

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное автономное учреждение Амурской области
«Детский оздоровительный лагерь «Колосок»
Центр выявления и поддержки одарённых детей «Вега»

Программа рекомендована к
реализации Экспертным советом
ЦВПОД «Вега»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГАУ ДОЛ «Колосок»
/ _____ / В.В. Доля/
(подпись) (Ф.И.О.)

Протокол заседания
от « ____ » _____ 20 ____ г.
№ _____

« ____ » _____ 20 ____ г.
М.П.

Дополнительная образовательная программа интенсивного курса
«Графический дизайн. Векторная и растровая графика»
(с применением дистанционных образовательных технологий)

Направленность: художественно-эстетическая, техническая
Уровень программы: общеразвивающая
Возраст обучающихся: 13-15 лет
Срок реализации программы: 60 часов.

Ф.И.О.	Должность	Дата	Подпись
Ерёмина В.В.	Председатель экспертного совета ЦВПОД «Вега»		
Калашникова Ю.Б.	Зам. председателя экспертного совета ЦВПОД «Вега», по направлению «Искусство»		
Автор: Иванов К.Ю.	Педагог дополнительного образования ЦРСКД "АмурТех«центр" «Дом научной коллаборации им. академика РАН М.Т. Луценко»		

Благовещенск 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
Направленность программы.....	3
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	3
ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ.....	3
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.....	4
ОБЪЁМ И СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	5
Цель.....	5
Задачи.....	5
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	6
ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ПРОГРАММЫ.....	6
МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	6
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	6
УЧЕБНЫЙ ПЛАН	9
ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	10
ТАБЛИЦА НАВЫКОВ.....	12
МЕТОДЫ ОЦЕНКИ ТЕХНИЧЕСКИХ НАВЫКОВ.....	17
МЕТОДЫ ОЦЕНКИ НАВЫКОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ.....	19
МЕТОДЫ ОЦЕНКИ НАВЫКОВ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ И ОБЩЕНИЯ..	21
ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.....	23
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	24
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА.....	26
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ.....	27
ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ.....	28
Приложение 1	
Приложение 2	

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в российской федерации»; Распоряжения Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении стратегии развития воспитания в российской федерации на период до 2025 года»; Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей»; Приказа Министерства просвещения от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»; Устава государственного автономного учреждения Амурской области «Детский оздоровительный лагерь «Колосок» (ГАУ ДОЛ «Колосок»); Положения о Центре выявления и поддержки одарённых детей «Вега», созданного на базе ГАУ ДОЛ «Колосок», Лицензии ГАУ ДОЛ «Колосок» на образовательную деятельность и др. локальных актов учреждения.

Графический (компьютерный) дизайн находится на стыке двух категорий профессий: творческих (дизайнер, художник, проектировщик) и инженерных (программист). Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны без компьютерной графики.

Поэтому графический дизайн стал одним из самых увлекательных занятий для школьников. Потребность детей в умении выражать свои творческие идеи через графические проекты стала причиной создания обучающей программы дополнительного образования «Графический дизайн».

В процессе работы с компьютерной графикой у учащихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, активно расширяется кругозор, развиваются и тренируются восприятие, образное и критическое мышление, формируются исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения, а также развиваются навыки продуктивной коммуникации.

Направленность программы: художественно-эстетическая, техническая.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность программы заключается в комплексном рассмотрении дизайнерского продукта, развитии способности учащихся к созданию креативных, востребованных дизайн-проектов. Способности, которая является одним из ключевых требований к человеку в мире информации, так называемой компетенцией XXI века.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

В учебном курсе «Графический дизайн» используется подход проработки проектов. Каждый проект разделен на фазы, соответствующие процессам дизайна и разработки, начиная с планирования и анализа проекта и заканчивая его рецензированием и распространением. Учащиеся приобретают опыт, работая над реальными проектами, которые помогают им понять роли и процессы в широком спектре профессиональной

деятельности в сфере визуального дизайна. Чтобы приблизиться к среде профессиональной работы, учащиеся постепенно переносят свою работу из индивидуального процесса в коллективный процесс, сфокусированный на персональной работе и работе с клиентом. В проектах есть работы, требующие от учащихся планирования общения и дальнейшей оценки и улучшения совместной работы. Отдельное внимание было уделено развитию идей и принципов всестороннего эффективного общения с аудиторией.

Каждый проект содержит структуру материалов и ход работы над проектом, одновременно предоставляя педагогу свободу выбора уровня социального и технического взаимодействия, подходящего для учащихся.

Таким образом, техническая направленность программы дополняется художественными и социально-педагогическими аспектами.

Программа также отличается возможностями организации межпредметных связей.

Педагог по графическому дизайну может освещать некоторые темы совместно с преподавателями изобразительного искусства, бизнеса, русского языка и естественных наук. Учебный процесс может быть организован так, чтобы посещать вместе с учащимся занятия других преподавателей для смены обстановки или приглашать других преподавателей в класс, а также создавать проекты, которые включают материал других предметов.

Это особенно полезно при изучении следующих тем:

- *фотография*: преподаватель по фотомастерству может рассказать о процессе создания и обработки фотографии, «правиле третей» в фотографии.
- *графический дизайн*: преподаватель по искусству может рассказать о линиях, «правиле третей» в фотографии и о типографике.
- *дизайн макета*: преподаватель по искусству может рассказать о композиции, цветах и фигурах.
- *написание текстов*: преподаватель по русскому языку и литературе может научить учащихся писать тексты для различных аудиторий, например, для социальных сетей, брошюр или рекламных постеров.
- *проекты, охватывающие основные области знаний*: преподаватели по русскому языку, естественным наукам, математике или истории могут помочь в исследовании и поиске информации для проектов. при этом учащиеся смогут изучить дополнительную информацию в какой-либо области знаний, а не только получить навыки в сфере дизайна.
- *программы пакета Adobe* установлены в англоязычной версии, поэтому при изучении курса по графическому дизайну учащиеся расширяют свой словарный запас английского языка, произнося большое количество терминов, команд и общепринятых глаголов.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Программа ориентирована на учащихся в возрасте 13 - 15 лет, проявляющих творческие способности и/или интерес к современному искусству, инфографике, компьютерному дизайну, развитию аналитических и художественных способностей, заинтересованных в повышении своего образовательного уровня и нацеленных на раскрытие талантов.

ОБЪЕМ И СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на 2 месяца (60 часов), а также курс образовательных лекций и видеороликов, для самостоятельного изучения.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ направлена на повышение личной эффективности учащихся через гармоничное развитие компетенций, необходимых специалисту XXI века (навык креативного мышления, критического мышления, навык работы с изображением и текстом, с большими объемами данных, навык структурирования и образного представления информации, работы в графических редакторах и так далее), а также для развития творческого и инженерного мышления у учащихся.

ЗАДАЧИ

Обучающие.

- получить представление об основных принципах компьютерного и веб-дизайна;
- научиться методам представления дизайнерских объектов;
- научиться применять законы композиции в дизайнерских макетах;
- научиться применять различные графические эффекты;
- получить сведения о видах компьютерной графики;
- получить навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений;
- научиться создавать простые анимационные ролики;
- освоить элементы, необходимые при размещении готовых макетов в интернете или выводе на печать;
- освоить понятийный аппарат изучаемой дисциплины.

Развивающие.

- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;
- расширять кругозор воспитанников в области применения компьютера;
- развивать личную эффективность учащихся через освоение основ логической культуры;
- развивать аналитические способности через навык рефлексии;
- развивать коммуникативную компетентность в контексте причинно-следственных связей;
- развивать устойчивый познавательный интерес как свойство личности;
- развивать логическое мышление и навыки XXI века (критического и креативного мышления), работать над созданием синкретичного, нелинейного, мультимодального изображения.

Воспитательные:

- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу;
- воспитывать творчески активную и самостоятельную личность с нравственной позицией и нравственным самопознанием;
- содействовать в ходе занятий формированию основных мировоззренческих идей (например, материальности мира, причинно-следственных связей между явлениями, развития в природе и обществе, познаваемость мира и его закономерностей);
- содействовать эстетическому воспитанию учащихся;
- воспитывать экологическое, гуманистическое мышление, лояльное отношение к чужим взглядам, позиции, образу жизни.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Условия набора: для обучения по данной программе принимаются обучающиеся

прошедшие конкурсный отбор, согласно уставу учреждения и соответствующим локальным актам.

В группы принимаются обучающиеся, которые посещают образовательные организации дополнительного образования и обучаются по художественным направлениям.

Количество учащихся

1 год обучения: не менее 15 обучающихся – не более 40 обучающихся

Режим занятий

2 раза в неделю по 2 ч.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ПРОГРАММЫ.

Форма организации занятий - групповая

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Помещения: стационарное помещение для проведения занятий, достаточно просторное для реализации игровых и интерактивных технологий обучения, студия графического дизайн.

2. Техника: осветительные приборы, многофункциональное печатающее устройство, экран для демонстрации учебного кино, оборудование, воспроизводящего презентационный файл, мобильный класс.

3. Программное обеспечение: операционная система не ниже windows xp, редактор adobe photoshop (или аналог), редактор adobe illustrator (или аналог), редактор adobe indesign (или аналог), редактор powerpoint, internet.

4. Канцелярия: флипчарт, сменные листы, разноцветные маркеры, фломастеры, цветные карандаши, пластилин, двусторонний и односторонний скотч, стикеры, жесткие папки, бумага, ручки, тренировочные раздаточные и демонстрационные материалы, бейджи.

Дистанционная образовательная система moodle: платформа moodle.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

Ученик

- умеет произвести нравственно-эстетическое оценивание (отношение к миру, художественный вкус);
- демонстрирует навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий;
- развивает умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка, живописи, скульптуры и др.;
- получает представление об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- овладевает первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- развивает способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость информационной подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества;
- проявляет готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению;
- выказывает способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств икт.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Познавательные универсальные учебные действия:

- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;
- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую;
- умение выбирать форму представления графической информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение ставить вопросы (инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации);
- умение корректно разрешать конфликты;
- умение выражать свои мысли;
- умение управлять поведением своим и партнера (контроль, коррекция, оценка действий партнера);
- умение планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками (определение целей, функций участников, способов взаимодействия).
- умение слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной

деятельности.

Предметные результаты

- овладение основными понятиями о представлении графической информации;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- представление о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации; получение основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- овладение навыками и умениями безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- понимание принципов построения компьютерной анимации;
- знание форматов графических файлов;
- овладение понятиями о среде и режиме работы графических редакторов;
- овладение понятием проекта;
- различение типов проектов и их проектных продуктов;
- умение создавать презентацию проекта;
- умение следовать этапам выполнения проекта и структуре проекта.

В результате освоения программы, учащиеся будут знать/понимать:

- основы композиции и цвета;
- виды компьютерной графики, их различия;
- основы типографики;
- особенности компьютерного дизайна;
- способы создания и редактирования векторных изображений;
- способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями;
- инфографику;
- сервисы статистики;
- диаграммы и схемы: онлайн сервисы и программы adobe illustrator, adobe indesign и photoshop;
- этапы дизайна и методы;
- модульные системы в графическом дизайне.

будут уметь:

- создавать различные дизайн — макеты;
- осуществлять выбор редактора в соответствии с решением графической задачи;
- создавать композиции векторной графики;
- работать с текстом;
- создавать мотивационный постер, визитки, логотипы, коллажи, портфолио;
- работать в программах adobe illustrator, adobe indesign photoshop;
- самостоятельно выполнять поставленные задачи;
- создавать брошюры, рекламное объявление, финальное портфолио;
- разрабатывать структуру книги с использованием мастер-шаблонов.

будут владеть:

- внимательностью, терпением, упорством в достижении цели;
- положительным отношением к труду в области компьютерного дизайна;
- созданием и редактированием многослойных растровых изображений;
- редакторами в соответствии с решением графической задачи;

- отношением к компьютеру, как к средству повышения своего профессионального уровня;
- интересом к профессиям как дизайнер, web-мастер, полиграфист, верстальщик;
- автоматизацией визуализации карт;
- навыками работы в программах Adobe Illustrator и Photoshop;
- контролем публикаций.

Компетенции личностного самосовершенствования: умение организовать свое рабочее время, распределить силы, максимально использовать свои личные качества при создании дизайн-проектов; определять личные профессиональные перспективы и выбрать наиболее приемлемый путь достижения профессиональных ориентиров; умение оценивать свои достижения.

Полугодовое и годовое отчетное мероприятие - презентация индивидуальных проектов. Полугодовое и годовое отчетное мероприятие проводится в конце каждого полугодия.

Проектная деятельность: а) теория; б) практика.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1-ый год обучения					
1.	РАЗДЕЛ I. Основы композиции и цвета	2	2	-	Тест Творческое задание
2.	РАЗДЕЛ II. Программа Adobe Illustrator. Часть 1.	4	2	2	Контрольные задания, творческие задания
ПРОЕКТ 1. «Создание составного контура простой фигуры» (Акула, золотая рыбка, олень – на выбор участника)		6	1	5	Презентация проекта
3.	РАЗДЕЛ II. Программа Adobe Illustrator. часть 2.	2	1	1	Контрольные задания, творческие задания
4.	РАЗДЕЛ III. Основы работать с текстом	1	1	-	Тест Творческое задание
ПРОЕКТ 2. «Логотип»		4	0,5	3,5	Презентация проекта
ПРОЕКТ 3. «Визитка, разработка стикеров для социальных сетей»		6	1	5	Презентация проекта
5.	РАЗДЕЛ IV. Программа Photoshop. Часть 1.	1	1	-	Контрольные задания, творческие задания
ПРОЕКТ 4. «Постер»		8	1	7	Презентация проекта

6.	РАЗДЕЛ IV. Программа Photoshop. Часть 2.	2	1	1	Контрольные задания, творческие задания
7.	РАЗДЕЛ V. Синтез программ пакета ADOBE	3	2	1	Тест Творческое задание
ПРОЕКТ 5. «Создание цифрового портрета»		8	1	7	Презентация проекта
8.	РАЗДЕЛ II. Программа Adobe Illustrator. Часть 3	2	2	-	Контрольные задания Творческие задания
9.	РАЗДЕЛ IV. Программа Photoshop. Часть 3	2	2	-	Контрольные задания Творческие задания
10.	ПРОЕКТ 6. «Разработка дизайна элементов брендбука в соответствии с техническим заданием»	8	0,5	7,5	Презентация проекта
11.	Итоговое аттестационное занятие	1	-	1	Выполнение тестового задания
ИТОГО					

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» — интенсивный учебный курс, состоящий из отдельных проектов, который предназначен для получения профессиональных и коммуникационных знаний и умений в области графического дизайна и полиграфии с помощью программных средств корпорации Adobe. Учебный курс «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» развивает четыре ключевые области навыков:

- управление проектом и совместная работа;
- дизайн;
- исследования и общение;
- профессиональная печатная продукция с использованием дизайнерских графических инструментов.

Учащиеся получают эти ключевые навыки по спирали — каждый проект добавляет более сложные навыки к основным умениям. учащиеся овладевают навыками графического дизайна, фотографии, печати и дизайна макетов, а также печатного производства.

Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей. Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием персонального компьютера (до 65% учебного времени) по всем темам, занятия включают здоровьесберегающие технологии: организационные моменты, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

работа с персональным компьютером проводится по трем формам:

Демонстрационная - работу на эвм выполняет учитель, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах.

Фронтальная - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах

части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны учителя.

Для выполнения творческих работ используется технология проектов.

Педагог использует различные группы методов для реализации программы:

1. По типу представления материалов:
 - практический (работа с аппаратно-программным обеспечением);
 - наглядный (фото и видеоматериалы, скриншоты рабочих окон компьютерных программ, знакомство с интернет-ресурсами);
 - словесный (инструктажи, беседы, разъяснения);
 - игровой (игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, досуговые игры).
2. По типу познавательной деятельности:
 - репродуктивные: ученик следует схеме выполнения задания, показанной педагогом и прописанной в инструкции
 - продуктивные: инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный); работа с литературой (изучение специальной литературы); создание работы по собственному эскизу; создание проблемной ситуации, построение алгоритма создания композиции и т.д.
3. В программе применяются все группы методов по степени логичности подхода: индуктивный, дедуктивный, аналитический, синтетический.

Учебный курс затрагивает каждую из этих областей, используя подход проработки проектов. Каждый проект разделен на фазы, соответствующие процессам дизайна и разработки, начиная с планирования и анализа проекта и заканчивая его рецензированием и распространением. Учащиеся приобретают опыт, работая над реальными проектами, которые помогают им понять роли и процессы в широком спектре профессиональной деятельности в сфере визуального дизайна. Чтобы приблизиться к среде профессиональной работы, учащиеся постепенно переносят свою работу из индивидуального процесса в коллективный процесс, сфокусированный на персональной работе и работе с клиентом. В проектах есть работы, требующие от учащихся планирования общения и дальнейшей оценки и улучшения совместной работы. Отдельное внимание было уделено развитию идей и принципов всестороннего эффективного общения с аудиторией.

Каждый проект содержит структуру материалов и ход работы над проектом, одновременно предоставляя педагогу свободу выбора уровня социального и технического взаимодействия, подходящего для учащихся.

Промежуточный контроль предусмотрен 2 раза в год (декабрь, май) для выявления уровня освоения программы учащимися и корректировка процесса обучения. Заполняется диагностическая карта оценки результатов учащегося по дополнительной образовательной программе (приложение 1).

Итоговый контроль - полученные сведения заносятся в диагностическую карту оценки результатов учащегося по дополнительной образовательной программе (приложение 1). Педагог оценивает результаты освоения программы группой учащихся в конце каждого полугодия, осуществляет итоговую аттестацию в конце учебного года, записывая их в диагностическую карту оценки результатов освоения учащимися дополнительной образовательной программы (приложение 2).

ТАБЛИЦА НАВЫКОВ на примере отдельных проектов

	Управление проектом	Дизайн	Исследование и общение	Технические навыки
<p>Проект 2: Логотип. <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Понимание и выбор формата файла; • Изучение теории цвета и принципов дизайна; • Понимание важности процесса редизайна. 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и создание логотипа; • Организация и управление графических элементов и иллюстрации 	<ul style="list-style-type: none"> • Понимание и применение принципов дизайна; • Понимание и применение принципов теории цвета; • Определение различий цветовых режимов; • Понимание принципов управления цветом; • Создание эскизов; • Соцдание и редактирование графических элементов и иллюстраций; • Дизайн для определённой аудитории и задач. 	<ul style="list-style-type: none"> • Исследование логотипов; • Критика дизайна; • Передача целей и задач; • Передача и представление дизайнерских решений; • Получение отзывов о проекте. 	<p><i>Программа Adobe Photoshop/</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Использование направляющих и лееек; • Понимание области применения векторной и растровой графики; • Использование образцов цветов; • Рисование; • Создание линий; • Создание и модификация фигур; • Создание векторных масок; • Добавление текста к изображениям; • Подготовка изображений для публикации в сети интернет; • Подготовка изображений для печати; • Подготовка изображений для видеомонтажа;

				<p><i>Программа Adobe Illustrator</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Понимание интерфейса программы Adobe Illustrator; • Создание векторного изображения; • Трассировка фотографии в векторное изображение; • Создание линий; • Рисование; • Создание и преобразование фигур; • Использование градиентов.
<p>Проект 3: «Визитка, разработка стикеров для социальных сетей» <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Рецензирование и редизайн; • Дизайн для определённой цели и в определённом стиле; • Подготовка к профессиональной печати. 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и управление многоэтапными проектами; • Применение различных типов ресурсов; • Рецензирование проекта; • Определение целевой аудитории; • Выбор и использование соответствующих приложений; • Безопасное правовое и ответственное использование элементов графического дизайна. 	<ul style="list-style-type: none"> • Понимание важности типографики; • Понимание связи между цветом, типографикой, макетом и стилем; • Достижение удобочитаемости; • Редизайн в соответствии с отзывами; • Понимание различных печатных форматов; • Понимание устоявшихся методов дизайна; 	<ul style="list-style-type: none"> • Оценка и анализ визитной карточки; • Предоставление конструктивной критики и отзывов; • Демонстрация личной ответственности путём редизайна на основе отзывов; • Представление дизайн-макета группе; • Планирование стратегий выполнения запроса; 	<p><i>Программа Adobe Photoshop</i></p> <p>Изменение размеров и кадрирование изображений;</p> <p>Применение фильтров, таких как Эффекты освещения (Lighting Effects) или Блик (LensFlare);</p> <p><i>Программа Adobe Illustrator</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Настройка свойств документа, включая единицы измерения и размеры полей

		<ul style="list-style-type: none"> • Понимание принципов печатного дизайна; • Дизайн для определённой аудитории; • Создание оригинального произведения. 	<ul style="list-style-type: none"> • Редизайн визитных карточек с коллегами и преподавателями. 	<ul style="list-style-type: none"> • Добавление и изменение текста • Применение инструментов выравнивания, линеек, направляющих и сетки
<p>Проект 4: «Постер» <i>Цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Принципы композиции изображения; • Методы улучшения цвета и приёмы ретуширования; • Понимание важности форматов и размеров файлов, а также разрешения изображения 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и создание коллажа; • Организация и управление изображениями; • Управление файлами и использование соглашений по именованию файлов. 	<ul style="list-style-type: none"> • Понимание композиции изображения; • Понимание коррекции цвета и эффектов; • Понимание форматов и размеров файлов, а также разрешения изображения; • Понимание источника изображения; • Понимание методик построения визуальной иерархии. 	<ul style="list-style-type: none"> • Четкая передача информации, использование корректной терминологии; • Понимание вопросов соблюдения авторских прав и надлежащее использование материалов; • Анализ и критика фотографий. 	<p><i>Общие</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Использование цифрового фотоаппарата; • Сканирование изображений. <p><i>Программа Adobe Photoshop</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Понимание интерфейса программы Adobe Photoshop; • Импорт и обработка файлов различных форматов; • Работа со слоями; • Ретуширование фотографий с помощью соответствующих инструментов; • Коррекция яркости и контраста; • Коррекция уровней и цвета; • Кадрирование, изменение размера и

				поворот изображений; <ul style="list-style-type: none"> • Объединение нескольких изображений; • Трансформация изображений; • Создание PDF-файлов.
Проект 5: «Создание цифрового портрета» <i>Цели:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Дизайн портрета; • Демонстрация навыков; • Изучение карьерных возможностей и профессиональное развитие. 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и создание PDF- портфолио; • Организация и управление контентом • Рецензирование и редизайн; • Создание блок-схем. 	<ul style="list-style-type: none"> • Изучение и соблюдение единообразного цветового стиля и стиля оформления; • Дизайн страниц, выдержанных в едином стиле; • Дизайн для определенной аудитории и задач. 	<ul style="list-style-type: none"> • Изучение и исследование карьерных возможностей в области печатного производства; • Передача информации определенной аудитории; • Определени е целей и способов применения портфолио; • Требования и обеспечение обратной связи. 	<ul style="list-style-type: none"> • Создание вебфотогалереи; • Создание портфолио; • Создание пакета из нескольких документов.
Проект 6: «Разработка дизайна элементов брендбука в соответствии с техническим заданием» <i>Цели:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Соблюдение единого стиля дизайна; • Презентация и отзывы 	<ul style="list-style-type: none"> • Планирование и создание PDF- портфолио; • Организация и управление контентом; • Рецензирование и редизайн; • Конструктивная критика; 	<ul style="list-style-type: none"> • Соблюдение единообразного цветового стиля и стиля оформления; • Дизайн логически связанных между собой страниц; • Дизайн для 	<ul style="list-style-type: none"> • Передача информации определенной аудитории; • Планирован ие и реализация исследователь ских стратегий; 	<i>Программы пакета Adobe</i> <ul style="list-style-type: none"> • Создание пакета из нескольких документов

<p>клиента и коллег;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развитие в профессиональном плане и планирование карьерных возможностей. 	<ul style="list-style-type: none"> • Создание блок-схем. 	<p>определенной аудитории и задач.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Понимание и практическое применение базовых навыков карьерного роста: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Навыки поиска работы; ▪ Навыки самопрезентации; ▪ Инициация и обеспечение обратной связи; ▪ Учет критических замечаний; ▪ Демонстрация результатов реализации целей редизайна; ▪ Создание маркетингового плана. 	
---	---	--	---	--

МЕТОДЫ ОЦЕНКИ ТЕХНИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

Категория	0 — не соответствует ожиданиям	3 — соответствует ожиданиям	5 — превосходит ожидания
Обработка изображений	Изображения недостаточно качественно обработаны и не всегда демонстрируют надлежащее применение методик и инструментов.	Изображения достаточно качественно обработаны, с применением различных методик и инструментов, таких как коррекция цвета, фильтры, ретуширование, трансформирование и режимы наложения.	Изображения качественно обработаны, с применением всего набора техник и инструментов, таких как коррекция цвета, фильтры, ретуширование, трансформирование и режимы наложения.
Иллюстрации	Иллюстрации плохо нарисованы и не всегда демонстрируют применение надлежащих инструментов фигур и эффектов.	Иллюстрации достаточно хорошо нарисованы с помощью различных инструментов фигур и эффектов.	Иллюстрации хорошо и четко нарисованы, благодаря эффективному применению полного диапазона инструментов фигур и эффектов.
Цвет	Цвет выбран неудачно и обычно не подходит для печати, публикации во всемирной паутине или видеомонтажа.	Цвета, в основном, выбраны удачно и обычно подходят для печати, публикации во всемирной паутине или видеомонтажа.	Цвета выбраны удачно и подходят для печати, публикации во всемирной паутине или видеомонтажа.
Оптимизация	Качество изображений невысокое или размер файла слишком велик.	Качество и размер изображений достаточно хорошо сбалансированы.	Качество и размер изображений отлично сбалансированы.

<p>Использование инструментов</p>	<p>Учащийся часто спрашивает, какой инструмент следует использовать для создания необходимых элементов и эффектов. самостоятельно не использует доступную информацию об инструментах. неэффективно использует инструменты.</p>	<p>Учащийся обычно знает, какой инструмент следует использовать для создания необходимых элементов и эффектов, но иногда ему приходится напоминать о необходимости применения доступной информации об инструментах. эффективно использует большинство инструментов.</p>	<p>Учащийся знает, какой инструмент следует использовать для создания необходимых элементов и эффектов, или самостоятельно использует доступные ресурсы, чтобы получить необходимую информацию. эффективно использует инструменты.</p>
--	--	---	--

МЕТОДЫ ОЦЕНКИ НАВЫКОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Категория	0 – не соответствует ожиданиям	3 – соответствует ожиданиям	5 – превосходит ожидания
Композиция	Неудачно используется свободное пространство, симметрия и фокус. Страницы (и элементы на страницах) обрезаны неудачно или окружены слишком большим свободным пространством.	В некоторой степени удачно используется свободное пространство, симметрия и фокус. Страницы (и элементы на страницах) обычно неплохо вписываются в свои границы.	Свободное пространство, симметрия и фокус применяются достаточно эффективно. Страницы (и элементы на страницах) очень хорошо вписываются в свои границы.
Цвет	Цвета не сочетаются и Не отражают стиль дизайна. Фоновый цвет не соответствует тексту и изображениям. Из-за используемых цветов текст сложно читается или не читается совсем.	Цвета более или менее дополняют друг друга. Фоновый цвет подходит к стилю текста и изображениям. Цвета не влияют на читабельность.	Цвета сочетаются друг с другом, подчеркивая дизайнерский стиль. Фоновый цвет дополняет изображения и стиль текста. Благодаря цветам текст проще читать.
Типографика	Текст сложно прочитать. Свободное пространство используется неэффективно. Шрифт и текстовые эффекты не сочетаются с дизайнерским стилем и мешают прочтению текста.	Текст легко читается. Кегль шрифта передает информацию и вписывается в общий дизайн сайта. Свободное пространство вокруг текста способствует простоте чтения текста и вписывается в дизайн. Шрифт и текстовые эффекты сочетаются с дизайном и способствуют прочтению текста.	Текст легко прочитать, и выбранные шрифты отвечают задачам дизайна. Кегли шрифта расставляют нужные акценты и отражают иерархию. Свободное пространство вокруг текста прекрасно способствует легкости чтения текста и сочетается с дизайном. Шрифт и текстовые эффекты помогают отразить стиль. Благодаря цвету, размеру.
Макет	Макет и стили страниц не единообразны. Макет не	Макет и стиль страниц единообразны. Макет	Макет и стиль всех страниц единообразны и согласованы.

	способствует доступности всего контента и графических элементов, инстинктивно не понятен.	способствует доступности основной части контента. Интуитивно не понятен. Отдельные фрагменты текста и графические объекты трудно заметить или прочитать.	Макет способствует доступности всего контента и интуитивно понятен.
Применение Технических элементов в программах Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator или Adobe Acrobat	Использование технических приемов не влияет на восприятие аудитории (благодаря легкости чтения, удобной навигации и так далее) или не поддерживает общую идею и цели проекта.	Использование технических приемов и эффектов последовательно соответствует целям и идее проекта, но не влияет на восприятие аудитории (благодаря легкости чтения, удобной навигации и так далее). Использование этих приемов или эффектов оправданно, не чрезмерно и не отвлекает от главной идеи.	Использование технических приемов и эффектов положительно влияет на восприятие аудитории (благодаря легкости чтения, удобной навигации и так далее) и поддерживает общую идею и цели проекта. Использование этих приемов или эффектов оправданно, не чрезмерно и не отвлекает от главной идеи.
План проекта	План проекта содержит неполную или противоречивую информацию о проекте.	План проекта содержит Полную информацию, однако, ее несколько сложно интерпретировать.	План проекта содержит полную, тщательно подобранную и очень точную информацию.

МЕТОДЫ ОЦЕНКИ НАВЫКОВ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ И ОБЩЕНИЯ

Категория	0 – не соответствует ожиданиям	3 – соответствует ожиданиям	5 – превосходит ожидания
Процесс дизайна	Процесс дизайна не включает все необходимые элементы, например, эскизы, композиции дизайна, планы проекта и комментарии по проекту. Финальный продукт не полностью отражает предложения и отзывы по проекту.	Процесс дизайна включает необходимые элементы, например, эскизы, композиции дизайна, планы проекта и комментарии по проекту. Финальный продукт отражает предложения по проекту, но необходимы определенные правки на основании отзывов.	Процесс дизайна включает все необходимые элементы, например, эскизы, композиции дизайна, планы проекта и комментарии по проекту. Финальный продукт точно отражает предложения по проекту, включая сборку и черновой монтаж на основании отзывов и продуманных проектных решений, принятых при проектировании.
Отзывы	Рецензии проектов других учащихся неадекватны с точки зрения контента и дизайна. Используется непрофессиональная лексика, отзывы часто неконструктивны.	Рецензии проектов других учащихся включают некоторый анализ контента и дизайна. Используется достаточно профессиональная лексика, комментарии связаны с контентом и дизайном. Отзывы не всегда конструктивны.	Рецензии проектов других учащихся включают тщательный и глубокий анализ контента и дизайна. Используется точная профессиональная лексика, комментарии связаны с контентом и дизайном. Отзывы всегда конструктивны.
Презентация	Презентации содержат незначительное количество информации о целях и требованиях проекта.	Презентации содержат информацию о целях и требованиях проекта.	Презентации содержат точную и полную информацию о целях и требованиях проекта.
Работа в команде	Учащийся не сотрудничает с другими учащимися и не предоставляет отзывы и помощь. Выполняет выделенную ему роль в	Учащийся сотрудничает с другими учащимися и предоставляет отзывы и помощь. Выполняет выделенную ему роль в	Учащийся сотрудничает с другими учащимися и предоставляет отзывы и помощь. Выполняет выделенную ему роль в

	команде, но не вносит равный вклад в работу над проектом. Не советуется с другими членами команды, принимая важные решения по проекту. Не помогает другим в развитии определенных навыков.	команде, вносит равный вклад в работу над проектом. Иногда советуется с другими членами команды, принимая важные решения по проекту, но прилагает лишь минимальные усилия, чтобы помочь другим в развитии определенных навыков.	команде, вносит равный вклад в работу над проектом. Советуется с другими членами команды, вынося важные решения по проекту, добровольно помогает другим в развитии определенных навыков для завершения проекта.
--	--	---	---

Индивидуальная учебная деятельность сочетается с проектными формами работы по созданию графических изображений.

Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе практических работ. Задания выполняются на персональном компьютере с установленными программами Adobe Photoshop, Illustrator и InDesign (и их аналогами). Наряду с индивидуальной широко применяется и групповая работа, преимущественно в проектной форме. В задачи учителя входит создание условий для согласования понятий, которые будут использованы учащимися в конструировании авторских разработок. Выполнение проекта завершается защитой результата с последующей самооценкой.

Отбор методов обучения обусловлен необходимостью формирования информационной и коммуникативной компетентностей учащихся. Решение этой задачи обеспечено наличием в программе элементов указанных компетенций, таких как:

- Социально-практическая значимость компетенции (для чего необходимо уметь создавать, обрабатывать графические и анимационные документы);
- Личностная значимость компетенции (зачем ученику необходимо быть компетентным в области технологий создания анимации);
- Перечень реальных объектов действительности, относящихся к данным компетенциям (документ, объект документа, компьютер, компьютерная программа и др.);
- Знания, умения и навыки, относящиеся к этим объектам;
- Способы деятельности по отношению к изучаемым объектам;
- Минимально необходимый опыт деятельности ученика в сфере указанных компетенций;
- Индикаторы — учебные и контрольно-оценочные задания по определению компетентности ученика.

Методы, используемые при реализации программы:

- Практический (работа с аппаратно-программным обеспечением);
- Наглядный (фото и видеоматериалы, скриншоты рабочих окон компьютерных программ);
- Словесный (инструктажи, беседы, разъяснения);
- Игровой (игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, досуговые игры);
- Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);

- Работа с литературой (изучение специальной литературы);
- Знакомство с интернет-ресурсами.

В программе применяются приемы: создание проблемной ситуации, построение алгоритма

Создания композиции и т.д.

Современные педагогические технологии в сочетании с современными информационными технологиями могут существенно повысить эффективность образовательного процесса, решить стоящие перед педагогом задачи воспитания всесторонне развитой, творчески свободной личности.

В ходе обучения проводятся тестовые испытания для определения глубины знаний.

Контрольные замеры обеспечивают эффективную обратную связь, позволяющую учащимся корректировать собственную деятельность.

Каждый проект имеет определенные критерии для оценки и самооценки.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Уровень освоения	Показатели		Целеполагание	Требование к результативности освоения программы
	Срок реализации	Максимальный объём программы		
Общеобразовательная	1 месяц	32 часа, а также курс материалов для самостоятельного изучения	Формирование и развитие творческих способностей детей; формирование общей культуры учащихся; удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуально, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени.	Освоение прогнозируемых результатов программы

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№ п/п	Раздел/Тема	Форма проведения занятий	Приёмы и методы	Дидактический материал	Формы подведения итогов
1.	РАЗДЕЛ I. Основы композиции и цвета.	Индивидуально-групповая, практическая демонстрационная, лекционная, мини-конкурс.	<u>Приёмы:</u> Объяснительно-иллюстративный, самооценка, выполнение практических заданий, частично-поисковый. <u>Эмоциональные</u>	Карточки с заданиями, демонстрационные программы, лекции «Композиция в дизайне» Сайт ПДО Презентация «Виды композиции». Компьютерный кабинет с установленными графическими редакторами, с учебными столами для теоретического обучения, доступ в интернет, доска маркерная, маркеры, тетради, ручки.	Тест. Творческое задание.
2.	РАЗДЕЛ II. Программа Adobe Photoshop.	Индивидуально-групповая, практическая, демонстрация, лекция, беседа.	<u>методы:</u> новых знаний, поощрение, создание ситуации успеха. <u>Познавательные:</u>	Компьютерный кабинет с установленным редактором Adobe Illustrator, с учебными столами для теоретического обучения, доступ в интернет, доска маркерная, маркеры, тетради, ручки, технические данные и контент.	Контрольные задания. Творческие задания.
3.	РАЗДЕЛ III. Основы типографики и как работать с текстом.	Индивидуально-групповая, практическая, демонстрация, лекция, мини-конкурс.	Слушание, получение учебные дискуссии. <u>Социальные методы:</u> Создание ситуации взаимопомощи. <u>Практические:</u> Диалог, дискуссия,	Карточки с заданиями, демонстрационные материалы и программы, лекции «Основы типографики». Сайт ПДО презентация «Основы типографики» Компьютерный кабинет с установленными графическими редакторами, с учебными столами для теоретического обучения., доступ в интернет, доска маркерная, маркеры, тетради, ручки.	Тест. Творческое задание.

4.	РАЗДЕЛ IV. Программа Adobe Photoshop	Индивидуально-групповая, практическая, демонстрация, лекция, беседа.	коммуникативные навыки, разбор нового материала, создание, представление проектов, презентаций.	Компьютерный класс с установленным редактором Adobe Photoshop, с учебными столами для теоретического обучения, доступ в интернет, доска маркерная, маркеры, тетради, ручки, технические данные и контент.	Контрольные задания. Творческие задания.
5.	РАЗДЕЛ V. Инфографика	Индивидуально-групповая, практическая, демонстрация, лекция, мини-конкурс.		Карточки с заданиями, демонстрационные программы, лекции «Инфографика». Компьютерный кабинет с установленными графическими редакторами, с учебными столами для технического обучения, доступ в Интернет, доска маркерная, маркеры; тетради, ручки.	Тест. Творческое задание.
6.	ПРОЕКТЫ	Индивидуально-групповая, проектная.		Компьютерный кабинет с установленными графическими редакторами Adobe, с учебными столами для начального проектирования, доступ в интернет, доска маркерная, маркеры; тетради, ручки, технические данные и контент.	Презентация, самооценка и оценка проекта по критериям.

При обучении по программе «Графический дизайн» необходимо использование наглядных пособий, демонстрация учебного кино, разработка игр, направленных на развитие коммуникативной и познавательной компетентности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс (+ CD). - М.: Эксмо, 2014. - 592 с.
2. Adobe Photoshop CS официальный учебный курс: Пер. с англ. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2009. - 576 с. ил.
3. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна/ И.Б.Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
4. Бурлаков М.В. Эффекты в программах растровой графики. Справочное пособие. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2010. - 70 с.
5. Глушаков С.В. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel / С.В. Глушаков. - Москва: РГГУ, 2008. - 329 с.
6. Гурский Юрий. Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский , Андрей Жвалевский , Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2011. - 704 с.Корабельникова Г.Б. Adobe Photoshop 6.0 в теории и на практике - Минск: Новое знание, 2012. - 147 с.
7. Иттен Й. Искусство цвета. – М.: Изд. Д.Аронов, 2001. – 96 с., ил.
8. Иттен Й. Искусство формы.– М.: Изд. Д.Аронов, 2001. – 136 с., ил.
9. Карлинс Дэвид. Забавные трюки и приемы работы в Adobe Illustrator CS2 / Дэвид Карлинс Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
10. Карлинс Дэвид. Оригинальные проекты для Adobe Illustrator CS2. Как стать гением дизайна за 5 минут / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
11. Климов Александр. MS Agent. Графические персонажи для интерфейсов (+ CDROM) / Александр Климов. - М.: БХВ-Петербург, 2005. - 342 с.
12. Крам Р. Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. - М.: Питер, 2015. - 729 с.
13. Лаптев, В. В. Изобразительная статистика. Введение в инфографику / В.В. Лаптев. - М.: Эйдос, 2012. - 180 с.
14. Маккэндлесс Дэвид. Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении / Дэвид Маккэндлесс. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 264 с.
15. Оквин Д. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера: Пер. с англ. - М.: Вильямс, 2002. - 96 с.
16. Петров М.Н, Молочков В.П. Компьютерная графика. - СПб: - Питер, 2002. - 736 с.: ил.
17. Пономаренко Сергей Adobe Illustrator CS. Наиболее полное руководство / Сергей Пономаренко. - М.: БХВ-Петербург, 2004. - 768 с.
18. Смикиклас Марк. Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / Марк Смикиклас. - М.: Питер, 2012. - 102 с.
19. Тутубалин Д.К., Ушаков Д.А. Компьютерная графика. Adobe Photoshop: Учебное пособие. - Томск: Изд. 2-е, 2008. - 131 с.
20. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Illustrator CS5 / Е. Тучкевич. - М.: БХВ-Петербург, 2011. - 352 с.
21. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. - М.: ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, Лаборатория базовых знаний, 2010. - 157 с.
22. Цифровой дизайн. Основы веб-проектирования с помощью инструментов Adobe. - М.: Рид Групп, 2011. - 768 с.
23. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн. Самоучитель. - СПб: - Питер, 2011. - 320 с.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна/ И.Б. Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
2. Гурский Юрий. Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский , Андрей Жвалевский , Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2011. - 704 с.
3. Иттен Й. Искусство цвета. – М.: Изд. Д.Аронов, 2001. – 96 с., ил.
4. Иттен Й. Искусство формы.– М.: Изд. Д.Аронов, 2001. – 136 с., ил.
5. Крам Р. Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. - М.: Питер, 2015. - 729 с.
6. Маккэндлесс, Дэвид Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении / Дэвид Маккэндлесс. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 264 с.
7. Смикиклас Марк. Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / Марк Смикиклас. - М.: Питер, 2012. - 102 с.
8. Тоузленд Мартин. Инфографика. Мир, каким вы никогда не видели его прежде / Мартин Тоузленд , Саймон Тоузленд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 208 с.
9. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. - М.: ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, Лаборатория базовых знаний, 2010. - 157 с.
10. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн. Самоучитель. - СПб: - Питер, 2011. - 320 с.

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. Арт-каталог. Собрание живописи, графики и скульптуры: [сайт]. Режим доступа: <http://www.art-catalog.ru/>
2. Британский музей дизайна: [сайт]. Режим доступа: <http://designmuseum.org/>
3. Институт Букминстера Фуллера: [сайт]. Режим доступа: <http://bfi.org>
4. Мир дизайна: [сайт]. Режим доступа: <http://www.sredaboom.ru/>
5. Мировая доска вдохновения – Pinterest: [сайт]. Режим доступа: [https://www.pinterest.ru/Российская история в зеркале изобразительного искусства:](https://www.pinterest.ru/Российская_история_в_зеркале_изобразительного_искусства/) [сайт]. Режим доступа: <http://history.sgu.ru/>
6. Музей современного искусства (МОМА) в Нью-Йорке: [сайт]. Режим доступа: <http://www.moma.org/collection/>
7. Сайт-портфолио только одностраничных сайтов. Режим доступа: <https://landbook.com/>
8. Сетевая платформа для творческих людей. Behance: [сайт]. Режим доступа: <https://www.behance.net/>
9. Создания собственной доски вдохновения: [сайт]. Режим доступа: <http://www.gomoodboard.com/>

Диагностическая карта оценки результатов учащегося по дополнительной образовательной программе.

ФИО педагога _____	Уровень освоения программы (итоговый)
Название программы _____	
Номер группы _____	
ФИО обучающегося _____	
Творческие достижения обучающегося _____	

Алгоритм подсчёта результатов:

1. Подсчитывается количество баллов по каждому учащемуся;
2. Определяется уровень освоения образовательной программы по сумме баллов

Критерии	Показатели (баллы)	Промежуточная аттестация		Итоговая аттестация
		I полугодие	II полугодие	
1. Временные затраты на освоение программы				
- посещение менее 30% занятий по программе	1			
- посещение от 30% до 70% занятий по программе	2			
- посещение более 70% занятий по программе	3			
2. Критерии оценки уровня предметных результатов учащихся				
- теоретический уровень (знания)	1			
- практический уровень (умения, навыки)	1			
- проявление творческих решений (на уровне объединения)	1			
3. Критерии оценки уровня метапредметных результатов учащихся				
- познавательные (работа с информацией, исследовательская деятельность)	1			
- регулятивные (саморегуляция, целеполагание, способность к преодолению препятствий и стрессовых ситуаций)	1			
- коммуникативные компетенции (сотрудничество, работа в	1			

<i>команде на общий результат)</i>					
4. Критерии оценки уровня развития личностных результатов учащихся					
<i>- ответственное отношение к занятиям</i>		1			
<i>- соответствие социально-этическим нормам поведения</i>		1			
<i>- приверженность гуманистическим ценностям</i>		1			
5. Учёт творческих достижений учащегося (учитывается максимальный уровень достижений из перечисленных)					
<i>- уровень учреждения</i>		1			
<i>- уровень района, города, области</i>		3			
<i>- всероссийский или международный уровень</i>		5			
Сумма баллов:					
Уровень:	Начальный	1-5	I	I	I
	Средний	6-10	II	II	II
	Высокий	11-15	III	III	III
Дата собеседования:					
Подпись педагога, осуществляющего оценивание:					

Диагностическая карта оценки результатов освоения учащимися дополнительной образовательной программы

ФИО педагога _____

Название программы _____

Номер группы _____

Период обучения _____

Уровень освоения программы

I _____ %

II _____ %

III _____ %

Алгоритм заполнения карты:

1. Педагог оценивает результаты освоения программы группой учащихся в конце каждого полугодия;
2. Педагог осуществляет итоговую аттестацию в конце учебного года;
3. № 5* - учитывается только для программ со сроком реализации более одного года

Параметры результативности	Промежуточная аттестация		Итоговая аттестация
	I полугодие	II полугодие	
1. Количество учащихся, посещающих занятия			
2. Используемые формы контроля:			
3. Количество учащихся в %, освоивших программу (этап) в разной степени:			
- I начальный уровень			
- II средний уровень			
- III высокий уровень			
4. Сохранность контингента в %			
- на конец первого полугодия			
- на конец учебного года			
5. * (для программ сроком реализации более одного года) количество учащихся в %,			
- переведённых на следующий год			
- не переведённых на следующий учебный год			
6. Необходимость корректировки программы:			
Дата собеседования:			
Подпись педагога, осуществлявшего диагностику:			