

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 16

от « 11 » июня 2026 г.

Зам. директора по НМР,

_____ Д. В. Стрельникова

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 731

от « 11 » июня 2026 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

_____ О.В. Мельник

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Введение в графический дизайн»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 9-11 лет

Уровень – стартовый

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00ЕС41А4900ЕВ6С7С299В691822СААС21F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА
БРАТСКА
Действителен: с 07.05.2025 до 31.07.2026

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

г. Братск, 2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 13.12.2024).

- Постановления Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

- Устав МАУ ДТДиМ МО г. Братска;

- Приложение МАУ ДТДиМ МО г. Братска о ДОП

Направленность программы – техническая.

Уровень – стартовый. Предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. Вскрывает самое главное, фундаментальное, и в то же время самое простое в каждой теме, предоставляет обязательный минимум, который позволяет создать пусть неполную, но обязательно цельную картину основных представлений. Задания этого уровня просты, носят в основном репродуктивный характер, имеют шаблонные решения.

В программах **технической направленности** осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

Актуальность программы определяется тем, что обозначенные в ней знания и умения графического дизайна учитывают современные достижения науки и техники. Программа ориентирована на запросы учащихся, родителей, социума.

Педагогическая целесообразность

В настоящее время ИТ технологии прочно вошли в нашу жизнь. Компьютерная графика внедрилась во все сферы нашей деятельности и играет огромную роль в жизни современного делового человека, поэтому индустрия графического дизайна, как части

компьютерной графики, развивается стремительно, требует молодых талантливых специалистов способных удовлетворить самый взыскательный художественный вкус. Программа направлена на формирование интереса учащихся не только к графическому дизайну, но и к личностному самосовершенствованию, художественно-творческой и коммуникативной деятельности, на приобретение первоначальных необходимых знаний, развитие определенных навыков и умений, создание условий для творческого самовыражения личности учащегося, осуществления психологической и практической подготовки к труду, связанному с IT технологиями.

Отличительные особенности программы

Программа «Введение в графический дизайн» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение программы «Введение в графический дизайн» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Цель: способствовать формированию потребности в творческой деятельности в области графического дизайна.

Задачи
<i>Образовательные</i>
- сформировать знания, умения и навыки в области работы с ПК, программой PowerPoint. - обучить стартовым навыкам работы с программой Paint; - познакомить с приемами работы в основных техниках, в т.ч. и комбинированных; - научить работать с инструментами по созданию продукта (мышь); - сформировать знания о приемах работы в разных видах техники исполнения компьютерной графики; - сформировать знания и умения о приемах работы по созданию презентаций.
<i>Развивающие</i>
- развивать индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение); - развивать коммуникативные навыки; - развивать креативные (творческие) способности; - развивать умение и навыки самоанализа.
<i>Воспитательные</i>
- воспитывать эмоционально-эстетическое восприятие действительности и художественный вкус средствами графического дизайна, изобразительного искусства и культурной коммуникации.

Адресат программы: учащиеся 9-11 лет, характеризуются резким возрастанием познавательной активности и любознательности, возникновением познавательных интересов. В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. В это время школьные интересы уступают свое место внеучебным, направленным на практическое применение как в настоящем, так и в будущем.

Срок реализации программы, форма обучения

Форма обучения – групповая. Количественный состав групп - 10 чел.

Срок реализации программы 1 год с общим количеством часов – 72. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа с перерывом 10 минут. Длительность одного учебного часа – 45 минут.

По окончании данного уровня учащиеся переходят на базовый уровень по программе «Графический дизайн».

Принцип комплектования групп: прием детей осуществляется на основании письменного заявления от родителей, с учетом расписания занятий в школе. Формирование групп проводится в соответствии с возрастом учащихся.

Предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий, обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Введение в графический дизайн» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы МАХ, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам):

1. Платформы для видеоконференций и онлайн-занятий:

– Платформа Макс (мессенджер).

2. Инструменты для совместной работы и организации процесса обучения:

– Яндекс 360 (Документы, Диск, Календарь, Доска) – для совместного редактирования материалов, хранения файлов и планирования занятий;

3. Специализированные и интерактивные образовательные ресурсы:

Библиотеки электронных учебников и медиа ресурсов: VK Видео, rutube.ru.

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

В результате использования технологии происходит формирование познавательного интереса за счет вовлечения в поисково-исследовательскую деятельность на занятии; умение формулировать задачи и цели, вырабатывать план действий, осуществлять самоконтроль и корректировку своей деятельности; проявление высокой активности и самостоятельности учащихся; развитие логического мышления; формирование собственной точки зрения, умение ее аргументировать и отстаивать свое мнение; проявление чувства товарищества и взаимопомощи.

В 2026-2027 учебном году проектная деятельность будет связана с созданием современного визуального образа космоса, основанного на российской научной и культурной самоидентичности через погружение учащихся в творческую атмосферу космоса и исследование её с разных сторон: через искусство, дизайн, инженерное мышление и профорientационную деятельность.

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
--------------	--------------------	----------------------------	--

Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем преобразует ее в творческий проект, актуально и продуктивно).	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях графическим дизайном: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК, создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных технологий для творчества.	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятых из мира художественной литературы, культуры, истории, науки.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время знакомства с новыми возможностями программы, изучении новых тем.
Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимся проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов: (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом.

Приёмы ТРИЗ – технологии (приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся.	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом.
Методы рефлексии	способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает вопросы.	Представление творческой работы.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

Операция	Назначение	Речевая парадигма
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

Формы обучения: индивидуальная, парная, групповая.

Виды обучения: практические и проектные занятия, мастер-классы, деловая игра, лекции, др.

Алгоритм организации учебного занятия

Учебное занятие строится следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочередно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с детьми темы, определение индивидуальных и групповых задач на занятии. Просмотр работ, видео, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Работа по созданию творческого продукта, включающая: создание эскиза на бумаге, проработка отдельных деталей, его воплощение на компьютере. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.)

3 этап. Рефлексивно-оценочный (Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.)

На теоретических занятиях учащиеся узнают о работе ПК, поиску нужных изображений для работы в программе Paint, о работе с программой PowerPoint, об истории графического дизайна, о современных требованиях к профессии дизайнера, о новейших технологиях компьютерной графики. Предоставляется возможность закрепить на практике все представленные теоретические темы программы, что существенно влияет на восприятие и усвоение материала учащимися.

На практических занятиях формируются компетенции в создании рисунка при помощи компьютерных программ, обработки объектов, приобретается начальный опыт профессии дизайнера, воспитывается дисциплинированность, любовь к профессии, уверенность в своих силах. Практические задания строятся так, чтобы не фиксировать слабые стороны учащегося, а подчеркивать сильные, укреплять его веру в себя, давая возможность ему быть успешным.

Требования к учащимся: учащиеся должны посещать учебные занятия и выполнять все практические задания и проектные работы в установленный срок.

Учебный план

№	Название разделов	Количество часов				Форма промежуточной аттестации / контроля
		всего	теории	практики	При дистанционном обучении	
	Организационная работа по набору групп	4	-	4	-	
	Вводное занятие. Входящий контроль	2	1	1	2	творческое задание
1.	Знакомимся с основами графики, работой ПК и Inet	10	6	8	14	
2.	Рисуем в Paint	32	14	20	34	
3.	Работа с презентациями PowerPoint	20	8	12	20	
	Промежуточная аттестация	2	-	2	2	Защита творческого продукта
	Создание своего портфолио	2	-	2	2	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	72	26	46	72	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Организационная работа по набору групп	4								
Вводное занятие	2								
Знакомимся с основами графики, работой ПК и Inet	2	8							
Рисуем в Paint			8	10	6	8			
Работа с презентациями PowerPoint							8	8	4
Промежуточная аттестация									2
Создание своего портфолио									2
Всего	8	8	8	10	6	8	8	8	8

Содержание программы

Программа «Введение в графический дизайн» стартового уровня обучения включает в себя 3 раздела.

В содержание занятий включены задания, направленные на развитие "4К" учащихся: критическое мышление, креативность, коммуникация и коллаборация. Проектная деятельность учащихся также способствует формированию навыков 4 «К».

Большое внимание в образовательном процессе уделяется воспитанию учащихся. Для этого используются разнообразные методы воспитания: личный пример, убеждения, метод одобрения и осуждения, метод контроля.

Внедрение здоровьесберегающих технологий в учебно-воспитательный процесс способствует становлению и развитию психически и физически нравственно здоровой личности.

Организационная работа по набору учебных групп- 4 часа

Вводное занятие – 2 ч.

Инструктаж по ТБ. Знакомство с ПК.

Практикум по формированию коммуникативной компетенции.

Беседа о взаимном уважении в коллективе (в процессе игры «Комплименты»), бережном отношении к компьютерному оборудованию и ответственности за его сохранность.

Раздел 1 Знакомимся с основами графики, работой ПК и Inet– 14 ч.

Кто такой графический дизайнер? Профбеседа.

Этическая беседа «Как говорить о чужих рисунках, чтобы не обидеть»

Знакомство с растровой и векторной графикой. Знакомство с цифровым рисунком. Изучение интерфейса Paint. Изучение и освоение работы с простыми элементами (прямоугольник, линия, ластик). Изучение работы с пятном и штрихом. Работаем с цветом, освещением и тоном рисунка.

Задания на развитие 4К-компетенций: «Знакомство» (коммуникация), Друдл-разминка, «Подходит – не подходит (креативность, критическое мышление).

Раздел 2 Рисуем в Paint– 34 ч.

Профессия – Иллюстратор. Профбеседа.

Беседа «Красота в русских народных сказках» – формирование эстетического вкуса и любви к национальной культуре.

Изучаем создания рисунка при помощи компьютерных программ. Работаем с деталями и спецэффектами.

Задания на развитие 4К-компетенций: игра «Путаница», «Молчаливая сортировка» (кооперация, коммуникация), «Эмоциональный монстрик» (креативность).

Раздел 3 Работа с презентациями PowerPoint – 20 ч.

Профессия – Художник-мультипликатор. Профбеседа.

Беседа «Наши защитники» (рисунок ко Дню Победы) – уважение к истории Отечества.

Изучаем работу программы PowerPoint, ее интерфейс, инструменты рисования, основные возможности для создания простых презентаций со спец. эффектами и без них и создание движущихся изображений.

Задания на развитие 4К-компетенций: игра «Шаг в правильном направлении» (критическое мышление, кооперация), «Испорченный факс» (кооперация, коммуникация).

Промежуточная аттестация – 2 ч.

Создание своего портфолио - 2 часа

Планируемые результаты:

Предметные	Метапредметные:	Личностные:
Учащиеся овладеют основами работы на ПК в практической деятельности: - познакомятся с оборудованием (ПК) и программой Paint; с работой с презентациями для создания собственного итогового продукта. - познакомятся с основами дизайна, его основными критериями необходимыми для создания итогового продукта; - изучат правила безопасности при работе с инструментами; профессиональную терминологию.	– Сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.	Проявят личностные качества (аккуратность, трудолюбие, терпение, положительное отношение к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения.

Коллективным результатом реализации программы является представление выставки творческих работ учащихся в единой тематике.

Организационно-педагогические условия

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

1. Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

2. Материально-техническое обеспечение:

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Наличие 11 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, Paint, PowerPoint;
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.
- Для демонстрации творческих наград учащихся – стенд с фоторамками формата А4.

Оборудование общего назначения:

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

В рабочей зоне педагога должно быть:

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем у учащихся;
- мультимедийный проектор;
- учебная доска для компьютерного класса;
- интерактивная доска.
- цветной принтер для печати готовых работ учащихся.

Методическое обеспечение

№	Методическое обеспечение	Содержание
----------	---------------------------------	-------------------

1	УМК	Знаково-символический компонент УМК - дидактические материалы (раздаточные карточки), Технологический компонент УМК комбинированные средства (компьютер, мультимедийное оборудование). Программный компонент УМК: - материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы. Методические разработки: • конспекты занятий, • сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п. • сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности Программное обеспечение: • офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Firefox, Yandex; программы для просмотра видео, аудио материала; программа Paint.
2	ЭУМК	1. Программное обеспечение 2. ДОП, Программа летней школы 3. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий 4. Презентации и видеоматериалы по темам занятий
3	Методические продукты	- Электронное методическое учебное пособие «АРТ-эксперименты»

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме выполнения творческого задания (Приложение 1).
- **Тематического** - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме тестирования (2 теста за учебный год) и в форме защиты и представления своего творческого продукта
- **Промежуточная аттестация по итогам освоения программы** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в конце учебного года (май) в форме защиты одного творческого продукта в рамках творческого проекта.

Диагностический материал –рекомендации учащимся по разработке творческого продукта, план защиты продукта, таблицы результатов оценивания (Приложение 2-4).

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Введение в графический дизайн» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В 2026-2027 году в программу включен раздел «Индивидуальная модель по профориентационной деятельности педагога». (Приложение 6)

В 2026-2027 году в программу включен модуль рабочей программы воспитания.
(Приложение 5)

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач. **(Приложение 8)**

Список литературы

Основная литература

1. **Иванова, А. В.** Весёлый компьютер: учимся рисовать в Paint : учебное пособие для детей / А. В. Иванова. - Москва : Детская литература, 2021. - 96 с.
2. **Петров, С. М.** Первые шаги в графическом дизайне: PowerPoint для детей / С. М. Петров. - Санкт-Петербург : Детство-Пресс, 2022. - 112 с.
3. **Смирнова, Е. А., Козлова, Т. П.** Компьютерная графика для детей: Paint и PowerPoint : учебное пособие / Е. А. Смирнова, Т. П. Козлова. - Москва : Просвещение, 2020. - 128 с. - (Юный компьютерный гений).
4. **Волков, Д. И., Новикова, Л. С., Павлова, М. К.** Графический дизайн для школьников: основы работы в Paint : практическое руководство / Д. И. Волков, Л. С. Новикова, М. К. Павлова. - Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. - 144 с.
5. **Основы компьютерной графики для детей 9-10 лет** : учебное пособие / А. Б. Семёнов, Т. В. Лебедева, И. Н. Фролов, Е. Д. Морозова. - Москва : Академия, 2022. - 160 с.

Электронные ресурсы

6. **Компьютерная графика для детей: учимся работать в Paint** / О. Р. Михайлова. - Текст : электронный. - URL: <https://children-it.ru/paint> (дата обращения: 20.06.2024).
7. **Создаём презентации в PowerPoint: руководство для детей** / В. С. Кузнецов. - Текст : электронный // Детский компьютерный мир. - 2023. - № 4. - С. 12-18. - URL: <https://child-comp.ru/articles/456> (дата обращения: 20.06.2024).

Вспомогательная литература

1. **Белова, Н. Г.** Развиваем творческое мышление: компьютерная графика для младших школьников / Н. Г. Белова. - Москва : Вентана-Граф, 2020. - 88 с.
2. **Григорьева, Л. П., Соколова, И. В.** Первые проекты в PowerPoint: пособие для детей и родителей / Л. П. Григорьева, И. В. Соколова. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 104 с.
3. **Детское компьютерное творчество** : методическое пособие / Т. М. Андреева, В. П. Сидоров, Е. Н. Королёва. - Москва : Просвещение, 2022. - 136 с.

Электронные ресурсы

1. **Уроки компьютерной графики для детей** : [сайт]. - URL: <https://kids-graphics.ru> (дата обращения: 20.06.2024). - Текст : электронный.
2. **Microsoft Paint для школьников** : [видеоуроки]. - URL: <https://edu.microsoft.com/paint-for-kids> (дата обращения: 20.06.2024). - Текст : электронный.

Статья из учебника, из сериального издания

1. **Ковалёва, А. С.** Развитие творческих способностей младших школьников средствами компьютерной графики / А. С. Ковалёва. - Текст : непосредственный // Начальная школа. - 2023. - № 5. - С. 45-51.
2. **Использование PowerPoint в детском творчестве** / М. В. Орлова, Т. П. Виноградова, С. А. Петрова [и др.]. - Текст : электронный // Современные образовательные технологии. - 2022. - № 3. - С. 112-118. - URL: <https://pedagogika.ru/article/789> (дата обращения: 20.06.2024).

Приложение 1

Творческое задание для определения начальной подготовки учащегося

1. Придумать и нарисовать в одной из компьютерных программ (Paint, PowerPoint, Photoshop или др.) необычный летательный аппарат.
2. Сохранить работу в указанной папке в формате .jpg
3. Рассказать о своей работе.

Таблица: «Результаты оценивания качества творческого задания для определения начальной подготовки учащегося»

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого продукта				Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Сохранение работы (самостоятельно или с помощью педагога) (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)	Представление творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

Приложение 2

Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»

№	Ф.И. учащихся	Вид контроля					
		Входящий	Тематический	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1							
2							

5								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2баллов

Низкий уровень – 0 - 1баллов

МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Пояснительная записка

Современный национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации и бережно сохраняющий историю, и культуру своей малой родины. Через опыт творческой деятельности у учащихся формируется представление о значимости русской культуры и науки в жизни современного человека.

Базовые ценности нашего общества - патриотизм, созидательный труд, историческая память и преемственность поколений, высокие нравственные идеалы. Цель воспитания в ТО «Школа графического дизайна» исходит из воспитательного идеала, а также основывается на базовых для нашего общества ценностях.

Цель модуля рабочей программы воспитания: создать условия для воспитания эмоционально-эстетического восприятия действительности и художественного вкуса средствами графического дизайна, искусства и культурной коммуникации.

Задачи воспитания:

- формирование **нравственного самоопределения** учащихся, национальной гордости за русскую культуру и науку,
- **овладение учащимися нормами общественной жизни и культуры** через коллективную деятельность и различные формы коммуникации.

Технология воспитания: технология коллективного творческого воспитания И. П. Иванова. Технология коллективного творческого воспитания – это такая организация совместной деятельности взрослых и детей, при которой все участвуют в коллективном творчестве, планировании и анализе результатов КТД.

Главная цель КТД – это совместная деятельность детского коллектива, направленная на создание нового общего или индивидуального творческого продукта. Коллективное творческое дело предполагает совместную деятельность детей, при которой они учатся проявлять терпение к чужому мнению и идеям, доброжелательным взаимоотношениям в коллективе.

Формы работы: практикум, беседа, интерактивная игра, экскурсия, мастер-класс,

Форма реализации модуля программы воспитания: традиционная

Календарь реализации модуля программы воспитания
на 2026 – 2027 уч. год

Месяц	Мероприятие воспитательной направленности
Декабрь	Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году.
Март	Шоу проектов «Это –космос»

Этапы реализации КТД

«Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году»

№	Этап реализации	Содержание	Месяц
1	Планирование. Беседа. Эскиз-сессия.	Определение идеи оформления. Эскиз-сессия. От каждого – идея! Обсуждение. Отбор лучших вариантов.	Сентябрь
2	Подготовка материально-технической базы. Практикум. Дизайн-проект.	Работа над дизайн-проектом. Оформление эскизов в единую концепцию. Согласование с администрацией учреждения. Составление сметы (материалы). Распределение задач.	Октябрь

3	Мастерская художника-оформителя. Мастер-класс по изготовлению арт-объектов в материале.	Создание декораций и арт-объектов в соответствии с поставленной задачей. Работа в материале по подготовленным ранее эскизам.	Ноябрь.
4	Оформление. Практикум «Создание фотозоны». Совместная фотосессия.	Совместное оформление интерьера Дворца творчества в соответствии с дизайн-проектом. Развеска и расстановка созданных арт-объектов. Проведение совместной фотосессии. Размещение фотографий в сообществе Школы дизайна.	Декабрь
5	Подведение итогов. Рефлексия.	Обсуждение результатов. Анализ успехов и недочетов. Поощрение самых активных участников (сертификаты, сладкие призы).	Декабрь

Этапы реализации КТД «Шоу проектов «Это – космос».

№	Этап реализации	Содержание	Месяц
1	Разработка сценария. Творческая встреча с режиссером (хореографом).	Создание сценического образа. Искусство двигаться. Подбор музыкального сопровождения для каждой группы учащихся. Коллективное решение сценических задач в соответствии с тематикой созданных творческих продуктов в рамках проекта.	Январь
2	Репетиция. Мастер-класс с хореографом.	Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения во время мероприятия Репетиционная деятельность. Создание целостного номера для дефиле в каждой группе учащихся.	Февраль
3	Проведение мероприятия «Шоу проектов» Дефиле на сцене.	Анонс на сайте Дворца и в родительских чатах. Афиши. Приглашение гостей (родителей, одноклассников). Проведение мероприятия.	Март
7	Подведение итогов. Рефлексия. Круглый стол.	Обсуждение мероприятия. Анкетирование участников. Размещение фотоотчёта на сайте Дворца Успеха и в соцсетях.	Апрель

Планируемые результаты

- осознанное, уважительное отношение к истории, науке, культуре, традициям, ценностям России.

- умение работать в команде, готовность к сотрудничеству;

- наличие таких качеств, как воля, целеустремленность, креативность, инициативность, эмпатия, трудолюбие, дисциплинированность.

-опыт творческого самовыражения в искусстве, знакомство с космосом как источником вдохновения.

Мониторинг осуществляется через наблюдение, анкетирование учащихся, фиксирование участия детей в коллективно– творческих делах.

Профориентационная модель

Профориентация является важной частью образовательного процесса. Это помощь выпускникам с определением их карьерных целей, выбором профессии и направлением обучения.

Цель: сформировать профессиональную ориентацию обучающихся, их профессиональное самоопределение.

Задачи профориентационного модуля:

- познакомить учащихся с актуальными творческими и техническими профессиями: графический дизайнер, иллюстратор, художник-мультипликатор, специалист по визуальному контенту;
- развить интерес к профессиональной деятельности в области компьютерной графики;
- сформировать первичные практические навыки через выполнение профессиональных проб.

Формы и методы работы по формированию профессионального самоопределения учащихся:

Реализация профориентационной модели осуществляется посредством трёх взаимосвязанных форматов работы: профориентационного занятия, профориентационной беседы и профессиональных проб.

Профессиональные пробы

Наименование Раздела / темы	Профессия	Модель профориентаций		Кол- во часов	Результат
		теоретическая	практическая		
Выполнение итогового творческого проекта.	Графический дизайнер	Обзор профессий в сфере графического дизайна	Защита итогового творческого проекта с опорой на профессию в сфере графического дизайна.	2 ч	Умение самостоятельно разработать и воплотить художественный проект в соответствии с алгоритмом необходимых действий

Система конкурсных мероприятий учащихся ТО «Школа графического дизайн»

Цель: создание ситуации успеха для каждого учащегося ТО Школы графического дизайна и предоставление возможности в состязательной форме развить и продемонстрировать свои творческие способности.

Основными задачами являются:

- выявление и развитие у учащихся творческих способностей;
- поддержка и выявление одаренных детей, в том числе содействие формирования самооценки собственных возможностей;
- создание комфортной развивающей среды.

Характеристика конкурсных мероприятий

Творческое развитие детей средствами изобразительного искусства, дизайна и архитектуры активно способствует реализации концепции современного образования, а именно ориентации образования не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на развитие их личности, познавательных и созидательных способностей посредством создания ситуации успеха через конкурсные мероприятия разного уровня.

Данные конкурсы рассчитаны на учащихся 9 - 16 лет, обучающихся по направлению «Графический дизайн». В связи с этим при подведении итогов предусмотрены две возрастные категории: 9-12, 13-16 лет.

План конкурсных мероприятий, планируемых для проведения в ТО:

- Конкурс " Конкурс креативных фотографий «Аватар» направлен на сплочение коллектива и раскрытие индивидуальности учащихся. Предполагаемая техника: фотоколлаж (в электронном варианте).

- Конкурс " Конкурс новогодних идей «Космический символ года» тематически связан с новогодними мероприятиями. Предполагаемый формат: изготовление новогодних открыток, постеров. Работы будут использованы в оформлении Новогодней фотозоны.

- Конкурс творческих работ «Космическое творчество» направлен на формирование нестандартного дизайнерского мышления. Предполагаемый формат: творческие работы в различных техниках (иллюстрация, фотоколлаж)

- Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца "Моя ступенька к успеху"

Сроки	Название конкурса
Октябрь	Конкурс креативных фотографий «Аватар».
Декабрь	Конкурс новогодних идей «Космический символ года»
Март	Отборочный этап на Дворцовскую компетентностную олимпиаду
Апрель	Конкурс творческих работ «Космическое творчество»

3. Участие в данных конкурсах фиксируется в картах творческой активности.
4. Критериальная база и контрольно-измерительные материалы для каждого конкурсного мероприятия.

Конкурс креативных фотографий "Аватар"

Цель: раскрытие индивидуальности и отражение творческих интересов учащихся через выразительные возможности фотографии.

Критерии оценки:

1. Полнота раскрытия темы: создание образа творческой личности посредством использования различных аксессуаров (подобранные элементы костюма, художественные материалы, грим).
2. Новизна идеи: неформальный подход к тематике задания, оригинальное творческое решение для раскрытия темы.

Конкурс «Космический символ года»

Цель: создание оригинального сувенира для новогоднего оформления.

Критерии оценки:

1. Использование космической тематики в работе,
2. Оригинальность художественного образа,
3. Аккуратность и техничность выполнения.

Конкурс «Космическое творчество»

Цель: формирование нестандартного дизайнерского мышления.

Создание творческой работы в номинациях: «Космический интерьер», «Космо-арт. Дизайн украшений», «Мода для животных», «Мотивационный постер».

Критерии оценки:

- оригинальность идеи,
- использование космической тематики,
- уровень исполнения.

5. Система поощрительных мер для участников конкурсных мероприятий.

Поощрительные меры являются действенным инструментом в повышении мотивации учащихся к обучению и росту своих достижений.

- награждение благодарственным письмом, грамотой, дипломом (возможен электронный вариант);
- размещение конкурсных работ и итогов конкурсов в родительских чатах;
- организация выставок конкурсных работ в Выставочном зале ДТДиМ,
- размещение работ в интернет-галерее на сайте учреждения,
- обеспечение участия в конкурсах, олимпиадах различных уровней;
- информация о достижениях в портфолио учащихся и на официальном сайте Дворца.

6. Подведение итогов каждого конкурса и награждение производятся на мероприятиях, приуроченных к конкурсу: вернисажах, и т.п.

7. Подведение общего итога участия в конкурсах (по окончании учебного года) проводится на итоговом мероприятии в виде презентации работ, занявших призовые места, с вручением грамот учащимся.

Ожидаемые результаты

Создание ситуации успеха для каждого учащегося, возможность проявить себя в конкурсной деятельности, а также готовность учащихся к участию в конкурсах разного уровня (городских, региональных и всероссийских).

Итогом участия в системе конкурсных мероприятий учащихся Школы графического дизайна является компетентностная олимпиада внутри творческого объединения (апрель).

Реализация данной системы конкурсных мероприятий планируется в 2026-2027 учебном году, возможна корректировка в течение учебного года.

Задания на формирование функциональной грамотности

Формирование креативного мышления

Креативное мышление необходимо не только в творческой деятельности, но и в реальной жизни. С его помощью можно придумывать нестандартные идеи, которые дадут возможность облегчить труд, увеличить доход и завоевать признание людей. Данные упражнения способствуют развитию креативности и соответствуют возрастным критериям учащихся, заявленным в программе.

В процессе развития креативного мышления необходимо уделять особое внимание развитию любознательности, поощрению выработки новых идей, так как именно они дают толчок развитию креативности. Креативное мышление развивается в процессе работы над проектом, работы в группе, где понадобится компетенция – умение взаимодействовать в команде. Работа в команде подразумевает развитие лидерских качеств и формирование коммуникативных умений.

Задание 1.

Подходит, не подходит.

Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят. После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством. Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

Задание 2.

«Житель страны Алфавит»: из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

Задание 3.

«Новый образ персонажа»:

Учащимся предлагается нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

Задание 4.

«Изобрази графически музыку»

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

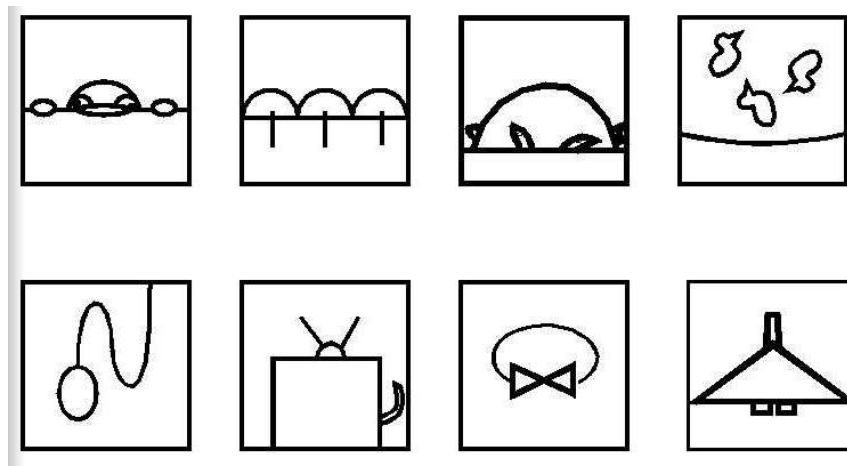
Задание 5.

«Все наоборот»

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

Друдл – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать. Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



Варианты заданий с друдлами:

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

Задание 1.

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

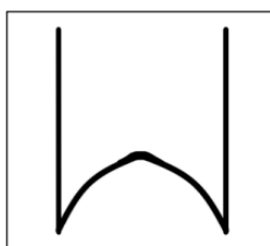
Задание 2.

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

Задание 3.

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:

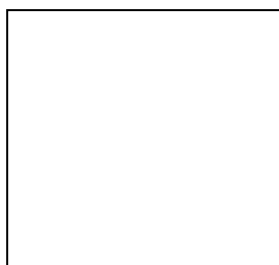


Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ♦ Гора
- ♦ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ♦ Привидение в дверном проёме
- ♦ Муравейник между деревьев
- ♦ Раскрытый клюв птицы
- ♦ Въезд в туннель

Задание 4.

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например, «Иллюстрация к сказке «Репка»») Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



Анаграмма – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

Варианты заданий с анаграммами:

Задание 1.

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.
2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?
клоокоб, лиас, лкво, бксаао
колобок, лиса, волк, собака

Задание 2.

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.