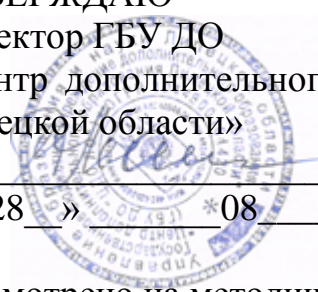


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБУ ДО  
«Центр дополнительного образования  
Липецкой области»

  
И.А. Малько  
« 28 » \* 08 2020 года

Принято педагогическим советом  
Протокол от 28.08.2020 г. № 45

Рассмотрено на методическом совете  
Протокол от 20.08.2020 г. № 3

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Графический дизайн. Базовый уровень»**

Возраст учащихся: 7-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Хачатрян Арам Самвелович,

педагог дополнительного образования

г. Липецк, 2020 год

## Содержание

I.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	
–	Пояснительная записка.....	3
–	Цель и задачи программы	
–	Учебный план.....	11
–	Содержание программы.....	13
–	Планируемые результаты.....	20
II.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	23
–	Календарный учебный график.....	23
–	Условия реализации программы.....	24
–	Формы аттестации (контроля).....	25
–	Методические материалы.....	26
–	Рабочая программа.....	29
–	Список литературы.....	33
	Приложение.....	

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

## **1.1. Пояснительная записка**

Графический дизайн – неотъемлемая часть современного мира. Зародившись в виде простых, незатейливых рисунков в древних пещерах первобытных людей, он видоизменялся и совершенствовался, внося свой вклад в развитие культурной и социально-экономической сферы, найдя применение во многих областях жизни и способствуя формированию визуального пространства современности. Графический дизайн как метод создания изображений посредством точек, штрихов, линий и других элементов представляет собой вид художественно-проектной деятельности. Его целью является передача определенных посланий и идей, посредством которых осуществляется улучшение функциональных и эстетических качеств проектируемых сред и объектов.

По данным Минтруда РФ графический дизайн входит в ТОП-50 самых востребованных профессий.

Для успешного овладения навыками графического дизайна необходимо освоить навыки по изобразительному искусству и компьютерной графике.

Программа «Графический дизайн» разработана на основе практического опыта педагога, возрастных и физических особенностей учащихся, в соответствии с требованиями, предъявляемыми к дополнительным общеобразовательным программам и нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Минпросвещения России от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении плана основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства» от 6 июля 2018 года №1375-р (с изменениями на 14 декабря 2019 года)».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года N996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устав ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области»;
- Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность Центра цифрового образования детей «IT-куб» ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

### **Направленность программы**

Программа «Графический дизайн» является дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей), имеет художественную направленность, предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Предметы изучения программы – изобразительное искусство (рисунок, цветоведение, композиция, шрифты) и компьютерная графика (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, CorelDRAW).

### **Новизна программы**

Программа «Графический дизайн» является комплексной. Изучение элементов таких предметов как «Рисунок», «Цветоведение», «Шрифт», «Основы композиции», «Текстовые редакторы», «Графические редакторы», «Фирменный стиль» знакомит учащихся не только с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию.

В ходе обучения учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учить ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

### **Актуальность программы**

Графический дизайн – художественно-проектная деятельность, направленная на создание визуального образа идей и посланий.

Кроме визуального образа, текста, пространства, графический дизайн осваивает такие реальности как движение, время, интерактивность, оперирует разнообразными экономическими, маркетинговыми и культурными коммуникациями. Самыми популярными направлениями

графического дизайна являются фирменный стиль, реклама, оформление пространства, печатная продукция, веб-дизайн.

Обучаясь по данной программе, учащиеся получают возможность не только освоить компьютерную графику как инструмент самовыражения, но и научатся интегрировано применять различные техники при выполнении работ, реализуют свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий, что позволяет осуществить социальный заказ учащихся и родителей.

В современном обществе очень важно уже в 7-12 лет привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности человека.

### **Педагогическая целесообразность**

Современное общество испытывает большую потребность в развитии творческой личности, т.к. она способна адаптироваться к изменениям, конструктивно взаимодействовать с другими людьми, видеть проблемы и решать их, анализировать и планировать свою деятельность.

Программа «Графический дизайн» позволяет учащимся, используя различные художественные приемы и техники, информационные технологии, раскрыть свои индивидуальные возможности и творческие способности, т.е. познать себя как творческую личность.

### **Цель и задачи программы**

Формирование у учащихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению

Реализация цели программы осуществляется через триединство задач:

#### ***Образовательные:***

- создание фирменного стиля компании и его главного элемента – логотипа;
- разработка корпоративного шрифта и прочей атрибутики;
- подготовка дизайна рекламной полиграфической продукции (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое);
- изготовление сувенирной продукции;
- разработка упаковки (обложки, пакеты, этикетки, коробки и прочее);
- графический дизайн баннеров, мультимедиа и Web продуктов;
- создание дизайна для социальной и информационной полиграфической продукции (иллюстрации книг, книжные макеты, газеты, журналы).

#### ***Развивающие:***

- формирование навыков проектной деятельности;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- формирование эстетического и художественного вкуса;
- развитие способностей к самопознанию и самоопределению;
- развитие образного мышления, внимания, фантазии.

***Воспитательные:***

- воспитание эстетического отношения к действительности, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца, взаимопомощи при выполнении работы, экономичного отношения к используемым материалам;
- привитие основ культуры труда.

Для реализации поставленных задач программа «Графический дизайн» разработана с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. Одной из главных задач преподавания является развитие способности к самопознанию и самоопределению, осознание своих внутренних творческих возможностей. Следовательно, необходимо помочь учащимся вступить в мир творчества. Нужно найти подход к каждому учащемуся и помочь ему поверить в себя, свои способности и возможности, так как творческая личность способна на удивительные открытия, находки, парадоксальные, неожиданные решения.

**Отличительные особенности**

Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерной графики.

Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

Программа имеет межпредметные связи с другими образовательными областями. При выполнении эскизов, при работе над композицией применяют знания из областей черчения, рисования, математики, информатики.

Программа разработана в соответствии с требованиями, стандартов WorldSkills (JuniorSkills) по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники чемпионата по компетенции «Графический дизайн».

**Адресат программы**

Возраст учащихся 7-15 лет. Учащиеся, проявляющие интерес к изобразительному искусству и компьютерной графике, обладающие внимательностью, терпением, усидчивостью.

Программа построена с учетом возрастных особенностей учащихся, реализуется со всеми желающими, в разных возрастных группах.

На основании цели и задач программы определена модель личности учащегося, который должен обладать такими качествами как:

- Социально-адаптированная личность, готовая к гражданскому и профессиональному самоопределению, с высоким уровнем познавательной активности и мотивационной направленности на учебно-производственный труд.
- Творческая личность, ориентированная на достижение успеха, инициативная, самостоятельная, эмоционально устойчивая, способная к адекватной самооценке, готовая к восприятию исторически сложившейся системы ценностных ориентаций.

### **Объем программы**

216 часов ежегодно, так как программа включает в себя два значимых направления (изобразительное искусство и компьютерная графика), которые взаимно дополняют друг друга и требуют много времени для освоения приемов и навыков.

### **Формы обучения и виды обучения**

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа (6 часов в неделю). Продолжительность занятия устанавливается в соответствии с СанПиН и Уставом учреждения и составляет 45 мин. Перерыв между занятиями 10 мин.

### ***Обучение опирается на следующие принципы:***

- принцип доступности материала (соответствие возрастным возможностям учащихся);
- принцип возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне;
- принцип преемственности (передача опыта от старших к младшим);
- принцип заинтересованности учащихся результатами своего труда;
- принцип связи обучения с практикой (реализуется в процессе выполнения творческих проектов);
- принцип единства обучения, воспитания и развития (реализуется в неразрывной связи этих компонентов на каждом занятии);
- принцип личностно-ориентированного подхода в обучении с ориентацией на формирование индивидуально-творческой личности учащегося.

Деятельность педагога на основе этих принципов развивает у учащихся художественное воображение, ассоциативную память, творческие способности.

Основной дидактический принцип – обучение в предметно-практической деятельности.

Последовательность изучения тем представлена в логическом развитии, постепенно формируя новые практические умения и навыки учащихся, открывая возможности для творчества и позитивного отношения к труду.

Последовательность проведения занятий строится по следующей схеме:

- организационные вопросы;
- краткое повторение пройденного материала;
- изложение новой темы;
- подготовка к практической работе;
- просмотр законченных изделий и их анализ.

Новый материал излагается доступно, сопровождается демонстрацией наглядных пособий, приемов работы.

***В процессе обучения используются следующие типы занятий:***

- вводный тип занятия;
- занятие по изучению технологических приемов и навыков;
- занятие по практической работе (по освоению сочетания выполняемых операций с технологическим процессом);
- итоговое занятие.

Направленность занятия заключается в том, чтобы учащиеся на основе полученных знаний освоили приемы и способы выполнения практических действий, операций, необходимых для последующего формирования у них знаний, умений и навыков выполнения работ в области графического дизайна.

Каждому типу занятий соответствуют разнообразные виды занятий, которые зависят от содержания учебной деятельности учащихся на занятии, от применения различных методических приемов, нетрадиционных форм проведения занятия, игровой методики и т.д.

- Занятие-конкурс.
- Занятие-практикум.
- Занятие с участием специалистов-профессионалов.
- Занятие-отчет (выставка).

Занятия включают в себя теоретические и практические части, проводимые в различных формах. Основное количество времени отводится практическим заданиям, что способствует формированию трудовых навыков и способностей, разгрузке умственного напряжения учащихся.

В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения: объяснительно-иллюстративный; практические работы репродуктивного и творческого характера; методы мотивации и стимулирования; обучающего контроля, взаимоконтроля и самоконтроля; проблемно-поисковый, ситуационный. Подход к обучению дифференцированный. Так как в группе могут заниматься учащиеся разного



возраста, для некоторых тем подобран разный по сложности и объему материал.

Разнообразные методы обучения в программе реализуются различными средствами и формами, способствующими повышению эффективности усвоения знаний и развитию художественно-творческого потенциала личности ребенка.

Методы	Формы	Приемы
Объяснительно-иллюстративный	Рассказы, беседы, демонстрации.	Беседы: «История развития графического дизайна», «История развития компьютерной графики» и др.
Репродуктивный («делай, как я»)	Практические работы репродуктивного характера (воспроизведение действий, применение полученных знаний на практике)	Практическая работа по готовой схеме
Частично-поисковый	Поиск материалов и его систематизация	Работа со схемами, технологическими картами, литературой, информационными источниками и т.д.
Проектный	Самостоятельная творческая деятельность	Разработка проекта фотоработы. Самостоятельная практическая работа.
Мотивации и стимулирования	Участие в работе студии, выставки, конкурсы	Награды в виде грамот, дипломов, сертификатов, благодарностей
Обучающего контроля, взаимоконтроля	Тестирование, выставки, конкурсы, фестивали, соревнования	Выполнение практических заданий различных уровней сложности
Самоконтроля	Самостоятельная работа	Анализ выполненной работы

### **Срок освоения программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения.

### **Структура программы (предварительный)**

Структура программы «Графический дизайн. Базовый уровень» – блочно-модульная, разноуровневая.

1 уровень (1-й год обучения) – является стартовым, предназначен для обучения детей от 7 до 14 лет, срок обучения 1 год.

Учащиеся знакомятся с основами изобразительного искусства и растровыми графическими редакторами.

Учащиеся расширяют полученные знания в области рисунка, осуществляют проектную деятельность, углубляют знания в области компьютерной графики, выполняют практическую работу по разработке фирменного стиля массового мероприятия.

### Учебный план

№ п/п	ТЕМА	Всего часов	Теоретич. часов	Практич. часов	Форма аттестации/контроля
1	2	3	4	5	
<b>1 год обучения</b>					
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>2</b>	<b>Цветоведение</b>	<b>38</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	
2.1	Основные цвета.	6	1	5	
2.2	Теплые и холодные цвета	6	1	5	
2.3	Ахроматические цвета	3	1	2	
2.4	Психология цвета	3	2	1	
2.5	Цветовая гармония	12	1	11	
2.6	Контрастные цвета	6	1	5	
2.7	Законы смещения цветов	3	1	2	
<b>3</b>	<b>Основы композиции</b>	<b>36</b>	<b>7</b>	<b>29</b>	
3.1	Общее понятие о строении формы и ее конструкции	3	1	2	
3.2	Организация композиционного центра	3	1	2	
3.3	Целостность композиции	20	2	18	
3.4	Основы перспективы	8	2	6	
<b>4.</b>	<b>Закон света и теней</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
<b>5.</b>	<b>Рисунок</b>	<b>32</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	
5.1	Рисование геометрических тел	30	10	20	
5.2	Штрих	3	1	2	
<b>6.</b>	<b>Шрифты. Цифры.</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	
6.1	Виды шрифтов	2	1	1	
6.2	Стилизация шрифтов	6	1	5	
6.3	Монограмма	6	1	5	
<b>7.</b>	<b>Растровые графические редакторы.</b>	<b>78</b>	<b>27</b>	<b>51</b>	
7.1	Paint	6	1	5	
7.2	Adobe Photoshop. Функции программы.	56	22	34	
7.3	Техника ретуширования. Восстановление фотографий	8	2	6	
7.4	Оптимизация графики для публикации в Интернете и презентаций.	6	2	4	
<b>8.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Промежуточная/выставка

	<b>ИТОГО:</b>	<b>216</b>	<b>60</b>	<b>156</b>	
5.1	Разработка фирменного стиля массового мероприятия	69	9	60	
<b>6.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	Итоговая/ выставка
	<b>ИТОГО:</b>	<b>216</b>	<b>43</b>	<b>173</b>	

## Содержание программы 1 год обучения

### Тема 1. Вводное занятие

Цель и задачи. Режим работы. План занятий. Организация рабочего места. Правила охраны труда и противопожарной защиты.

Из истории развития графического дизайна. Мировые школы графического дизайна.

Практическое занятие. «В мире прекрасного...»

### Тема 2. Цветоведение

#### Тема 2.1. Основные цвета

Общие сведения о цветоведении. Акварельные краски. Свойства акварели. Знакомство с основными цветами. Первичные цвета. Вторичные цвета. Промежуточные. Третичные цвета. Модель цветового круга.

#### Тема 2.2. Теплые и холодные цвета

Характеристика цвета. Теплая и холодная гамма. Колорит.

Практическое занятие. Упражнения «Волшебные шарики», «Синие горы», «Зима», «Лето».

#### Тема 2.3. Ахроматические цвета

Сравнение цвета по светлости. Нейтральные цвета. Понятие стилизации и трансформации. Понятие контраста светлого и темного. Тональное соотношение белого, серого, черного.

Ахроматические цвета.

Практическое занятие. Композиции «Лебедь», «Лоскутное одеяло», «Ночь», «Бабочки».

#### Тема 2.4. Психология цвета

Закономерности жизни цвета. Теория цвета и его проявления. Физическое воздействие цвета на человека. Зрительно-психологические свойства цвета.

Практическое занятие. Выполнение таблицы «Психология цвета».

#### Тема 2.5. Цветовая гармония

Виды цветовых гармоний. Характеристики образования цветовых

гармоний. Создание гармоний родственно-контрастных цветов.

Создание гармоничных в цветовом отношении абстрактно-геометрические композиции. Оптимальное обобщение формы. Колористическое единство работы. Правильная компоновка форм.

Практическое занятие. Создание композиций на все виды гармоний. Упражнения «Формальная композиция». «Осенний ковер», «Морское дно».

#### Тема 2.6. Контрастные цвета

Закон 3-х компонентности. Создание гармоничных в цветовом отношении композиций с тональными и цветовыми оттенками. Цветовая растяжка. В сторону разбеления и уплотнения цвета.

Практическое занятие. Композиции «Крыло бабочки», «Перо Жар-птицы».

#### Тема 2.7. Законы смешения цветов

Базовая палитра Законы смешивания красок. Простейшие смеси красок. Густая и жидкая краска. Смешение пейзажных красок (зеленые, коричневые, тени),

Основные признаки цвета. Тон. Физические основы цвета. Разбелы, потускнения, затемнения.

Практическое занятие. Упражнения «Салют», «Бабочки», «Ковер из листьев», «Еловый лес».

Упражнения (растяжки) «Пейзаж», «Сказочный терем»

### **Тема 3. Основы композиции**

#### Тема 3.1. Общее понятие о строении формы и ее конструкции

Общее понятие о строении формы и ее конструкции. Признаки форм (граненые, круглые и комбинированные). Построение конструкций геометрических тел. Освоение метода «сквозной» прорисовки.

Практическое занятие. «Сквозная» прорисовка геометрических тел.

#### Тема 3.2. Организация композиционного центра

Знакомство с вариантами организации композиционного центра. Знакомство с простейшими формами пятна. Знакомство с симметрией, асимметрией. Понятие единства и соподчинения.

Практическое занятие. Создать композиции, отвечающие всем основным требованиям (равновесие, единство, соподчинение).

#### Тема 3.3. Целостность композиции

Компановка, масштаб, соразмерность, равновесие, сюжет, образ. Композиционное построение.

Практическое занятие. Создание композиции.

#### Тема 3.4. Основы перспективы

Понятие перспективы. Общие законы линейной перспективы (линия горизонта, линия схода, точка схода, картинная плоскость)

Практическое занятие. Построение перспективы.

#### **Тема 4. Закон света и теней**

Зрительное восприятие формы предметов и их изображения. Закономерности светотени. Понятие «тона». Степень освещенности поверхности предметов, расстояние от поверхности предмета до источника света.

Практическое занятие. Отрисовка группы геометрических тел и бытовых предметов.

#### **Тема 5. Рисунок**

Тема 5.1. Рисование геометрических тел.

Изучение и рисование геометрических тел в учебном академическом рисунке. Понятие и усвоение закономерностей изображения простых форм. Конструкция предмета. Законы перспективы, пропорции и светотени.

Практическое занятие. Натюрморт.

Тема 5.2 Штрих.

Линия как изобразительное средство художественного рисунка. Техника штриха.

Практическое занятие. Упражнение «Штрих».

#### **Тема 6. Шрифты. Цифры**

Тема 6.1. Виды шрифтов

Виды шрифтов. Особенности строения букв. Закономерности шрифта. Копирование шрифта и цифр по образцу.

Практическое занятие. Копирование шрифта и цифр по образцу.

Тема 6.2. Стилизация шрифтов

Абстрагирование. Конструктивное своеобразие. Выразительность шрифта. Единство шрифта и изображения. Язык аналогий.

Стилизация шрифта. Ассоциативная композиция «Лед», «Огонь», «Страх».

Создание буквы-образа (животное, растение, человек). Абстрагирование. Конструктивное своеобразие. Выразительность.

Практическое занятие. Ассоциативная композиция «Лед», «Огонь», «Страх».

Тема 6.3. Монограмма

Размещение текста на плоскости, масштабное соотношение букв, колорит. Специфические особенности текста. Ритмическая взаимосвязь.

Практическое занятие. Отрисовка монограммы.

## **Тема 7. Растровые графические редакторы**

### Тема 7.1. Paint

Приемы прорисовки объема предмета. Текстуры. Выделение. Копирование. Масштабирование частей рисунка. Разворот.  
Практическое занятие. Прорисовка объема предмета.

### Тема 7.2. Adobe Photoshop. Функции программы

Инструментальное меню. Техника выделения областей изображения. Создание многослойного изображения. Работа со слоями многослойного изображения. Инструменты рисования и заливки. Трансформация. Умные объекты. Размер изображения. Обрезка. Режимы наложения. Слойные эффекты. Работа с векторными объектами. Работа с текстом. Каналы и маски. Фильтры: понятие, назначение, разновидности. Тоновая и цветовая коррекция.

Практическое занятие. Иллюстрация.

### Тема 7.3. Техника ретуширования. Восстановление фотографий

Инструменты ретуширования изображения. Способы и инструменты устранения дефектов изображений. Метод заплатки в слоях. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента Штамп. Применение инструмента Историческая кисть. Приемы работы с инструментами Точечная восстанавливающая кисть, Восстанавливающая кисть, Заплата. Практические работы по устранению дефектов лица и восстановлению старых фотографий. Приемы устранения «красных глаз». Нестандартное применение стандартных средств: использование режимов наложения, использование вспомогательных инструментов Губка, Затемнение, Осветление, Размытие. Использование фильтров для размытия. Резкость и имитация световых эффектов.

Практическое занятие. Обработка старого фото.

### Тема 7.4. Оптимизация графики для публикации в Интернете и презентаций

Создание фрагментов (пользовательская и автоматическая нарезка). Создание навигационных кнопок. Примеры создания анимации. Создание анимированного Gif. Экспорт HTML и изображений. Создание Web-галереи.

Практическое занятие. Создание презентации с элементами анимации.

## **Тема 8. Итоговое занятие**

Организация выставки работ учащихся. Обсуждение результатов выставки, подведение итогов.

## **Планируемые результаты**

Результатом освоения программы «Графический дизайн» является достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

### **Личностные:**

#### **формирование:**

- личностных качеств (ответственность, исполнительность, трудолюбие, аккуратность, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию и др.);
- устойчивого познавательного интереса к творческой деятельности посредством изобразительного искусства;
- ценности здорового и безопасного образа жизни;
- потребности и навыков коллективного взаимодействия через вовлечение в общее творческое дело;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне.

#### **развитие:**

- эстетического сознания через освоение художественного наследия дизайнеров России и мира, творческой деятельности эстетического характера;
- развитие способности к самооценке на основе критерия успешности деятельности.

### **Метапредметные:**

#### **Регулятивные:**

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности и компьютерной графики для создания творческих проектов;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности.

#### **Познавательные:**

- различать изученные виды изобразительного искусства и компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества;



- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве и компьютерной графике;
- осваивать особенности художественно-выразительных средств, материалов и техник, применяемых в графическом дизайне;
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров искусства;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, способность аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного искусства;
- понимать культурно-историческую ценность традиций, отраженных в предметном мире, и уважать их.

### **Коммуникативные:**

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

### **Предметные результаты:**

*в области художественного творчества:*

- знания терминологии в области изобразительного искусства и компьютерной графики;
- умения грамотно изображать с натуры и по памяти предметы (объекты) окружающего мира;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- умения самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;
- навыки работы в различных техниках и материалах;
- навыки передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены;
- навыки подготовки работ к экспозиции.

*в области истории искусств:*

- знания основных этапов развития графического дизайна и изобразительного искусства;
- умения использовать полученные теоретические знания в художественно-творческой деятельности.

*в области компьютерной графики:*

- знания графических редакторов, шрифтов, цвета, типографики и композиции и умение применять их на практике;
- умения и навыки работы с текстом и версткой страниц;
- умения и навыки разработки макетов полиграфии;
- навыки работы с веб-дизайном.

Вариантом оценки индивидуальных результатов учащихся является мониторинг приобретенных навыков, знаний и умений (практических и организационных), а также диагностика проявившихся и формирующихся личностных качеств. Отслеживание личностных качеств и степень их выраженности происходит методом наблюдения личностного роста учащихся.

## 1. Комплекс организационно-педагогических условий (обеспечение программы)

### Календарный учебный график

График разработан в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Положением об организации образовательной деятельности в творческих объединениях Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области», Уставом Центра.

График учитывает возрастные психофизические особенности учащихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Содержание Графика включает в себя следующее:

- продолжительность учебного года;
- количество учебных групп по годам обучения и направленностям;
- регламент образовательного процесса;
- продолжительность занятий;
- аттестация учащихся;
- режим работы учреждения;
- работа Центра в летний период;
- периодичность проведения родительских собраний.

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» в установленном законодательством Российской Федерации порядке несет ответственность за реализацию в полном объеме дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ в соответствии с календарным учебным графиком.

1. Продолжительность учебного года в Центре:

Начало учебного года – 01.09.2017 года

Окончание учебного года – 31.05.2018 года.

Начало учебных занятий:

- 2 год обучения – 01.09.2017 года;
- 1 год обучения – не позднее 15.09.2017 года;

Комплектование групп 1 года обучения – с 01 по 15.09.2017 года.

Продолжительность учебного года – 36 недель.

2. Количество учебных групп по годам обучения и направленностям:

Направленность программы	1 год обучения (1 уровень)
Художественная	1
<b>Итого:</b>	<b>1</b>

3. Регламент образовательного процесса:

- 1 год обучения – 6 часов в неделю (216 часа в год)/ 108 дней;

Занятия организованы в Центре в отдельных группах.

4. Продолжительность занятий.

Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области» в свободное от занятий в общеобразовательных учреждениях время, включая учебные занятия в субботу и воскресенье с учетом пожеланий родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся с целью создания наиболее благоприятного режима занятий и отдыха детей.

Занятия начинаются не ранее 8.30 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Продолжительность занятия – 45 минут.

После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха учащихся.

5. Аттестация учащихся: промежуточная (итоговая) – май.

6. Центр организует работу с учащимися в течение всего календарного года.

Летний оздоровительный период – с 01.06. по 31.08.2020 года.

В летний период дополнительное образование организуется по краткосрочным программам с основным или переменным составом, индивидуально; в одновозрастных и в разновозрастных объединениях по интересам. Образовательный процесс может осуществляться в форме поездок, экскурсий, лагерей, профильных школ разной направленности, мастер-классов, аудиторных занятий, лекций, семинаров, практикумов, научной и исследовательской деятельности, массовых и воспитательных мероприятий: концертов, выставок и др.

### **Условия реализации программы**

1. Оборудование:

- учебный кабинет;
- мольберты и планшеты;
- постановочный подиум;
- компьютеры и графические планшеты;
- проектор, экран;
- принтер с двухсторонней печатью А3 (цветной);
- плотер;
- биндер;
- гильотинный резак.

2. Программное обеспечение:

- Paint;

- Adobe Photoshop;
  - Adobe Illustrator;
  - Adobe InDesign;
  - CorelDRAW.
3. Аудио-визуальные средства обучения:
    - обучающие видео-уроки по графическому дизайну;
    - обучающие видео-уроки по работе с графическими и текстовыми редакторами.
  4. Учебно-методический комплекс по разделам.
  5. Материалы и инструменты:
    - ватман;
    - пенокартон черный;
    - карандаши;
    - линейки металлические на 30см, 50см и 100см;
    - строительные ножи;
    - резиновый коврик.

### **Формы аттестации/контроля**

При проектировании программы ее содержание и материал организованы в соответствии со следующими уровнями сложности:

1. Стартовый уровень – минимальная сложность предлагаемого к освоению материала. Все учащиеся имеет возможность получить стартовый доступ к любому уровню сложности.
2. Базовый уровень – освоение специальных знаний и умений, необходимых для освоения предлагаемого материала программы.
3. Продвинутый уровень – углубленное изучение содержания программы (проектная деятельность учащихся).

Конечным результатом выполнения программы предполагается выход учащихся на продвинутый уровень сложности: участие в выставках, смотрах и конкурсах различных уровней, защита проектов.

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней.

#### **1. Входной контроль**

Входной контроль проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня учащихся. Он может быть в форме собеседования (тестирования) или практической работы «В мире прекрасного...».

#### **2. Текущий контроль**

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике.

Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование, творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы и т. д.

Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учащимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

### **3. Промежуточный контроль.**

Промежуточный контроль проводится по окончании учебного года и представляет собой проверку уровня усвоения теоретических знаний, умений и навыков по темам изучаемого курса.

- Фронтальная и индивидуальная беседа.
- Цифровой, графический и терминологический диктанты.
- Выполнение дифференцированных практических заданий различных уровней сложности.
- Решение ситуационных задач, направленных на проверку умений использовать приобретенные знания на практике.

Промежуточный контроль предусматривает участие в чемпионатах, конкурсах и выставках разного уровня, проводится в рамках процедуры промежуточной аттестации.

### **4. Итоговый контроль.**

Итоговый контроль проводится по сумме показателей за всё время обучения, а также предусматривает выполнение комплексной работы, проекта, проходит в рамках процедуры итоговой аттестации.

Аттестация учащихся – неотъемлемая часть образовательного процесса, позволяющая всем его участникам оценить реальную результативность совместной творческой деятельности.

Промежуточная (итоговая) аттестация – оценка качества усвоения учащимися содержания программы по итогам очередного учебного года (завершения обучения по программе).

Аттестация учащихся проводится в соответствии с критериями оценки (приложение 1) и оформляется протоколом.

### **Методические материалы**

1. Учебно-планирующая документация (программа, рабочая программа, планы занятий)
2. Методические разработки по проведению занятий.
3. Методические рекомендации
4. Дидактический материал
5. Инструкции по технике безопасности.
6. Диагностический материал (анкеты, задания).
7. Альбомы чертежей, схем, иллюстраций.
8. Комплектование методических пособий, подбор и распределение информационного материала по темам.

### **Воспитательная работа.**

1. Подготовка и проведение праздников с презентацией:
  - Дня знаний
  - Дня защиты детей
2. ПДД - правила безопасной жизни каждого учащегося.(4 раза в год)
3. Славен учитель своими делами:
  - беседа об истории возникновения праздника,
  - изготовление праздничных открыток, поделок.
4. Пропаганда Здорового образа жизни среди учащихся:
  - «Скажи наркомании – «Нет»!
  - Курение в детском и подростковом возрасте.
  - Вредные привычки – как от них избавиться.  
(групповые и индивидуальные беседы, тестирование, конкурс рисунков).
5. Беседы с учащимися воспитывающего и общеразвивающего направления с учетом регионального компонента:
  - День народного единства
  - День Защитника Отечества
  - Мой город
  - День Победы в отечественной войне 1941-1945 гг. и др.
6. Беседы с учащимися о бережном отношении и экономном расходовании материалов
7. Посещение художественных выставок различного уровня.
8. Участие в работе по организации летнего досуга учащихся.

### **Работа с родителями**

Успех реализации программы во многом зависит от согласованной деятельности педагога дополнительного образования и родителей, способствующей успешному осуществлению учебно-воспитательной работы. С этой целью проводятся индивидуальные и групповые беседы, выступление на родительских собраниях по темам:

1. Профилактика асоциального поведения учащихся.
2. Пропаганда здорового образа жизни среди учащихся.
3. Военно-патриотическое воспитание учащихся.
4. Развитие творческих способностей учащихся.

### **Результаты работы по данной программе**

- получение практических навыков работы с графическими редакторами;
- участие учащихся в областных, Всероссийских и Международных чемпионатах, конкурсах, фестивалях, выставках;

- развитие художественного вкуса и творческого интереса к изобразительному искусству и компьютерной графике.

**Показатели результативности:**

- количество учащихся, желающих заниматься по программе «Графический дизайн»;
- эффективность участия в конкурсах, фестивалях и выставках разного уровня (международные, всероссийские, областные);
- качество знаний, умений и навыков, полученных при освоении технологий графического дизайна;
- уровень воспитанности.



## Рабочая программа

Группа №1 1-ой год обучения

Работает в составе трех учебных групп

Возраст обучающихся 7-9 лет, 10-13 лет, 14-17 лет.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа, на базе ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

1 группа: Пн. 9.00-10.40, Вт. 9.00-10.40, Чт. 9.00-10.40

2 группа: Пн. 14.30-16.10 Вт. 14.30-16.10, Чт. 14.30-16.10

3 группа: Пн. 16.20-18.00 Вт. . 16.20-18.00, Чт. . 16.20-18.00

Дата проведения	Теория	Время (мин)	Практика	Время (мин)	Др. формы работы (беседы, игры, упражнения, тренинги)	Время (мин)	Кол-во часов
1	2	3	4	5	6	7	8
	Вводное занятие Знакомство с планом работы Инструктаж по технике безопасности на занятиях	45	Рисование по теме «Ах лето...»	45			2
	Рисунок. Скetchи птиц	45	Наброски птиц по выбору	45			2
	Рисунок. Скetchи животных	45	Наброски животных по выбору	45			2
			Наброски животных по выбору	90			2
			Наброски животных по выбору	90			2
	Понятие верстки. История верстки. Правила верстки	90					2
	Текстовые редакторы. Adobe InDesign п. Функции программы	45	Изучение интерфейса и инструментария программы	45	Игра «оригами в машиностроении»		2
	Создание многостраничных макетов, работа с шаблонами верстки, мастер-шаблон	45	Изучение мастера шаблонов	45			2
			Изучение мастера шаблонов	90			2
	Освоение возможностей работы с текстом, редакция параметров абзацев	45	Изучение работы с текстом	45	Тестирование «что вы знаете о крепеже»		2
			Изучение работы с текстом	45			2
	Изучение особенностей различных форматов	45	Изучение особенностей различных форматов	45	Игра «проектное бюро»		2

	Импорт изображений и работа с ними	45	Импорт изображений и работа с ними	45			2
	Текстовые фреймы	45	Изучение сетки фреймов и простых фреймов	45			2
			Изучение сетки фреймов и простых фреймов	90			2
	Предпечатная подготовка	45	Верстка страниц для книги	45			2
			Верстка страниц для книги	90			2
			Верстка страниц для книги	90	Игра «кто точнее?»		2
			Верстка страниц для книги	90			2
	Работа со страницами. Создание книг	90	Добавление пустых страниц. Работа со страницами-шаблонами.	45			2
			Создание сложных разворотов. Настройка макета.	90			2
			Создание книг	90	Игра «от эскиза до моста»		2
	Векторные графические редакторы. Обзор графических редакторов.	90					2
	AdobeIllustrator. Функции программы. Основные инструменты. Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами	45	Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами	45	Игра «прилипни к линии»		2
			Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами	90			2
	Накладывание градиента на объекты	45	Накладывание градиента на объекты	45			2
			Накладывание градиента на объекты	90			2
	Работа с палитрой	45	Работа с палитрой	45			2
	Работа с заливками	45	Работа с заливками	45	Игра «от лего до самолета»		2
	Работа с обводками и эффектами	45	Работа с обводками и эффектами	45			2
			Работа с обводками и эффектами	90			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45	Игра «закрепи балку»		2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Работа с графическими	45	Работа с графическими	45			2

	файлами		файлами				
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Игра «оригами в машиностроении»		2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45			2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45			2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Тестирование «что вы знаете о крепеже»		2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45			2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45	Игра «проектное бюро»		2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45	Игра «оригами в машиностроении»		2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45			2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45			2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45	Игра «оригами в машиностроении»		2

	абзацев					
	Фирменный стиль. Понятие фирменного стиля. Продукты Brandbook	90			Тестирование «типы сварки»	2
	Разработка собственного фирменного стиля и продуктов Brandbook. Разработка логотипа	45	Разработка логотипа	45		2
	Разработка логотипа	45	Разработка логотипа	45		2
			Разработка логотипа	45	Игра «как собрать стол»	2
			Разработка логотипа	45		2
	Размещение логотипа на мокапе	90	Размещение логотипа на мокапе	45		2
	Размещение логотипа на мокапе	90	Размещение логотипа на мокапе	45		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «оригами в машиностроении»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Тестирование «что вы знаете о крепеже»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «проектное бюро»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «оригами в машиностроении»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Тестирование «что вы знаете о крепеже»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «проектное бюро»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «оригами в машиностроении»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2

			Разработка продуктов Brandbook	90	Тестирование «что вы знаете о крепеже»		2
			Разработка продуктов Brandbook	90			2
	Итоговое занятие	30			Выставка работ	60	2

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативные документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
3. Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
4. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).
5. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
7. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 6 июля 2018 г. № 1375, об утверждении Плана основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства.
8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3.

### Список литературы для педагогов

1. CorelDRAW, Москва, 2006
2. Бурлаков М. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS, Москва, 2006
3. Ландер А.А. Самоучитель Adobe InDesign CS5, Москва, 2011
4. Пономаренко С. Adobe Illustrator CS, Санкт-Петербург, 2008
5. Сергеев А.П., Кущенко С. В. Основы компьютерной графики.
6. Смолина М. А. Adobe Illustrator CS, Москва, 2009
7. Хачирова М. Г. Adobe Photoshop CS5, Санкт-Петербург, 2008
8. Шушан Р. Дизайн и компьютер, Москва, 2004
9. Яцюк О.Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий, Москва, 2009
10. Яцюк О.Г., Романычѳва Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне

## ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

### результатов аттестации учащихся

### ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ

**Срок проведения:** сентябрь

**Цель:** исследование имеющихся навыков и умений у учащихся.

**Форма проведения:** собеседование, творческое задание.

**Содержание аттестации:**

1. Изобразить на рисунке: Фрукт или овощ, человека, животное (любыми принадлежностями для рисования).
2. Просмотр имеющихся рисунков учащегося (если есть).
3. Вопросы на знание цветов палитры

**Форма оценки:** уровень (высокий, средний, низкий).

**Критерии оценки уровня:** Положительный или отрицательный ответ на вопросы.

№ п/п	параметры оценки	критерии оценки		
		высокий уровень	средний уровень	низкий уровень
1.	Изображение элементов неживой природы, человека, животного	человек, животное и неживая природа на рисунке хорошо прорисованы, имеется четкая штриховка и проработка деталей.	человек, животное и неживая природа на рисунке прорисованы с, но без изображения мелких деталей	человек и неживая природа на рисунке изображены схематично, животное на рисунке трудноузнаваемо
2.	Просмотр имеющихся рисунков учащегося	наличие папки с хорошо нарисованными рисунками на разную тематику	2-3 рисунка со средним изображением, тематика рисунков - однообразная	рисунков нет или мало и схематичные
3.	Знание цветов палитры	Знает три основных цвета, вторичные и третичные цвета палитры и может воспроизвести замес краски на палитре.	знает несколько цветов палитры (около 10) и их оттенки, умеет смешивать основные цвета с целью получения вторичных и третичных цветов	знает только основные цвета палитры (красный, желтый, синий)

**Методика определения результата.** Положительный результат (+) по трём заданиям – высокий уровень, по двум заданиям – средний уровень, по одному заданию или при невыполнении двух или трёх заданий (-) – низкий уровень.

**Форма фиксации результата:** протокол

№ п/п	Параметры оценки	Оценка + или -
1.	Изображение элементов неживой природы, человека, животного	

2.	Просмотр имеющихся рисунков учащегося	
3.	Знание цветов палитры	

## ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

**Форма проведения:** творческое задание.

№	Параметры оценки	Критерии оценки
1	Композиционное размещение на листе	+/-
2	Разложение объекта на простые геометрические фигуры	+/-
3	Составление и развитие сюжета	+/-
4	Получение нужного цвета при помощи смешения красок.	+/-
5	Применение планов в изображении	+/-
	Итого	

Уровень учащегося определяется по количеству набранных «+»:

4+, 5+ – I категория (высокий уровень);

4+, 3+ – II категория (средний уровень);

2+, 1+, 0+ – III категория (низкий уровень).

## ПРОМЕЖУТОЧНАЯ (ИТОГОВАЯ) АТТЕСТАЦИЯ

**Срок проведения:** май.

**Цель:** оценка роста качества исполнительского мастерства за учебный год (промежуточная аттестация) и за весь период обучения (итоговая аттестация).

**Форма проведения:** собеседование, творческое задание, выставка работ.

**Содержание аттестации.** Сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление роста качеств исполнительского мастерства).

**Форма оценки:** уровень (высокий, средний, низкий).

Приложение 3

### Критерии оценивания обучающихся

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

№	ФИО обучающегося	Сложность продукта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие продукта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация продукта. Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруднений (шт. за одно занятие)
1						



2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						