

Комитет по образованию администрации
муниципального округа города Славгорода Алтайского края
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Славгородская средняя общеобразовательная школа»
города Славгорода Алтайского края

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета
Протокол №1
от «29» августа 2024 г



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»**

Возраст учащихся: 12–14 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Череш Александр Михайлович,
учитель информатики

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Нормативные правовые основы разработки ДООП:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации 09-3242 от 18.11.2015 г. О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав МБОУ "Славгородская СОШ;
- Положение о порядке разработки, оформления и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ «Славгородская СОШ».

Актуальность:

Актуальность программы заключается в том, что изучение ключевых тем курса происходит в процессе практической работы в растровом редакторе GIMP по созданию учащимися творческих проектов. Применение проектного метода способствует формированию учащихся коммуникативной компетенции, умению сотрудничать (в режиме ученик – учитель); развивает критическое и аналитическое мышление, умение искать пути решения поставленной задачи; развивает исследовательские умения, наблюдение, творческие способности. Развитие вышеуказанных умений является важным компонентом учебной деятельности для современного ребёнка и способствует формированию метапредметных навыков. Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на программы научно-технической и художественно-эстетической направленности.

Данная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации используется большое количество образовательных ресурсов сети Интернет, что становится важным и неотъемлемым компонентом, способствующим формированию компьютерной грамотности, прививает навыки профессиональной деятельности: исследовательской, поисковой, а также у учащихся формируется критическое и аналитическое мышление.

Отличительными особенностями программы является то, что программа интегрирует знания учащихся в области точных наук и создает условия для профориентации учащихся в современном обществе посредством творческой самореализации в освоении информационных технологий, тем самым способствуя развитию социальной адаптации.

Обучение включает в себя следующие основные предметы:

Обучение включает в себя следующие основные предметы:

- информатика

Вид ДООП: Программа «Графический дизайн» является модифицированной, составлена на основе учебного пособия: Жексенаева А.Г. «Основы работы в растровом редакторе GIMP». Оно способствует решению важнейших задач – развитию навыков работы с графическим приложением, пониманию основных принципов формирования цифрового изображения, овладению навыками монтажа графики.

Направленность ДООП:

Техническая.

Адресат ДООП:

Программа рассчитана на учащихся 12 - 14 лет.

В программе выделены следующие направления работы:

- познавательное направление (беседы, поиск информации);
- практическое (практические работы, защита мини-проектов);

Программа обучения рассчитана на 34 часа, занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут. Набор детей свободный, без предъявления требований к уровню подготовленности. Количество детей в группе – 12-14 человек.

Срок и объем освоения ДООП:

1 год, 34 часа, из них:

- «Стартовый уровень» - 1 год, 34 часа;

Форма обучения:

Очная.

Особенности организации образовательной деятельности:

Разновозрастная группа.

Режим занятий:

Таблица 1.1.1

Режим занятий	
Предмет	Стартовый уровень
Информатика	1 часа в неделю; 34 часа в год.

1.2 Цели и задачи программы:

Общая цель: содействие развитию социально активной, творческой, успешной личности в условиях современного общества посредством применения знаний и умений в работе с компьютерной графикой с помощью программы Gimp.

Цель: формирование у учащихся знаний о возможностях современных программных средств, используемых для обработки графических изображений; формирование умений создавать и обрабатывать графические изображения, используя принципы и методы работы в графическом редакторе Gimp.

Задачи:

– личностные: формирование познавательной активности личности, интерес к профессиям, связанным с созданием и обработкой графической информации;

– образовательные (предметные): формирование умения работать с графическим редактором Gimp, умения создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;

Основным содержанием курса является изучение основ компьютерной графики и работа в графическом редакторе Gimp.

Курс предназначен для учащихся 5–6 классов и предполагает изучение технологии компьютерной графики на уровне, позволяющем учащимся самостоятельно использовать компьютер для решения основных учебно-практических задач. Полученные базовые знания применимы в следующих профессиях: художники, дизайнеры, аниматоры, мультипликаторы, полиграфисты, верстальщики, разработчики web-сайтов.

Ожидаемые результаты:

Таблица 1.2.1

Ожидаемые результаты

	Стартовый уровень
Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде; • формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира; • формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания; • освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; • развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам; • формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
Метапредметные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и

	<p>формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> • умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; • умение 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; • умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения; • владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; • умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; • умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение; • формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ—компетенции); • формирование и развитие критического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.
<p>Предметные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • осознание значения искусства и творчества в личной и культурной самоидентификации личности; • развитие эстетического вкуса, художественного мышления обучающихся, способности воспринимать эстетику природных объектов, сопереживать им, чувственно-эмоционально оценивать гармоничность взаимоотношений человека с природой и выражать своё отношение художественными средствами; • развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности; • формирование интереса и уважительного отношения к культурному наследию и ценностям народов России, сокровищам мировой цивилизации, их сохранению и приумножению. • формирование основ художественной культуры обучающихся как части их общей духовной культуры, как особого способа познания

жизни и средства организации общения; развитие эстетического, эмоционально-ценностного видения окружающего мира; развитие наблюдательности, способности к сопереживанию, зрительной памяти, ассоциативного мышления, художественного вкуса и творческого воображения;

- развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры;
- освоение художественной культуры во всём многообразии её видов, жанров и стилей как материального выражения духовных ценностей, воплощённых в пространственных формах;
- воспитание уважения к истории культуры своего Отечества, выраженной в архитектуре, изобразительном искусстве, в национальных образах предметно-материальной и пространственной среды, в понимании красоты человека;
- приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика), в архитектуре и дизайне;
- приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация);
- развитие потребности в общении с произведениями изобразительного искусства, освоение практических умений и навыков восприятия, интерпретации и оценки произведений искусства.

1.3. Содержание программы
«Графический дизайн»
Стартовый уровень (1 год обучения)
Учебный план

Таблица 1.3.1

№, п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основные понятия компьютерной графики	2	2		тест
2	Создание более сложных анимаций	5	1	4	проверочная работа
3	Рисование с помощью Градиента	3	1	2	проверочная работа
4	Использование эффектов Gimp	7	2	5	проверочная работа
5	Цветовая и тоновая коррекция фотографий	5	1	4	проверочная работа
6	Ретуширование и восстановление фотографий.	3	1	2	проверочная работа
7	Художественная обработка фотографий	2	1	1	проверочная работа
8	Создание художественного текста	3	1	2	проверочная работа
9	Работа над проектами	4	1	3	защита проекта
Итого:		34	11	23	

Содержание учебного плана:

Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики.

Теория: Пиксели, разрешение, размер изображения разрешение экрана; разрешение печатающего устройства; разрешение изображения.

Практика: Типы изображений; сохранение файлов в различных форматах графических файлов.

Раздел 2. Создание более сложных анимаций.

Теория: Быстрое создание анимации. Создание кнопок.

Практика: Создание логотипов. Практическая работа «Вращающаяся Земля».

Раздел 3. Рисование с помощью Градиента.

Теория: Сложные градиенты в GIMP.

Практика: Преобразование изображения в файл Фоновый рисунок на основе градиентов.

Коллаж с использованием сложного градиента. Добавление спектрального градиента.

Раздел 4. Использование эффектов Gimp.

Теория: Виды эффектов. Цифровой скрапбукинг - что это? Техника скрапбукинг.

Практика: Работа с декоративными скрап-объектами в формате PNG. Применение различных эффектов для создания и обработки изображений.

Раздел 5. Цветовая и тоновая коррекция фотографий.

Теория: Маски и каналы. Градиентные маски. Коррекция тонового диапазона. Инструменты тоновой коррекции изображения

Практика: Использование быстрой маски для выделения фрагмента изображения.

Использование команд Яркость – Контраст, Уровни для тоновой коррекции изображения.

Цветовая коррекция изображения: устранение эффекта «красных глаз» и создание белоснежной улыбки.

Раздел 6. Ретуширование и восстановление фотографий.

Теория: Работа с инструментами Штамп клонирования, пятновыводитель.

Практика: Восстановление старых фотографий, использование всего арсенала ретуши.

Раздел 7. Художественная обработка фотографий.

Теория: Устранение дефектов фотографий с помощью инструментов Штамп и Лечебная кисть. Использование инструментов Осветление, Размазывание, Резкость. Текстура.

Практика: Создание текстуры змеиной кожи. Создание текстур. Применение текстур при художественной обработке фотографий.

Раздел 8. Создание художественного текста.

Теория: Изменение текста. Режимы работы инструмента Контур. Режим правки. Режим перемещения. Выделение из контура. Обводка по контуру.

Практика: Добавление текста к изображению. Создание стилизованного изображения на основе фотографии. Выделение из контура. Обводка по контуру.

Раздел 9. Работа над проектами

Теория: Создание баннера для магазина в графическом редакторе GIMP.

Практика: Выбор материалов. Работа над проектами.

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная.

2. Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2.1.1

Календарный учебный график

Период	Сроки
Начало учебного года	16.09
Окончание учебного года	25.05
Продолжительность каникул	26.05.2024-31.08.2025
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	34

Календарно-тематическое планирование

1 год обучения (Стартовый уровень)

№ п/п	Название раздела, темы	Дата проведения
1.	ТБ в кабинете информатики. Общие представления о графической информации.	
2.	Растровая и векторная графика.	
3.	Анимированные изображения. Структура анимации.	
4.	Создание простой анимации.	
5.	Создание простой анимации.	
6.	Создание более сложной анимации.	
7.	Создание более сложной анимации.	
8.	Понятие градиента. Виды градиентов.	
9.	Рисование с помощью градиента.	
10.	Рисование с помощью градиента.	
11.	Встроенные эффекты редактора Gimp.	
12.	Назначение эффектов.	
13.	Использование эффектов графического редактора Gimp.	
14.	Использование эффектов графического редактора Gimp.	
15.	Использование эффектов графического редактора Gimp.	
16.	Использование эффектов графического редактора Gimp.	
17.	Использование эффектов графического редактора Gimp.	
18.	Понятие цвета и тона в цифровой графике.	
19.	Цветовая и тоновая коррекция фотографий.	
20.	Цветовая и тоновая коррекция фотографий.	
21.	Цветовая и тоновая коррекция фотографий.	
22.	Цветовая и тоновая коррекция фотографий.	
23.	Что такое ретушь, основные правила ретуширования.	
24.	Ретуширование и восстановление фотографий.	

25.	Ретуширование и восстановление фотографий.	
26.	Художественная обработка фотографий.	
27.	Художественная обработка фотографий.	
28.	Приёмы работы с текстом.	
29.	Создание художественного текста.	
30.	Создание художественного текста.	
31.	Разработка и создание проекта.	
32.	Разработка и создание проекта.	
33.	Защита проекта.	
34.	Защита проекта.	

2.2. Условия реализации программы

Таблица 2.2.1

Условия реализации программы

Аспекты	Характеристика (заполнить)
Материально-техническое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • рабочее место преподавателя и учащегося: моноблок, выход в Интернет по технологии xPON, сканер, принтер.
Информационное обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • ОС AstraLinux • Программа Gimp
Кадровое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • Учитель информатики высшей квалификационной категории

2.3. Формы аттестации

Формами аттестации являются:

- творческая работа
- практическая работа

2.4 Оценочные материалы

1. Тестовое задание «Выбор нескольких правильных ответов из предложенных альтернатив» – тестовое задание на выбор несколько правильных ответов из числа предложенных.
2. Задание на отработку навыков и умений в среде Gimp.
3. Итоговый проект.

2.5 Методические материалы

Краткое описание методики работы по программе:

– особенности организации образовательного процесса – дистанционно, в условиях сетевого взаимодействия;

– методы обучения – словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, проектный и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.)

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная.

Формы организации учебного занятия: объяснение, беседа, практическая работа, тест, проектная работа.

Педагогические технологии:

развивающее обучение;

проблемное обучение;

разно уровневое обучение;

исследовательские методы в обучении;

проектные методы обучения;

технологии использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;

информационно-коммуникационные технологии;

здоровьесберегающие технологии;

эвристическая беседа.

2.6 Список литературы

Основной

1. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
2. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
3. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
4. Тимофеев С.М. Работа в графическом редакторе GIMP Издательство: Эксмо-Пресс , 2010
5. Хахаев И. А. 1. И. Хахаев - Графический редактор Gimp. Первые шаги. ДМК-пресс, 2009г. – 220с.
6. Шишкин, В. В. Графический растровый редактор Gimp : учебное пособие / В. В. Шишкин, О. Ю. Шишкина, З. В. Степчева, – Ульяновск: УлГТУ, 2010. – 119 с

Дополнительный

7. Якушин А. The GIMP Gnu Image manipulation Program Редактирование изображений. – Open Office.ru, 2004.
8. Денис Колисниченко. GIMP 2. Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS (+ CD-ROM): Денис Колисниченко -- Санкт-Петербург, БХВ-Петербург. -- 2009.

Интернет-источники:

9. Статья про GIMP. [Электронный ресурс] - Электрон. текстовые данные (15 285 bytes). Режим доступа: <http://www.progimp.ru>;
10. Александр Прокудин. Руководство пользователя GIMP. [Электронный ресурс] / Прокудин А. - Электрон. текстовые данные - М., 2010.- Режим доступа: <http://docs.gimp.org/ru>;
11. Графический редактор GIMP: легкие уроки и простые примеры. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://knach.com>;
12. Технология работы с графической информацией. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.ppf.krasu.ru/informatica/graph/slide_graph.htm
13. Уроки по Gimp. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gimp.nas2.net/>