарок хотел бы получить ребенок и как он должен выглядеть. Опрашивается два ребенка. Например:

- Даша, какой бы подарок ты хотела получить от Никиты? (Книгу)
- А какую, опиши ее. (Большую, толстую, со сказками, в которой много картинок)
- Никита, а ты что хотел бы, чтобы тебе подарила Даша? (Машину)
- Опиши ее. (Красивую, с пультом управления)

Далее детям предлагается поменять свойства их подарков местами.

- Даша пусть у тебя будет книга с признаками машины Никиты, а у тебя Никита машина с признаками Дашиной книги. Что у нас получается?

Дети меняют признаки местами. Например:

Даша М.: - "У меня будет книга с пультом управления. Она ходит сама и рассказывает сказки"

Никита И.: - "А у меня машина, разукрашенная сказками. Или в моей машине живут сказки. А еще, толстая машина, так как в ней сидит много людей, которые едут показывать детям сказки".

Усложнение: предложить детям выбрать не один, а несколько предметов.

«Фоторобот».

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры:

дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

Игра «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное».

Цель: научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.

Принцип игры аналогичный, выбирается случайное слово, выделяются его свойства и присоединяются к живому объекту.

Осьминогорожаф - Живет в России. Зимой улетает в Африку. Питается фруктами, растениями. Любит есть, может ходить по воде.

Слонопрыг - Живет в воде и на земле. Очень добрый! Питается только растениями. Хорошо плавает и прыгает по деревьям. У него очень хороший слух и обоняние. Любит погулять где-нибудь в горах. Мне он очень нравится! Это очень редкий зверь. Живет только в Америке. Прыгучий. Занесен в Красную книгу.

Кошаверб - Живет в Африке. Питается мясом, мухами и кактусами. Есть семья. Привычки: всё время разговаривает. Живет до 100 лет.

«Путаница».

Цель. Закрепить умение детей находить типичные свойства объекта.

Ход игры.

Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами и просит детей поменяться этими свойствами, чтобы восстановить порядок.

Пр.: тигр заостренный, карандаш полосатый, полка морозная, стекло висящее.

Игра «Изобретатели»

Цель: научить детей применять метод фокальных объектов при решении конструкторских задач по усовершенствованию предмета.

Ход игры.

- Я заколдовала предмет, а вы попробуйте его расколдовать. Что это может быть? (нарисовала круг).

Ответ: Предположения.

1 шаг – выбираем фокальный объект

Да, это яблоко. И так, мы выбрали фокальный объект – это яблоко. Сейчас мы попробуем вывести новый сорт яблок, а поможет нам в этом МФО.

- Что нам нужно сделать дальше?

Ответ: Выбрать случайные объекты.

2 шаг – выбираем случайные слова

1 вариант: Можно выбрать случайное слово из предметных картинок. Выбираем, это

2 вариант: Предложить ребенку назвать любое слово или «ткнуть пальцем в книгу», на какое слово попадет то и будет, если это не существительное, то выбрать рядом стоящее слово. Это...

3 вариант: Выбрать любую букву и назвать три слова, начинающиеся с заданной буквы (Яблоко – яма, ящерица, якорь, ячмень).

И так, мы выбрали 3 случайных объекта, (называю, нам нужно выделить их свойства, качества.

3 шаг – выделяем свойства случайных объектов

Используем вопросы – какой, какая, какое.

4 шаг – найденные свойства присоединяем к исходному объекту

Применяем слова-характеристики к нашему фокальному объекту.

5 шаг - полученные варианты развиваем путём ассоциаций.

Рассматриваем: Как это можно использовать и для чего это нужно? Что это может быть? Где это можно применить? Кому это надо? Кто это будет покупать, и платить за это деньги?

6 шаг - смастерим?

Можно зарисовать или сконструировать особо удачные изобретения из подручных материалов.

Игра «Давай поменяемся».

Цель. Учить детей наделять объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни.

Ход игры.

Педагог раздаёт 3-4 детям картинки с изображением различных объектов (пчёлка, шуба, автомобиль и т.д.).

Р.З.: выберите признак, типичный для объекта (пчёлка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной). Подари этот признак другому объекту (автомобиль летающий, пчёлка согревающая, шуба скоростная). Объясни, когда объект может быть таким.

Пр.: пчёлка согревающая, потому что она дает мёд, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если её быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто летит.

Игра «Отгадай секрет».

Цель. Учить детей строить гипотезы по отношению к объектам с необычными признаками.

Ход игры.

Педагог предлагает словосочетание: объект + необычный признак. Просит угадать и предложить варианты (построить гипотезы).

Пр.: Мохнатая книга - признак мохнатости может быть взят от медведя, собаки.

План-конспект экскурсии в печатный салон на тему
**«Знакомство обучающихся с технологиями нанесения изображения
на сувенирную продукцию»**

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие»,
«Речевое развитие», «Социально-коммуникативное», «Физическое развитие».

Контингент обучающихся: 13-16 лет.

Цель: Расширение и уточнение знаний о видах сувенирной продукции и видах технологий нанесения изображения на неё.

Задачи:

1. Формировать знания детей о сувенирной продукции, её видах и технологии нанесения изображения на неё – пресс и сублимация.
2. Продолжать формировать представление о назначении печатного салона.
3. Развивать наблюдательность, внимание, умение слушать и слышать педагога и сотрудников печатного салона.
4. Развивать интерес к различным технологиям нанесения изображения.
5. Воспитывать любовь к родному городу.

Форма проведения экскурсии: Наблюдение, беседа, практическая работа.

Материалы и оборудование: фотоаппарат, печатное оборудование: струйный принтер, механический пресс для значков, термопрессовое оборудование.

Маршрут: Печатный салон

Предварительная работа:

1. Рассмотреть в интернет-ресурсе разновидность сувенирной продукции.
2. Провести беседу, рассказ о видах сувенирной продукции, о техниках нанесения изображения на сувенирную продукцию.
3. Рисование обучающихся в графическом редакторе эскиз на кружку, на тему: «Мой край родной».
4. Закрепить с обучающимися правила дорожного движения.
5. Рассказать и закрепить правила при работе с прессом для изготовления значков и термопрессовое оборудованием для кружек.
6. Провести с обучающимися соответствующие инструктажи.
7. Разработать конспект плана экскурсии, провести творческий конкурс «Мой край родной».

Ход экскурсии

Этапы	Педагог	Обучающиеся
1. Вводная часть. Повтор инструктажей.	Собрались все дети в круг Я – твой друг и ты мой друг Крепко за руки возьмёмся И друг другу улыбнёмся. (Пересчитываю количество обучающихся) - Ребята, я вам предлагаю отправиться на экскурсию в печатный салон. Назовите, какие правила дорожного движения нужно соблюдать, перемещаясь по городу. - Давайте, вспомним на какой цвет в светофоре нужно переходить проезжую часть дороги? - Прежде чем начать передвижение, в какую сторону дороги нужно сначала посмотреть, чтобы проверить, остановились ли автомобили? - Если вы идёте по пешеходной дороге, с какой стороны нужно идти, чтобы не препятствовать движению пешеходов? - Когда мы идем все вместе, что нужно делать, чтобы не потеряться? - Молодцы, ребята, вы справились с ответом, а мы подошли к печатному салону. - В салоне очень много электрического и термопрессового оборудования, скажите ребята, чем они могут быть опасны? - В первую очередь, ребята, нельзя наступать на провода, если они вдруг лежат на полу, а также нельзя прикасаться к электрическим розеткам. - Еще не маловажно запомнить, что термопресс - это оборудование которое нагревается с помощью электричества, поэтому к нему как к утюгу прикасаться нельзя, чтобы не получить серьезный ожог кожи. - Теперь, мы заходим в печатный салон, и что нужно сказать работникам и директору? Приветствую работников и директора печатного салона. - Расскажите, пожалуйста нам что такое сувенирная продукция. - «Сувенирная продукция – это предмет или набор предметов, несущих на себе элементы фирменного стиля компании - дарителя и предназначенный для дарения партнерам или клиентам. Сувениры могут быть представлены совершенно различными группами товаров, а элементы фирменного	Встают в круг и называют свои фамилии. Дети отвечают. Дети отвечают. -Поздороваться Приветствуют работников и директора печатного салона.
2. Посещение печатного салона		

3.Этап	стиля наносятся с помощью различных технологий». - Ребята, теперь вы знаете что такое сувенирная продукция, и обратите внимание на витрины. Как вы считаете, что здесь является сувенирной продукцией. - Вы все молодцы, правильно ответили. Вам интересно как наносится изображение на кружку? Прошу работника рассказать и показать технологию нанесения изображение на кружку. Работник салона рассказывает и показывает: - Наверное, каждый из вас задумывался об оригинальном и запоминающемся подарке. В магазинах можно редко подобрать то, что точь в точь подходило бы имениннику, смогло бы вызвать у него настоящее удивление и восторг. Можно изготовить оригинальные сувениры, оформленные в точности так, как вы спланируете. Например, свой авторский рисунок вы можете нанести на кружку и подарить близкому вам человеку. Такая технология называется «Термосублимация» - метод сублимации - горячее нанесение изображения на поверхность, путем отпечатка, используют для изготовления небольших объемов сувенирной продукции. Технология очень проста, но требует дорогостоящего оборудования. Алгоритм действий мастера: 1. Распечатка фото в зеркальном отображении. 2. Сушка во избежание искажений рисунка. 3. Фиксация высохшей бумаги с помощью термоскотча. 4. Размещение кружки в термопрессе при температуре 160—200 °С в течение нескольких минут. 5. Извлечение и снятие от бумаги. Если все сделать правильно, на поверхности посуды останется четкий, красочный отпечаток. Если перегреть кружку, то рисунок может стать размытым, если недогреть — появятся белые пятна.	-Кружка, значок, тарелка, чехол для телефона, футболка, часы, брелок. - Да. Ребята удивлены и в восторге.
--------	---	--



*Термопресс для сублимации на кружках.

- (Педагог). Ребята вы можете самостоятельно сделать эскиз рисунка, воспользовавшись данной услугой, вы можете подарить близкому человек кружку с вашим авторским рисунком. К чему мы и приступим на следующем занятии.

- Ребята, какой аксессуар на одежду можно подарить другу из того, что есть на витрине?

- Верно ребята, посмотрим, как наносится изображение на значок?

- Значок.

- Да.

Прошу работника рассказать и показать технологию нанесения изображение на значок.

- Для изготовления значков на заказ нужен механический пресс. Это необходимое оборудование, которое упростит процесс изготовления, а изделия будет выглядеть профессионально выполненными.

4. Этап

Алгоритм действий мастера:

1. Подготовим картинку. Для печати изображений нужна бумага плотность не более 80 г/кв.м. Напечатанную картинку вырезаем с помощью вырубщика для бумаги или циркуля. На стекло кладем лист бумаги, на середину изображения помещаем циркуль. Одной рукой прижимаю сверху, а другой вращаем лезвие по часовой стрелке. Диаметр изображения должен соответствовать диаметру лавсановой пленки.

2. Помещаем в пресс обратную часть значка – круглое отверстие, так, чтобы крепление располагалось горизонтально и смотрело вниз.

5. Возвращение в учебное учреждение. 6. Подведение итогов.	3. Помещаем диск в пресс. Диск должен находиться плоской стороной вниз.  4. Кладем картинку и накрываем прозрачным пластиком (идет в комплекте с фурнитурой). 5. Зажимаем заготовку прессом. Нажимаем на рычаг, пока не будет слышен щелчок. Поднимаем рычаг. Переводим пресс во второе положение и снова зажимаем заготовку прессом. В данном положении может не быть щелчка. 6. Поднимаем рычаг и вынимаем значок. В некоторых прессах устроен механизм поворота, упрощающий высвобождение готового изделия. -Предлагаю попробовать самим. Кто желает? Ребята под присмотром сотрудника изготавливают значки. Педагог предлагает вернуться в кабинет и создать рисунок на компьютере на тему «Мой край родной». Объявлено, что будет организован творческий конкурс среди обучающихся в объединении. Лучшие работы, будут нанесены на кружку и ребятам получат их в подарок от спонсора – руководитель печатного салона. После экскурсии дети делятся своими впечатлениями о том, что особенно понравилось, что удивило, что нового узнали и увидели. Делают рисунки на тему «Мой край родной».	Ребята наблюдают.
--	--	--------------------------