

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

СОГЛАСОВАНО
методическим советом
ГБУ ДО ТОЦЮТ
Протокол № 1
от « 10 » июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор

А. А. Румянцев
« 10 » июня 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Мастерская цифровой живописи»

Направленность: техническая
Общий объем программы: 72 часа
Возраст обучающихся: 10 - 12 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень: стартовый
Автор: начальник УВО детского технопарка «Кванториум» О. В. Филиппова

Рег. № 66-23

Тверь - 2023 г.

Информационная карта программы

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская цифровой живописи»
Направленность	Техническая, стартового уровня сложности
Разработчики программы	Структурное подразделение ГБУ ДО ТОЦЮТ «Детский технопарк «Кванториум»
Общий объем часов по программе	72 часа
Форма реализации	Очная
Целевая категория обучающихся	Обучающиеся в возрасте 10-12 лет
Аннотация	<p>Данная программа направлена на формирование интереса обучающихся к техническим наукам, самостоятельной реализации собственных проектов в области графического дизайна. В программе:</p> <ul style="list-style-type: none"> – отработка навыков рисования на графическом планшете; – знакомство с программами цифровой живописи; – основы цифрового рисунка, скетчинга с нуля; – оцифровка и обработка изображений; – основы компьютерной графики; – развитие креативного мышления.
Планируемый результат реализации программ	Компетенции: обучающиеся освоят методы определения проблемы и путей ее решения средствами графического дизайна, изучат основы визуализации идеи в форме скетч-рисунка, получат навыки использования компьютерных программ для последующего создания работ в сфере технического творчества.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская цифровой живописи» составлена в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Министерства просвещения Российской Федерации РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- приказа Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 г. № 939/ПК «Об утверждении Регламента проведения независимой оценки качества дополнительных образовательных программ в Тверской области».

Направленность программы техническая. Данная программа направлена на обучение детей 10-12 лет с целью пробудить у обучающихся интерес к графическому дизайну, сформировать мотивацию к последующему погружению в сферу творчества и создания новых продуктов в области графического дизайна. Программа стартового уровня сложности.

Новизна программы обеспечивается тем, что дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн», реализуемая на базе детского технопарка «Кванториум», предоставляет возможность организовать образовательный процесс на основе установленных федеральным оператором требований, сохраняя основные подходы и технологии в организации образовательного процесса. Педагог-наставник может наполнять программу содержанием в зависимости от имеющихся в Тверском регионе возможностей и тенденций развития экономики.

Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения обучающиеся, передают изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета.

Современные технологии имитируют ощущения от традиционных художественных инструментов — карандашей, ручек и кистей. Цифровые носители способны имитировать различные кисти, материалы и поверхности и поддерживают множество эффектов, так что учащиеся могут действительно

создать то, что увидели в своем воображении. «Планшетное рисование» дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ничем не ограничены: нет никакой бумаги и каких ограничений по размеру полотна. Исключается возможность «ошибок», поскольку, в любой момент, обучающийся может отменить то, что его не устраивает.

Актуальность программы обусловлена требованиями общества на воспитание технически грамотных специалистов в области графического дизайна, эффективного развития технических навыков со школьного возраста, передачей сложного технического материала в доступной форме.

Графический дизайн – это средство визуальной коммуникации. Это выражение идей, смыслов и ценностей через образы, изображения, шрифты и т.п. Графический дизайн является одной из самых интересных и популярных современных специализаций.

В рыночных отношениях требуются новые идеи для разработки и создания конкурентоспособной продукции, требуются специалисты в области конструирования и художественного оформления продукции. Программа **«Мастерская цифровой живописи»** является актуальной, так как, изучая способы преображения форм, обучающиеся приобретают опыт выражения творческой мысли. Программа поможет формированию у обучающихся особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на понимание основных критериев гармонии вещи, чувства стиля, эстетического отношения к миру вещей, то есть, формированию дизайнера мышления. Помимо этого, программа позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы и время, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, кроме того, помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счет активного взаимодействия в ходе проектной деятельности и соревновательной деятельности.

Цель реализации программы: формирование у обучающихся мотивации к проектной деятельности в сфере графического дизайна, создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности обучающегося.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить владению технической терминологией, технической грамотности;
- обучить основам дизайн-мышления;
- повысить графическую грамотность обучающихся;
- обеспечить формирование у обучающихся технического мышления и пространственных представлений, творческого воображения,

эстетического восприятия и вкуса, художественно-конструкторских способностей;

– обеспечить формирование определенных умений и навыков в художественном конструировании (составление рисунков, эскизов, чертежей-проектов, макетирование, моделирование и т.п.).

Развивающие:

- формировать творческую инициативу;
- развивать личностные компетенции такие как: память, внимание, способность логически мыслить и анализировать, концентрировать внимание на главном при работе над творческими и научными проектами в области графического дизайна;
- расширять круг интересов, развивать самостоятельность, аккуратность, ответственность, активность, критическое и творческое мышление при работе индивидуально и в команде, при выполнении индивидуальных и групповых заданий в области графического дизайна;
- формировать способность решать проблемы и актуальные задачи в заданные сроки при выполнении заданий;
- развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся;
- развивать аналитическое мышление;
- развивать образное мышление и умение выразить свой замысел;
- развивать коммуникативные умения;
- развивать умения коллективной работы;
- совершенствовать умения критично оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать дисциплинированность, ответственность, самоорганизацию;
- формировать организаторские и лидерские качества;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Отличительной особенностью данной программы является ее направленность на объединение художественных и технических средств, т.е. функциональное соединение науки, техники и рисунка. Главным принципом обучения является академическая свобода, которая предполагает, что обучающиеся самостоятельно выбирают задания и пути их решения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская цифровой живописи» является практико-ориентированной. В ходе освоения учебного материала обучающиеся получат практические навыки самостоятельной и творческой деятельности, разовьют коммуникативные, социальные, а также технологические умения.

Программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся быстрее понять и усвоить информацию. Изучение графического дизайна может помочь обучающимся в освоении азов художественного проектирования, изобразительного искусства, создании макетов простого дизайна при помощи графических компьютерных программ. Полученные знания обязательно пригодятся им в будущем, а возможно, помогут определиться с выбором дальнейшей профессии.

Благодаря специально подобранной системе заданий и упражнений, программа позволяет изучить основы векторной и растровой графики, а также полностью погрузиться в сферу графического дизайна – от работы с основными программами до презентации своих проектов.

Благодаря обучению по данной программе обучающийся сможет:

- создавать афиши, брошюры и плакаты;
- обрабатывать изображения и фотографии;
- разрабатывать собственные логотипы и иконки для социальных сетей и веб-сайтов;
- работать с цветами, шрифтами, фонами и различными элементами;
- создавать простейшую анимацию.

При изучении программы обучающиеся обязательно научиться делать что-то своими руками, работать с оборудованием (hard skills) и приобрести навыки, которые очень важны как для участия в коллективных проектах, так и жизни в социуме: работать совместно, брать на себя ответственность, выполнять определенную роль в командной работе, помогать и сочувствовать друг другу и т. д. (soft skills).

Функции программы

Образовательная функция заключается в организации обучения основам графического дизайна, в применении и развитии полученных знаний для совершенствования культуры личности, самосовершенствования и самопознания.

Компенсаторная функция программы реализуется посредством чередования различных видов деятельности обучающихся, характера нагрузок, темпов осуществления деятельности.

Социально-адаптивная функция программы состоит в том, что каждый обучающийся отрабатывает навыки взаимодействия с другими участниками программы, преодолевая проблемно-конфликтные ситуации, переживая успехи и неудачи, вырабатывает индивидуальный способ самореализации, успешного существования в реальном мире.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся в возрасте с 10 до 12 лет, без ограничений возможностей здоровья, проявляющих интерес к графическому дизайну. Количество обучающихся в группе – 10-14 человек.

Форма обучения: очная

Уровень программы: стартовый

Форма реализации образовательной программы: традиционная, с элементами дистанционных технологий

Организационная форма обучения: групповая, всем составом группы. Группа разновозрастная, постоянного состава.

Режим занятий: занятия с обучающимися проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность 1 академического часа – 45 минут.

Возможные формы проведения занятий:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе освоения навыков – творческое задание;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

По внешним признакам деятельности педагога и обучающихся:

- *словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;
- *наглядный* – показ, просмотр видеофильмов и презентаций;
- *практический* – самостоятельное выполнение заданий.

По степени активности познавательной деятельности обучающихся:

- *объяснительно-иллюстративные* – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- *репродуктивный* – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- *исследовательский* – овладение обучающимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы.

По логичности подхода:

- *аналитический* – анализ этапов выполнения заданий.

По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучающихся:

- частично-поисковый – обучающиеся участвуют в коллективном поиске в процессе решения поставленных задач, выполнении заданий досуговой части программы.

Ожидаемые результаты

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- формирование профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с графическим дизайном;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками;
- формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку педагога и сверстников;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить корректиды в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;

- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе, самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с педагогом и сверстниками: определять цели, функций участников, способов взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающегося как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

В процессе обучения по программе у обучающегося формируются:

универсальные компетенции (SoftSkills):

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса;
- умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать Интернет для поиска сложных решений;
- умение ставить вопросы, связанные с темой проекта,
- умение выбирать наиболее эффективные решения задач в зависимости от конкретных условий;
- проявлять техническое мышление, познавательную деятельность, творческую инициативу, самостоятельность;
- способность творчески решать технические задачи;
- способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей;

предметные результаты (компетенции HardSkills):

обучающиеся должны знать:

- правила безопасной работы с персональным компьютером и графическим планшетом;
- правила обработки изображений на персональном компьютере;
- основы композиции;
- назначение и возможности применения графических редакторов;
- понимать взаимосвязь между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;
- способы планирования деятельности, разбиения задач на подзадачи, распределения ролей в рабочей группе;

обучающиеся должны уметь:

- соблюдать технику безопасности;
- составлять план проекта, включая: выбор темы, анализ предметной области, разбиение задачи на подзадачи;
- использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач;
- работать в растровом редакторе, осуществлять обработку цифровых растровых изображений;
- подготовить отчет о проделанной работе;
- публично выступить с докладом;

обучающиеся должны владеть:

- навыками рисования на графическом планшете;
- методами дизайн-мышления;
- методами дизайна-анализа;
- методами визуализации идей.

Мониторинг образовательных результатов

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

- надежность знаний и умений предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в сфере графического дизайна;
- сформированность личностных качеств определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере графического дизайна, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе;
- готовность к продолжению обучения в сфере графического дизайна определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы

Входного контроля знаний и умений данная программа не требует.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций. Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере с использованием необходимых программ. При этом, обучающиеся, помимо приобретения новых теоретических и практических знаний, формируют новые технологические навыки. В ходе обучения педагог отслеживает успехи обучающегося в процессе выполнения практических заданий. Их выполнение способствует активации учебно-познавательной деятельности и ведет к закреплению полученных теоретических знаний, а также служит индикатором успешности образовательного процесса. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и служит для определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки плана работы с группой.

Периодический контроль проводится по окончании изучения каждой темы в виде представления практических результатов выполнения заданий. Конкретные проверочные задания промежуточной аттестации разрабатывает педагог с учетом возможности проведения промежуточного анализа процесса формирования компетенций. Периодический контроль проводится в виде педагогического анализа результатов выполнения практических заданий, зачетов, опросов, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях), активности обучающихся на занятиях и т.п.

Промежуточный контроль не планируется.

Итоговый контроль проводится в виде педагогического анализа результатов выполнения учащимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях). В процессе проведения итоговой аттестации оценивается результативность освоения программы.

Критерии оценивания приведены в таблицах 1,2,3.

Таблица 1

**Критерии оценивания сформированности компетенций
SoftSkills и HardSkills**

Уровень	Описание поведенческих проявлений
1 уровень - недостаточный	Обучающийся не владеет навыком, не понимает его важности, не пытается его применять и развивать.
2 уровень – развивающийся	Обучающийся находится в процессе освоения данного навыка. Обучающийся понимает важность освоения навыков, однако не всегда эффективно применяет его в практике.
3 уровень – опытный пользователь	Обучающийся полностью освоил данный навык. Обучающийся эффективно применяет навык во всех стандартных, типовых ситуациях.
4 уровень – продвинутый пользователь	Особо высокая степень развития навыка. Обучающийся способен применять навык в нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности.
5 уровень – мастерство	Уровень развития навыка, при котором обучающийся становится авторитетом и экспертом в среде сверстников. Обучающийся способен передавать остальным необходимые знания и навыки для освоения и развития данного навыка.

Таблица 2

Критерии оценивания проекта

	Критерий	Баллы (от 0 до 3)
Оценка представленной работы: (тема)		
1.	Обоснование выбора темы. Соответствие содержания сформулированной теме, поставленным целям и задачам.	1 – не было обоснования темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 2 – был обоснован выбор темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 3 – было обоснование выбора темы, цель сформулирована в соответствии с темой, тема раскрыта полностью
2.	Рефлексия Владение рефлексией; социальное и прикладное значение полученных результатов, выводы	0 – нет выводов 1 – выводы по работе представлены неполно 2 – выводы полностью соответствуют теме и цели работы

Оценка выступления участников:

3.	Качество публичного выступления, владение материалом	1 – участник читает текст 2 – участник допускает речевые и грамматические ошибки 3 – речь участника грамотная и безошибочная, хорошо владеет материалом
4.	Качество представления продукта проекта.	1 – участники представляют продукт 2 – оригинальность представления продукта 3 – оригинальность представления и качество выполнения продукта
5.	Умение вести дискуссию, корректно защищать свои идеи, эрудиция докладчика	1 – не умеет вести дискуссию, слабо владеет материалом 2 – участник испытывает затруднения в умении отвечать на вопросы комиссии и слушателей 3 – участник умеет вести дискуссию. Доказательно и корректно защищает свои идеи
6.	Дополнительные баллы	0-3

Таблица 3
Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

2. Содержание программы

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская цифровой живописи»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Количество часов, всего	в том числе	
			теория	практика
1.	Техника безопасности. Знакомство с компонентной базой	2	2	0
2.	Профессиональное программное обеспечение	22	7	15
3.	Основы художественного дизайна	10	3	7
4.	Основы графического дизайна. Цифровой скетчинг	14	4	10
5.	Оцифровка и обработка изображений	18	4	14
6.	Фестиваль креативных идей	6	0	6
	Итого:	72	20	52

2.2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская цифровой живописи»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол-во часов, всего	в том числе		форма аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Техника безопасности. Знакомство с компонентной базой	2	2	0	
1.1.	Техника безопасности. Требования, предъявляемые к обучающимся при работе с области графического дизайна. Знакомство с компонентной базой и используемым оборудованием	1	1	0	Ответы детей в процессе диалога
1.2.	История графического дизайна. Обзор мирового инженерного опыта в сфере графического дизайна	1	1	0	Ответы детей в процессе диалога
2.	Профессиональное программное обеспечение	22	7	15	
2.1.	Знакомство с основными программами по графическому дизайну и компьютерной графике	10	5	5	Ответы детей в процессе диалога. Индивидуальное задание
2.4	Возможности программ по графическому дизайну. Интерфейс и инструменты	12	2	10	Индивидуальное задание
3.	Основы художественного дизайна	10	3	7	

3.1	Повторение изученного материала	4	0	4	Индивидуальные задания
3.2.	Композиция. Основные средства композиции	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога. Индивидуальное задание
3.3.	Цвет. Цветообразование	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога. Индивидуальное задание
3.4.	Основные правила типографики	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога. Индивидуальное задание
4.	Основы графического дизайна. Цифровой скетчинг	14	4	10	
4.1.	Фирменный стиль и его основные элементы	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога. Индивидуальное задание
4.2.	Фирменный стиль в информационном дизайне	4	2	2	Ответы детей в процессе диалога. Индивидуальное задание
4.3	Цифровой скетчинг	8	1	7	Индивидуальное задание
5.	Оцифровка и обработка изображений	18	4	14	
5.1	Повторение изученного материала	4	0	4	Индивидуальные задания
5.2	Компьютерная обработка, улучшение фотоснимков	6	2	4	Индивидуальные задания
5.3	Синтез фотографии и рисунка. Коллаж	4	1	3	Индивидуальные задания
5.4	Элементы дизайна, художественные фильтры	4	1	3	Индивидуальные задания

6.	Фестиваль креативных идей	6	0	6	
6.1	Идея объекта графического дизайна	2	0	2	Индивидуальные задания .
6.2	Практическое воплощение идеи	2	0	2	Индивидуальные задания
6.3	Презентация работ	2	0	2	Индивидуальные задания
	Итого:	72	20	52	

2.3 СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе
«Мастерская цифровой живописи»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол-во часов, всего	Содержание занятий
1.	Техника безопасности. Знакомство с компонентной базой	2	Обучающиеся узнают, что такое графический дизайн и как надо вести себя в квантуре Промышленного дизайна. Техника безопасности при работе с компьютером и графическим планшетом. Задачи графического дизайна.
2.	Профессиональное программное обеспечение	22	Обучающиеся знакомятся с программным обеспечение в области графического дизайна. Узнают возможности программ по графическому дизайну, знакомятся с интерфейсом и инструментами. Понятие компьютерной графики. Основные возможности графического редактора по созданию графических объектов. Инструменты: линии, прямоугольники, окружность, многоугольник, перемещение, поворот, масштаб, сдвиг, вдавить-вытянуть, материалы.

			Обучающиеся знакомятся с основами композиции и основными средствами композиции. Узнают информацию о цвете и цветообразовании. Изучают основные правила типографики. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Использование инструмента Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.
3.	Основы художественного дизайна	10	Обучающиеся узнают, что такое фирменный стиль и его основные элементы и как оформляется фирменный стиль в информационном дизайне. Принципы создания наброска, работа с деталями и композицией. Отбор главных элементов, прорисовка. Тени. Цветокоррекция и работа с текстурами. Построение геометрических фигур. Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.
4.	Основы графического Дизайна. Цифровой скетчинг	14	Обработка изображений. Поворот, кадрирование, коррекция горизонта, дублирование. Уменьшение шума, повышение резкости. Ретушь снимка. Цветотональная коррекция снимков. Эксперименты с фильтрами. Сохранение изображений и подборок для разных целей. Коллаж и монтаж, сложности фотомонтажа. Элементы дизайна: рамки, художественные
5.	Оцифровка и обработка изображений	18	

			фильтры. Эксперименты с шрифтами, надписями.
6.	Фестиваль креативных идей	6	Обучающиеся самостоятельно подготавливают слайды презентации. Обучающиеся подготавливают презентацию и выступление с демонстрацией выполненной работы, отвечают на вопросы. Рефлексия по итогам обсуждения представленных работ.
	Итого:	72	

2.4. Календарный учебный график реализации программы

Год обучения	Название программы	Количество часов			Количество учебных		Даты начала и окончания	Продолжительность каникул
		всего	теория	практика	недель	дней		
1	Мастерская цифровой живописи	72	20	52	36	36	01.09.233 1.05.24	10 дней, январь
	Итого	72	20	52	36	36		10

3. Организационно-педагогические условия реализации программы «Мастерская цифровой живописи»

3.1. Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется на базе детского технопарка «Кванториум».

Помещение - учебный кабинет (квантум), оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

№ п/п	Наименование	личство (шт)
1.	Профильное оборудование	
1.1	3Д-принтер MZ3D	1
1.2	3Д-принтер Picasso	1
1.3	3Д-принтер Prism	1
2.	Компьютерное оборудование	
2.1	Системный блок	14
2.2	Монитор	14
2.3	Клавиатура	14
2.4	Мышь	14
2.5	Графический планшет	7
3.	Презентационное оборудование	
3.1	Доска магнитно-маркерная поворотная	1
3.2	Интерактивная панель 86" с мобильной стойкой	1
4.	Программное обеспечение	
4.1	Программное обеспечение CorelDRAW	1
4.2	Программное обеспечение Adobe Creative Cloud	1
4.3	Антивирус	1
4.4	Офисное программное обеспечение	1
5.	Оборудование лектория	
5.1	Презентационное оборудование: Проектор; Презентер.	1 2
5.2	Звуковое оборудование: Усилитель мощности CROWN; Потолочные колонки JBL; Активный сабвуфер JBL; Радиосистема с ручным передатчиком Sennheiser; Цифровой многофункциональный эквалайзер Behringer	1 10 1 2 1

3.2 Информационное обеспечение

Список рекомендуемой литературы

Для педагога

1. Адамс Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; – М.: КоЛибри, 2019. – 384 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2018. – 183 с.
3. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / М. Джанда. – СПб.: Питер, 2019. – 384 с. Кливер Фил. Чему вас не научат в дизайн-школе/ пер. с англ. О. Перфильева. – М.: РИПОЛ классик, 2015. – 224 с.
4. Кузвесова Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; – М.: Юрайт, 2020. – 139 с.
5. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон; – СПб.: Питер, 2017. – 256 с.
6. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. – М.: Юрайт, 2020. – 120 с.
7. Уэйншенк Сьюзан. 100 новых главных принципов дизайна. Как удержать внимание. – М.: Бизнес издательство, 2004.

Для обучающегося

1. Адамс Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; – М.: КоЛибри, 2019. – 384 с.
2. Кливер Фил. Чему вас не научат в дизайн-школе/ пер. с англ. О. Перфильева. – М.: РИПОЛ классик, 2015. – 224 с.
3. Кузвесова Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; – Юрайт, 2019. – 139 с.
4. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон; – СПб.: Питер, 2017. – 256 с.

Для родителей

1. Адамс Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; – М.: КоЛибри, 2019. – 384 с.
2. Кливер Фил. Чему вас не научат в дизайн-школе/ пер. с англ. О. Перфильева. – М.: РИПОЛ классик, 2015. – 224 с.
3. Кузвесова Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; – Юрайт, 2019. – 139 с.
4. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон; – СПб.: Питер, 2017. – 256 с.

Электронные образовательные ресурсы и Интернет-ресурсы

1. Иконки и фотографии для всего – Режим доступа:
<https://thenounproject.com/>
2. История цифровой фотографии [Электронный ресурс] / Справочно-информационный сайт «Справочник цифровой фотографии» – Режим доступа: <http://www.aphoto.ru/info/history.htm>
3. Книги по фотографии [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
http://soulfoto.ru/knigi_po_fotografii.html
4. Михайлов И.О. Краткая история развития фотографии [Электронный ресурс] / «Про оптику и не только.»: сайт. – Режим доступа:
http://www.prooptiku.ru/istoriyafotografii/item/120-ist_foto_000

3.3 Использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы

При реализации дополнительной общеобразовательной общеобразовательной программы «Мастерская цифровой живописи» частично используются дистанционные технологии. Педагог вносит все методические материалы, используемые на каждом занятии, практические задания, задачи, учебный материал для самостоятельного изучения, ссылки на видео и иные Интернет-ресурсы на специальную платформу, созданную для каждой группы обучающихся по данной программе в «Системе дистанционного обучения Детский технопарк «Кванториум» Тверская область». Каждый обучающийся зарегистрирован в системе и имеет доступ к этим образовательным ресурсам. Загрузка материала осуществляется педагогом после проведения каждого занятия.

3.4 Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог детского технопарка «Кванториум», имеющий среднее профессиональное или высшее образование по профилю педагогической деятельности, педагогическое образование и опыт работы с преподаваемой технологией и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования».

3.5 Методическое обеспечение

Данная программа является комплексной и интегрированной: включает различные структурные блоки и подразумевает применение различных форм, методов и технологий обучения.

Особенности организации образовательной деятельности

Работа с обучающимися построена следующим образом: изложение теоретического материала, деление на команды, выполнение

практических заданий, распределение ролей в команде и работа в команде, периодическая смена ролей и защита проделанной работы.

Методы образовательной деятельности

В период обучения применяются такие методы обучения и воспитания, которые позволяют установить взаимосвязь деятельности педагога-наставника и обучающегося, направленную на решение образовательно-воспитательных задач.

По уровню активности используются методы:

- объяснительно-иллюстративный;
- эвристический метод;
- метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;
- метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;
- исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов.
- проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;
- закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;
- диалоговый и дискуссионный.

Приемы образовательной деятельности:

- игра-квест (на развитие внимания, памяти, воображения),
- соревнования и конкурсы,
- наглядный (рисунки, плакаты, чертежи, фотографии, схемы, модели, приборы, видеоматериалы, литература),
- создание творческих работ.

Занятие состоит из теоретической (лекция, беседа) и практической части, создаются все необходимые условия для творческого развития обучающихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности.

Основные образовательные процессы: решение технических задач на базе современного оборудования, формирующих способы продуктивного взаимодействия с действительностью и разрешения проблемных ситуаций; познавательные квест-игры; технические соревнования и конкурсы.

Основные формы деятельности:

- познание и учение: освоение принципов функционирования сложного современного оборудования; освоение способов управления вниманием и возможностями организма;

- общение: принятие правил, ответственность как за собственные учебные достижения, так и за результаты в рамках «общего дела»;
- творчество: освоение подходов к разработке моделей управления как реальными, так и воображаемыми объектами, конструирование и программирование реалистических копий реальных и воображаемых объектов;
- игра: игра в команде, индивидуальные соревнования;
- труд: усвоение позитивных установок к труду и различным современным технологиям.

Форма организации учебных занятий:

- беседа;
- лекция;
- техническое соревнование;
- игра-квест;
- экскурсия;
- индивидуальная защита проектов;
- творческая мастерская;
- творческий отчет.

Типы учебных занятий:

- первичного ознакомления с материалом;
- усвоение новых знаний;
- комбинированный;
- практические занятия;
- закрепление, повторение;
- итоговое.

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях обучающихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие критерии, определяющие развитие интеллектуальных и технических способностей обучающихся: развитие памяти, воображения, образного, логического и технического мышления.

Результатом усвоения обучающимися программы являются: устойчивый интерес к занятиям в области графического дизайна, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

Учебно-методические средства обучения:

- специализированная литература по графическому дизайну,
- образцы моделей, выполненные обучающимися и педагогом,
- плакаты, фото и видеоматериалы,
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Педагогические технологии

В процессе обучения по программе используются разнообразные педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.
- проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;
- кейс-технологии, это интерактивные технологии, основанные на реальных или вымышленных ситуациях, направленные на формирование у обучающихся новых качеств и умений по решению проблемных ситуаций;
- компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.