

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 141»
городского округа Самара

Рассмотрено
На заседании МО
Классных руководителей
Протокол № 1
От «28» августа 2025г.
Председатель МО
Н.В.Путина



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
ПРОГРАММА

«Компьютерный дизайн»

Направленность: техническая

Возрастная категория: 13 – 15 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель:

Педагог ДО

МБОУ «Школа № 141» г.о.Самара

Митюшина В.В.

2025 год

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка (характеристика программы)	стр. 3
Раздел 2. Содержание программы	стр. 7
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы	стр. 8
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы	стр.9
Приложение. Календарно-тематическое планирование	стр. 11

Раздел 1. Пояснительная записка.

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный дизайн»:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- ИЗМЕНЕНИЯ, которые вносятся в распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 №1230-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Постановление 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 просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Предмет Информатика и ИКТ изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на

практические занятия (так как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно. В процессе освоения курса учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, что является и предпрофильной подготовкой и развитием функциональной грамотности обучающихся. Т.к. ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика.

Отличительные особенности программы. Программа курса «Компьютерный дизайн» м.б. использована для занятий учащихся так же в кружке «Компьютерный художник» - это творческое объединение учащихся по интересам или как профориентационный курс. Т.к. для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле - и видеомонтажа, Web- дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю, занятие - 40 мин. Результативность работы можно проследить по итогам контрольных тестирований, итоговых творческих заданий, проектов. Диагностика результативности проводится 1 раз в год (май). Программа рассчитана на проведение теоретических и практических занятий с детьми 12-15 лет.

Группы формируются без конкурсного отбора на основании заявлений родителей (законных представителей).

Курс рассчитан на 34 часа (1 час в неделю): в 7-9 классах. Процент пассивности (число аудиторных занятий) в среднем составляет 42%.

Уровень освоения программы - базовый.

Цель программы: Зажечь в детях творческую искорку, научить владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовить учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи программы:

- Знакомство детей с основными видами компьютерной графики.
- Приобретение навыков и функциональной грамотности в области графического дизайна, умение создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
- Включение учащихся в практическую деятельность
- Развитие мотивации к сбору информации
- Формирование потребности в саморазвитии
- Формирование активной жизненной позиции
- Развитие культуры общения,
- Развитие мотивации личности к познанию
- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развитие чувства прекрасного.

- знакомство с графическими редакторами Paint, GIMP, PowerPoint, Microsoft Office.

- использование графических примитивов;
- разработка эскизов;
- рисование рисунков с помощью графических редакторов Paint;

Основными видами деятельности в ходе реализации курса являются:

- игровая;
- познавательная;
- проблемно-ценностное общение;
- досугово-развлекательная;

Формы организации образовательной деятельности: индивидуальная, групповая.

Формы организации учебного занятия- *групповая, индивидуальная, фронтальная, работа в командах (в динамических парах)*, практическое занятие, компьютерные практикумы, видеолекции, мозговые штурмы, комбинированное занятие, беседы. Теоретические занятия проводятся с учетом возраста и объемов имеющихся знаний. Для сообщения теоретических сведений используются различные формы: рассказ, объяснение, беседа, по отдельным вопросам - лекции с демонстрацией наглядных пособий.

Основными видами деятельности в ходе реализации курса являются:

- игровая;
- познавательная;
- проблемно-ценностное общение;
- досугово-развлекательная;

Планируемые результаты освоения курса.

Личностные результаты освоения курса.

У обучающегося будут сформированы:

- понимание и осознание взаимной обусловленности физического, нравственного, психологического, психического и социально-психологического здоровья человека;
- умение делать осознанный выбор поступков, поведения, образа жизни, позволяющих сохранить и укрепить здоровье;
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- развивать творческие способности, технические, технологические и функциональные навыки работы с графическими редакторами.

Метапредметные(познавательные, регулятивные и коммуникативные) результаты.

Обучающийся научится:

- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- основам самоконтроля, самооценки;
- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и

разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

- осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности;

Предметные результаты.

В результате освоения содержания программного материала, обучающиеся по окончании курса должны:

- обосновывать значение занятий в совершенствовании функциональных возможностей человека;
- выполнять технические приёмы и игровые упражнения;
- осваивать все правила использования графических редакторов;
- создавать несколько компьютерных рисунков и составить компьютерную презентацию для представления своих работ;
- получать основы знаний о профессии графического дизайнера.
- знать: Интерфейс PAINT, GIMP, MicrosoftOffice, MS PowerPoint; настройки эффектов анимации; правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.
- создавать изображения в графических редакторах и мультимедиа, презентацию.

Воспитательные результаты программы.

Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний):

- приобретение обучающимися знаний о правилах ведения здорового образа жизни, о технике безопасности при работе за компьютером, о принятых в обществе нормах отношения к здоровому образу жизни; о правилах конструктивной групповой деятельности; о способах организации досуга; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

Результаты второго уровня (формирование ценностного отношения к социальной реальности):

- развитие ценностных отношений школьника к своему здоровью и здоровью окружающих его людей, к творческим достижениям в области компьютерной графики.

Результаты третьего уровня (получение школьником опыта самостоятельного общественного действия):

- приобретение школьником опыта актуализации деятельности в социальном пространстве;
- опыта самообслуживания, самоорганизации и организации совместной деятельности с другими школьниками; опыта сотрудничества с другими людьми и принятия на себя ответственности за других.

Формы и способы оценки достижения планируемых результатов:

- Начальный контроль проводится в форме зачетов. Используемый метод – практический контроль.
- Промежуточная аттестация - в форме зачетов и выполнение нормативов. Используемые методы – комбинированный (устный и практический) контроль.

Раздел 2. «Содержание программы»

Учебно – тематический план

№п/п	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Техника безопасности при работе в компьютерном классе.	1	1	0	зачет
2	1раздел. Понятие графического дизайна.	5	1	4	
3	2 раздел. Paint.	7	2	5	
4	3 раздел Microsoft Office.	6	1	5	
5	4 раздел GIMP	5	1	4	
6	5 раздел MS PowerPoint	10	1	9	зачет
	ИТОГО	34	7(19%)	27(81%)	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть. Инструктаж по ТБ:

Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.

Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Профориентационная беседа.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы Paint. Использование Палитры. Применение графических примитивов на практике.

2. Знакомство с интерфейсом Paint.

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с инструментами программы и Палитрой.

Практическая часть Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы, использовать фрагменты для рисования узоров и витражей, создавать рисунки с использованием масштаба, возможности вставки текста в рисунок.

3. Знакомство с интерфейсом Microsoft Office.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Использование графических примитивов в Microsoft Office

Теоретическая часть. Настройка инструментов

Практическая часть. Применение графических примитивов на практике. Разработка простого буклета.

4. Знакомство с интерфейсом GIMP.

Экспорт изображений.

Теоретическая часть. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов. **Обработка изображений с помощью средств GIMP.**

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

5. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Создание слайдов. Вставка изображений в слайды.

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS Power Point. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации. Творческие задания.

Использование изученных правил на практике. Разработка и защита тематической презентации(проект).

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

- Аттестация по завершении реализации программы проводится в форме зачета. Используемые методы – комбинированный (устный и практический) контроль. Итоговый контроль проводится в форме результативности тестов и защиты проектов; по итогам 1 и 2 полугодий может выставляться зачет или не зачет.
- Формы контроля на занятиях: текущий; промежуточный; итоговый.
- Формы подведения итогов на учебных занятиях:
 - Вводные занятия: беседа, практические занятия;
 - Учебные занятия: фронтальные и индивидуальные беседы, дидактические карточки, терминологические диктанты, тесты, конкурсы, выполнение практических заданий на занятиях, защита проектов, творческое задание.
 - Итоговое занятие: итоговый тест, итоговый проект и т.д.
- Итоговая диагностика проводится в конце учебного года обучения. По её результатам определяется уровень мастерства, которого достигли обучающиеся за время обучения.
- Промежуточный контроль предусматривает участие в мероприятиях разного уровня: школьных, районных, городских.
- Итоговый контроль проводится по сумме показателей за всё время обучения в данном объединении, а также предусматривает выполнение комплексной работы по единой предложенной схеме.
- **Оценочные материалы** **Итоговая аттестация** **Итоговый контроль** проводится по трём блокам и по их результатам определяется уровень мастерства, которого достигли воспитанники за время обучения.
- Блок 1. Определение теоретических знаний и практических умений обучающихся (Приложение 1) Оценочные баллы могут выставляться по шкале: 0б.- min до 5б.- max.

№п/п	ФИ ученика	Вид работы									Среднее количество баллов
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1											

Виды работ для оценки теоретических знаний и практических умений:

1-2- Беседа

3-5-Тесты

6-8- Проекты

9-Конкурсные мероприятия

- Блок 2. Уровень развития личности обучающихся (Приложение 2)

№	ФИ	Отношение к себе и к людям			Отношение к труду (спорту)		
п/п	ученика	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1							

Оценка развития личности обучающихся определяется по отношению: к себе и людям;

- Блок 3. Определение творческого потенциала обучающихся (Приложение 3)

№ п/п	ФИ ученика	Уровень творчества		
		низкий уровень 23 и менее очков	средний уровень от 24 до 44 очков	высокий уровень 45 и более очков
1				

Методика «Определение творческого потенциала». Тест позволяет оценить уровень творческого потенциала, умения принимать нестандартные решения.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

- Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн»;

Список литературы

(используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса)

1. Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 5 класса.
2. Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 9 класса.
3. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
4. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего».

Электронные ресурсы

1. Л.А. Залогова «Компьютерная графика». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. www.klyaksa.net
4. www.metod-kopilka.ru
5. www.pedsovet.org
6. www.uroki.net
7. www.intel.ru
8. www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika

Список литературы для детей

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point скачан с сайта www.instructing.ru
2. Сайты в помощь ученикам:

- <http://www.klyaksa.net>
- <http://www.uroki.net>
- <http://www.intel.ru>
- <http://www.legenda-dance.ru>
- <http://www.myshared.ru>
- <http://www.izo-school.ru>

Материально-технические условия реализации программы:

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор), ноутбуков в компьютерном классе. Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений. Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

Список необходимого оборудования

1. Кабинет(компьютерный), оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы - 10 шт.
3. Стулья - 10шт.
4. Компьютеры -10 шт.
5. Принтер.
6. Сканер.
7. Колонки.
8. Мультимедиа проектор.
9. Экран.
10. Микрофон.
11. Дисковые накопители

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задачи и упражнений, учебный компьютерный кабинет, ноутбуки, проектор, экран, доска меловая, рабочие столы ученические 2-х местные, стулья.

Календарно – тематическое планирование курса

№	Содержание занятий	Количество часов		
		всего	теоретические	практические
1	Техника безопасности при работе в компьютерном классе	1	1	
1раздел. Понятие графического дизайна.		4	1	3
2	Просмотр презентации о профессии графического дизайнера. Беседа.	1	1	
3-5	Знакомство с интерфейсом Paint.	3		3
2 раздел. Paint.		8	1	7
6-7	Использование графических примитивов в Paint.	2	1	2
8-10	Работа с фрагментами рисунков. Технологии. Рисование узоров.	3		3
11-12	Вставка текста в растровый графический редактор. Практикумы. Визитки.	2		2
3 раздел Microsoft Office.		6	2	4
13	Знакомство с интерфейсом Microsoft Office.	1		1
14-15	Использование графических примитивов в Microsoft Office.	2		2
16-17	Разработка простого буклета. Защита проекта.	3	1	2
4 раздел GIMP		5	1	4
18	Знакомство с интерфейсом GIMP.	1	1	
19	Экспорт изображений. Практикумы.	1		1
20-24	Обработка изображений с помощью средств GIMP. Творческое задание.	3		3
5 раздел MS PowerPoint		10	1	9
25	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint	1	1	
26	Технические возможности программы.	1		1
27	Создание слайдов. Эффекты.	1		1
28-30	Вставка изображений в слайды. Настройка анимации, настройка звука. Просмотр полученной презентации. Творческое задание.	3		3
31	Режимы просмотра, коррекция. Различные режимы работы.	1		1
32-34	Разработка тематической презентации к проекту. Защита проекта. Резерв.	3	1	2
Итого		34	7	27

